

Pengembangan media monopoli iklan (dinolan) untuk pembelajaran bahasa indonesia tingkat smp

Ratih Nandari, Khaerunnisa

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Email: Ratih Nandari*_Korespondensi ratihnandrr@gmail.com khaerunnisa@umj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di SMP Yapia yang beralamat di Jl. KH. Wahid Hasyim No. 18 Jurang Manggu, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang, Banten dan SMP Khazanah yang beralamat di Jl. Talas I No.79, Pd. Cabe, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten dengan latar belakang permasalahan yaitu kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap materi iklan, slogan, dan poster. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media berbentuk monopoli yang diberi nama Dinolan guna membantu peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan minat peserta didik dalam belajar di kelas. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, pemberian angket, serta pemberian instrumen kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Hasil penelitian pengembangan ini mendapatkan kategori sangat layak terlihat dari persentase kelayakan materi yang memperoleh penilaian 93% dan dari ahli media diperoleh 94%. Hasil penilaian media oleh guru bahasa Indonesia di SMP Yapia mendapat persentase nilai 90% sedangkan guru bahasa Indonesia di SMP Khazanah mendapat persentase 86%. Hasil responden peserta didik terhadap media mendapat persentase 94% dari kedua sekolah. Berdasarkan data hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media Dinolan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: media pembelajara, monopoli iklan, dan dinolan

Development of advertising monopoly media (dinolan) for learning indonesian language at the junior high school level

Abstract

This research was conducted at Yapia Junior High School which is located at Jl. KH. Wahid Hasyim No. 18 Jurang Manggu, Pd. Aren District, Tangerang City, Banten and Khazanah Junior High School which is located at Jl. Talas I No. 79, Pd. Cabe, Pamulang District, South Tangerang City, Banten, with the background issue being the lack of knowledge among students regarding advertisements, slogans, and posters. The purpose of this research is to develop a media in the form of a monopoly game called Dinolan to assist students in understanding the material and to enhance their interest in learning in the classroom. The data collection techniques include observation, interviews, the distribution of questionnaires, and providing instruments to subject matter experts and media experts to assess the feasibility of the developed media. The results of this development research obtained a very feasible category, as seen from the material feasibility percentage which received a rating of 93%, and from media experts, it received 94%. The assessment of the media by Indonesian language teachers at Yapia Middle School received a percentage score of 90%, while Indonesian language teachers at Khazanah Middle School received a percentage of 86%. The responses from student participants regarding the media received a percentage of 94% from both schools. Based on the assessment data, it can be concluded that the Dinolan media is suitable for use as a learning medium in schools.

Keywords: Learning Media, Advertising Monopoly, and Dinolan

1. Pendahuluan

Pendidikan ialah sesuatu runtutan perubahan yang memerlukan kemampuan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun bermasyarakat. mencari ilmu yang bisa dipelajari. Proses pendidikan pun terjadi dari satu generasi ke generasi lain. Proses tersebut terjadi dengan berbagai cara yang berbeda. Seperti, memberikan ilmu atau pengejaran secara lisan, bentuk tanya jawab, bahkan mencari materi dengan bantuan internet. Namun, seiring berkembangnya zaman, proses pengajaran

dan pembelajaran bisa memanfaatkan media pembelajaran yang tentu saja sangat membantu dalam *mentransfer* ilmu.

Satrianawati (2018:5) media ialah prantara pesan dari pengirim atau menyampaikan kepada penerima pesan. Pesan di dalam media pembelajaran yaitu pengetahuan maksudnya perantara dalam memberi ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didiknya. Dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran guru harus mencari atau memakai media pembelajaran yang sangat tepat dan sesuai pada tujuan serta materi pembelajaran tersebut.

