

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI FLASHCARD  
(MOCARD) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 CISARUA**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



**Oleh:**  
**Siti Alfiani**  
**NIM. 1504719**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2019**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI FLASHCARD  
(MOCARD) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 CISARUA**

Oleh  
Siti Alfiani  
1504719

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Siti Alfiani 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Oktober 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SITI ALFIANI**  
**1504719**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI FLASHCARD (MOCARD)**  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA PENGUASAAN**  
**KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 CISARUA**

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

Pembimbing I



**Dr. Cepi Riyana, M. Pd.**

**NIP: 19751230 200112 1 001**

Pembimbing II



**Nadia Hanoum, M. Pd.**

**NIP. 19821016 201012 2 003**

Mengetahui,

Ketua Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



**Dr. Laksmi Dewi, M.Pd**

**NIP. 19770613 200112 2 001**

Ketua Prodi  
Teknologi Pendidikan



**Dr. Cepi Riyana, M.Pd**

**NIP. 19751230 200112 1 001**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI FLASHCARD (MOCARD) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 CISARUA** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,

Siti Alfiani

NIM. 1504719

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanyalah untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian yang berjudul, **“PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI FLASHCARD (MOCARD) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 CISARUA”** Penelitian ini disusun untuk mengembangkan permainan monopoli dan *flashcard* sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Inggris, terlebih ini adalah tugas akhir yang harus diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa hasil karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu masukan serta kritikan akan sangat membantu untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum dan khususnya di dunia pendidikan.

Bandung, Oktober 2019

Peneliti

Siti Alfiani

NIM. 1504719

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam perjalanan menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak baik berupa materi, moril, dan bimbingan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT., karena dengan rahmat, karunia dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang tua tercinta yaitu Ibu Rufiati (Almh) dan Bapak Abd Ghoni yang senantiasa selalu mendoakan dan memotivasi sampai diujung studi ini, sampai salah satu dari mereka tiada.
3. Kakak tersayang Nur Fadholi, Samsul Huda, Juariah, Maidatul Silvia dan keluarga besar yang selalu mendo'akan, memberikan dukungan baik moril maupun materil.
4. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, sekaligus dosen pembimbing I yang sangat baik membimbing, memberikan motivasi dan semangat kepada penulis
6. Ibu Dra. Hj. Muthia Alinawati, M. Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama studi dan memberikan motivasi selama proses pengerjaan skripsi.
7. Ibu Nadia Hanoum, M. Pd., selaku dosen bimbimbing II yang sangat baik dalam membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Seluruh dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas ilmu dan pembelajaran selama 4 tahun ini.
9. Seluruh civitas akademik Fakultas Ilmu Pendidikan UPI Bandung.
10. Seluruh saudara yang di Cipanas Cisarua yang selalu mengingatkan untuk beresin skripsi.

11. Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu ada baik suka maupun duka yaitu Uli Maulila, Chintya Hana D, Lathifa Khairunnisa, Harmoni Sofa, Fauziah Maulina, Assyifa Khairunnisa.
12. Seluruh teman Tekpend angkatan 2015 yang sudah memberikan warna dan cerita selama masa perkuliahan. Semoga tali silaturahmi kita akan terjaga.
13. Seluruh teman Paguyuban Rajawali yang telah memberikan warna dan seperti keluarga sendiri.
14. Keluarga Besar SMP 03 Cisarua, khususnya Ibu Hanifah Rohmah, S.Pd., N. Supriyatin, S.Pd. dan siswa kelas VII A yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
15. Kepada seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dana mal shaleh kita. Aamiin.

Bandung, Oktober 2019

Penulis

Siti Alfiani

NIM. 1504719

## ABSTRAK

**Siti Alfiani (1504719). Pengembangan Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Di Smpn 3 Cisarua.**

Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019.

Media pembelajaran dalam pendidikan sudah menjadi kebutuhan para pendidik. Media pembelajara memiliki sesuatu yang dapat mendorong peningkatan aktivitas serta motivasi dalam mengadaptasi cara belajar yang menyenangkan melalui permainan. Media permainan MOCARD yang dikembangkan merupakan kepanjangan dari Monopoli Flashcard dalam upaya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa SMP. Materi yang diambil adalah kosakata yang ada di sekitar siswa. Penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui “Pengembangan Permainan Monopoli Flashcard (MOCARD) sebagai Media Pembelajaran dalam upaya Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris”. Adapun tujuan secara khusus adalah untuk mengetahui “proses pengembangan media MOCARD; penilaian para ahli mengenai media dan materi MOCARD; dan respon pengguna terhadap media MOCARD”. Media permainan MOCARD divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pengembangan media permainan MOCARD merujuk pada model *Design and Development* (D&D) ini melihat dari pendapat Peffers, dkk. (dalam Ellis & Levy, 2010). Instrumen dalam penelitian ini berupa kuesioner yang dibagikan kepada pengguna setelah proses pembelajaran menggunakan media MOCARD. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 3 Cisarua kelas VII A yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan kesimpulan, penelitian ini menghasilkan desain media permainan MOCARD yang berisikan konten keilmuan kosakata Bahasa Inggris yang ada di sekitar lingkungan siswa. Media permainan MOCARD mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para ahli maupun responden, sehingga media permainan MOCARD siap untuk dipublikasikan.

**Kata kunci:** permainan monopoli, *flashcard*, MOCARD, penguasaan kosakata Bahasa Inggris



## ABSTRACT

***Siti Alfiani (1504719). Development of Flashcard Monopoly Games (MOCARD) as Learning Media in the Effort of Mastering English Vocabulary in SMPN 3 Cisarua.***