Iklan, slogan, dan poster merupakan materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Iklan merupakan sebuah media pemasaran. Iklan mengandung banyak informasi, terutama informasi tentang suatu barang atau jasa, karena umumnya iklan digunakan untuk menawarkan barang dan jasa. Sedangkan slogan ialah perkataan-perkataan atau kalimat yang sangat menarik, mencolok, dan sangat mudah diingat untuk menyampaikan suatu kepada orang lain. Selanjutnya, Namun, materi ini sering kali dianggap materi yang membosankan ketika dipelajari di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangk iklan, slogan, dan poster yang dimuat dalam media pembelajaran Dinolan kepada peserta didik tingkat SMP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa indonesia di SMP Khazanah Kebajikan dan SMP Yapia yang dilakukan pada 18 Maret 2022, dijelaskan bahwa kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster dan kurangnya nilai peserta didik yang masih dibawah KKM serta tidak adanya alat bantu atau media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pembelajaran di kelas terkhusus pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Hal ini disebabkan kurangnya minat baca peserta didik dan anggapan membaca itu menjadi hal yang membosankan sehingga menjadi kendala peserta didik dalam memahami materi teks iklan, slogan, dan poster. Hasil wawancara tersebut juga sesuai dengan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik yang berisi beberapa pertanyaan mengenai proses pembelajaran bahasa indonesia di sekolah khususnya pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Hasil angket itu, mengonfirmasi hasil wawancara mengenai kurangnya pemahaman peserta didik terhadap teks iklan, slogan, dan poster. Para peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran khusus agar mempermudah mereka dalam memahami materi teks iklan, slogan, dan poster.

Dalam menyikapi permasalahan di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam mempelajari iklan, slogan, dan poster di sekolah. Media tersebut berbentuk monopoli yang diberinama Dinolan. Media ini berisi beberapa kotak yang dilengkapi dengan materi iklan, slogan, dan poster.

Penelitian mengenai monopoli pernah dilakukan oleh Irta Safitri ialah judul "Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng" yang menjelaskan bahwa wadah pendidikan pada saat ini hanya banyak yang menampung peserta didik yang hanya pandai menyalurkan bakat-bakatnya hanya dengan melalui tulisan, tetapi sangat kurang pandai dalam mengkomunikasikan secara verbal. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mita Restiana dan Ramadhan Anggit Sastrawan "Keefektifan Pembelajaran Dari Teks Iklan, Slogan, dan Poster Menggunakan Metode Pembelajaran Discovery Learning Kelas VIII di MTS NEGERI 7 Bantul" yang menjelaskan di masa pandemi ini tentunya kita melakukan pembelajaran di rumah, hal ini juga dapat menjadikan peluang-peluang untuk menambahkan kosa kata. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Niki Desvidisa Aryani, dkk dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel)" yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran SMA yang ada di sekolah pada saat ini memperlihatkan sebuah kondisi yang cenderung monoton di dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang tersedia ialah kebanyakan-kebanyakan hanya berupa peralatan-peralatan dan tidak mengikutsertakan peran-peran peserta didik secara langsung, maka dari itu dibutuhkan media yang mampu membuat peserta didik harus berperan langsung dan memberikan suasana belajar yang berbeda seperti biasa serta mampu membuat belajar menjadi sangat menyenangkan.

2. Metode

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016:297) menyatakan bahwa pada model *Research and Development* (R&D),

terdapat beberapa langkah yang harus dilaksanakan dalam penelitian yaitu: meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbentuk monopoli dan diberikan nama Dinolan atau media monopoli iklan.

Penelitian ini melewati beberapa tahapan sebelum produk digunakan dan dikembangkan. Untuk menganalisis data juga diperlukan metode pendukung diantaranya metode kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan menggunakan wawancara dan angket. Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal sebelum melakukan penelitian. Penelitian wawancara awal dilakukan di dua sekolah yaitu SMP Yapia dan SMP Khazanah Kebajikan. Sedangkan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab.

Prosedur dan langkah-langkah yang perlu dilakukan menurut Sugiyono (2016:297) yaitu terdapat sepuluh langkah-langkah yang perlu dilakukan. Namun, peneliti menyederhanakan tahapan tersebut menjadi tujuh langkah yaitu: (1) analisis data dan pengumpulan data, (2) mendesain produk, (3) memvalidasi produk, (4) merevisi produk, (5) menguji coba produk, (6) revisi produk, (7) hasil produk.

Tujuh langkah tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Analisis dan Pengumpulan Data, Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan kebutuhan data awal dengan mengetahui dasar permasalahan yang ada di kelas VIII mata pelajaran bahasa Indonesia dalam penelitian dengan cara wawancara dan observasi di sekolah SMP Yapia dan SMP Khazanah Kebajikan. (2) Desain produk, setelah mendapatkan informasi tahap berikutnya dengan mendesain produk sesuai kebutuhan penelitian. (3) Validasi Desain, tahap ini bagian tahap pengujian terhadap produk. Pengujian dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi (Ibu Wahyuni, S.Pd.) dan ahli media (Ibu Astri Noviani, S.Pd.). (4) Merevisi Desain, tahap ini yaitu memperbaiki hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan hasil desain produk. (5) menguji Coba produk, tahap ini untuk menguji produk kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII dari sekolah SMP Yapia dan SMP Khazanah Kebajikan. Kelas tersebut dibagi menjadi kelas besar dan kelas kecil. Ujicoba dilakukan untuk melihat keterbacaan dan kelayakannya. (6) Revisi produk, tahap ini dilakukan peneliti berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yaitu terdapat perbaikan perubahan warna pada *background* media. (7) Hasil Produk, pada tahap ini produk dapat diproduksi secara masal.

3. Hasil dan Pembahasan

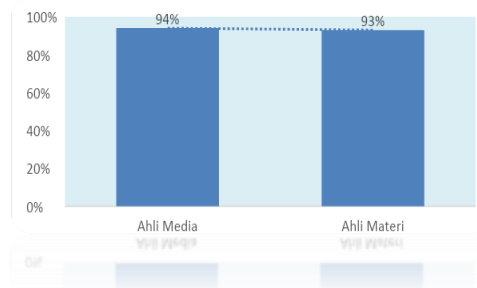
Pengembangan penelitian ini diawali dengan melakukan observasi dan wawancara di dua sekolah yaitu SMP Yapia dan SMP Khazanah Kebajikan. Observasi dan wawancara ini dilakukan dengan Guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, slogan, dan poster kelas VIII. Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwa guru dan peserta didik di kedua sekolah tersebut tidak menggunakan media pembelajaran untuk proses mengajar di kelas.

Pengembangan penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang berisi beberapa pertanyaan mengenai materi slogan, iklan, dan poster yang diberi nama media Dinolan (Media Monopoli Iklan). Media ini di desain menyerupai permainan monopoli yang berisi 40 kotak, Kotak dari masing-masing sudut berisi kata "Mulai" dan "Bonus memilih materi yang ada pada kotak" sedangkan kotak lainnya berisi kesempatan dan tantangan yang ditandai dengan warna biru dan merah. Adapun kotak berwarna hijau, biru, dan ungu dengan tulisan "Bebas" memiliki arti siswa terbebas dari pertanyaan dalam permainan. Tampilan media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tampilan Media

Media	Keterangan
	Tampilan media Dinolan yang dilengkapi dengan berbagai warna yang menarik. Media ini dibuat menyerupai permainan monopoli yang berbentuk persegi. Di dalamnya terdapat 40 kotak yang berisi beberapa pertanyaan dan kalimat perintah yang harus dijawab oleh pemain.
	Gambar di samping merupakan salah satu contoh kartu kesempatan. Kartu tersebut berisi kalimat "Bebas memilih kotak". Hal itu memiliki makna bahwa pemain yang mendapatkan kartu ini dapat memilih kotak mana saja yang akan dipilih.
	Gambar di samping merupakan salah satu contoh kartu tantangan. Kartu tersebut berisi kalimat "Pergerakan iklan pulpen". Pemain yang mendapatkan kartu ini harus meragakan iklan yang berkaitan dengan pulpen. Contoh: "Pulpen ini sangat bagus, harganya murah, dan banyak sekali warna di dalamnya."

Hasil pengembangan pada penelitian ini berupa kelayakan media pembelajaran Dinolan yang telah diujicobakan pada peserta didik kelas VIII di sekolah SMP Yapia dan SMP Khazanah Kebajikan. Produk ini dinilai yaitu ahli materi yaitu Ibu Wahyuni, S.Pd. dan ahli media Ibu Astri Noviani, S.Pd, dengan pemerolehan nilai sangat layak dengan persentase yang dibuktikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

3.1. Hasil Penilaian Guru

Penilaian dari guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VIII SMP Yapia dengan pemerolehan skor 95 dengan persentase 90%. Penilaian guru SMP Khazanah memperoleh skor 90 dengan persentase 86%. Dari skor yang telah didapat maka media Dinolan ini mendapatkan kategori sangat layak.

3.2. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas 8 di SMP Yapia dan SMP Khazanah dengan jumlah 70 peserta didik dari dua sekolah tersebut. Penelitian kelas kecil di SMP Yapia dilakukan pada peserta didik kelas 8c yang dibagi menjadi kelas kecil dan kelas luas. Hasil penelitian kelas kecil yang berjumlah 10 orang memperoleh nilai rata-rata 80,2 pada tahap pretest dan 97 pada tahap posttest.

Selanjutnya nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Hasil penelitian pada kelas luas dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 24 orang memperoleh nilai rata-rata yang signifikan yaitu 67 pada tahap pretset dan 91 pada tahap posttest. Sedangkan nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai rata-rata 100. Adapun hasil penelitian di SMP Khazanah yang dilakukan pada peserta didik kelas 8c di kelas kecil memperoleh nilai rata-rata 75 pada tahap pretest dan 89 pada tahap posttest. Selanjutnya, nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai rata-rata 100. Kemudian, nilai rata-rata pada kelas besar memperoleh 74 pada tahap pretest dan 95 pada tahap posttest. Sedangkan nilai rata-rata uji test memperoleh nilai 100. Berdasarkan Hasil uji coba di dua sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh nilai yang sangat baik karena nilai peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada pretest, posttest, dan uji test.

Hasil responden peserta didik terhadap media Dinolan di dua sekolah tersebut memperoleh persentasi sangat layak dengan hasil akhir dari sekolah di SMP Yapia pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh nilai rata-rata kelayakan yaitu 87% dan 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata kelayakan media yang dilakukan di SMP Khazanah pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh 91% dan 94% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan penjelasan pemerolehan nilai rata-rata di atas dapat disimpulkan bahwa dari dua sekolah yang menjadi tempat penelitian pengembangan media Dinolan mendapatkan skor tinggi serta kelayakan media yang mendapat kategori sangat layak. Berikut diagram hasil ujicoba pada penelitian ini.

3.3. Hasil Penilaian Guru

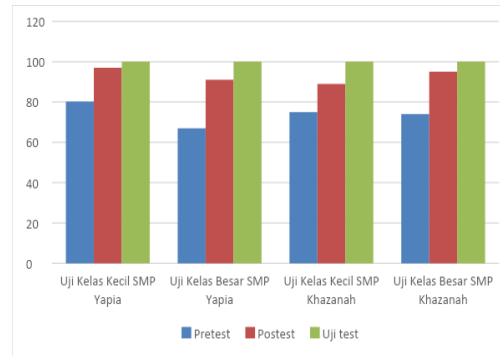
Penilaian dari guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VIII SMP Yapia dengan pemerolehan skor 95 dengan persentase 90%. Penilaian guru SMP Khazanah memperoleh skor 90 dengan persentase 86%. Dari skor yang telah didapat maka media Dinolan ini mendapatkan kategori sangat layak.

3.4. Hasil Uji Produk

Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas 8 di SMP Yapia dan SMP Khazanah dengan jumlah 70 peserta didik dari dua sekolah tersebut. Penelitian kelas kecil di SMP Yapia dilakukan pada peserta didik kelas 8c yang dibagi menjadi kelas kecil dan kelas luas. Hasil penelitian kelas kecil yang berjumlah 10 orang memperoleh nilai rata-rata 80,2 pada tahap pretest dan 97 pada tahap posttest. Selanjutnya nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Hasil penelitian pada kelas luas dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 24 orang memperoleh nilai rata-rata yang signifikan yaitu 67 pada tahap pretset dan 91 pada tahap posttest. Sedangkan nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai rata-rata 100. Adapun hasil penelitian di SMP Khazanah yang dilakukan pada peserta didik kelas 8c di kelas kecil memperoleh nilai rata-rata 75 pada tahap pretest dan 89 pada tahap posttest. Selanjutnya, nilai uji test pada kelas ini memperoleh nilai rata-rata 100. Kemudian, nilai rata-rata pada kelas besar memperoleh 74 pada tahap pretest dan 95 pada tahap posttest. Sedangkan nilai rata-rata uji test memperoleh nilai 100. Berdasarkan Hasil uji coba di dua sekolah tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh nilai yang sangat baik karena nilai peserta didik mengalami peningkatan yaitu pada pretest, posttest, dan uji test.

Hasil responden peserta didik terhadap media Dinolan di dua sekolah tersebut memperoleh persentasi sangat layak dengan hasil akhir dari sekolah di SMP Yapia pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh nilai rata-rata kelayakan yaitu 87% dan 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata kelayakan media yang dilakukan di SMP Khazanah pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh 91% dan 94% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan penjelasan pemerolehan nilai rata-rata di atas dapat disimpulkan bahwa dari dua sekolah yang menjadi tempat penelitian pengembangan media Dinolan mendapatkan skor tinggi serta kelayakan media yang mendapat kategori sangat layak. Berikut diagram hasil uji coba pada penelitian ini.



Gambar 2. Hasil uji coba penelitian

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan penelitian ini menghasilkan (1) media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang diberinama Dinolan. (2) Hasil validasi ahli materi dan media yang memperoleh persentase 93% dan 94% dengan kategori sangat layak. (3) hasil penilaian guru SMP Yapia dan SMP Khazanah memperoleh persentase 90% dan 86% dengan kategori sangat layak. (4) Hasil pretest dan posttest kelas kecil SMP Yapia dengan nilai rata-rata 80,2 dan 97. Sedangkan uji test memperoleh 100. Lalu pada kelas besar pretest, posttest, dan uji test memperoleh nilai 67, 91, dan 100. (5) Hasil pretest, posttest, dan uji test kelas kecil di SMP Khazanah Kebajikan memperoleh nilai 75,89,dan100. Sedangkan pada kelas luas nilai pretest, posttest, dan uji test memperoleh nilai 74,95, dan 100.Selanjutnya, Hasil responden peserta didik terhadap media Dinolan yang dilakukan di SMP Yapia pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh nilai rata-rata kelayakan yaitu 87% dan 94% dengan kategori sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata kelayakan media yang dilakukan di SMP Khazanah pada kelas kecil dan kelas luas memperoleh 91% dan 94% dengan kategori sangat layak.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Aryani, N. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel)". Jurnal Biotek, Vol. 7(1). (<https://jounal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/7165>, diakses pada tanggal 20 Januari 2021).
- Darmawan, Agus Soleh dkk. 2022. *Efektifitas Iklan Produk Sunscreen "Azarine" melalui Akun Tiktok @Diktionarel terhadap Minat Pembelian*. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial Vol. 2 No (3) (<https://jurnal.minartis.com/index.php/jkomdis/article/download/330/286>)diakses tanggal 3 November 2022.
- Kosasih, Engkos. 2017. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Safitri, Irfa. 2019. "Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng" Jurnal UNM Vol.1(1). (<http://eprints.unm.ac.id/13183/>, diakses pada tanggal 24 Desember 2021).
- Sanjaya, Wina. 2018. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Satrianawati. 2018. *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Subakti, H. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Slogan dan Poster dengan Pendekatan Proses Siswa Kelas VIII SMP Syaichona Cholil Samarinda*. Jurnal Pendas Mahakam, Vol.3 (2). (<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/213>) diakses tanggal 1 April 2021.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.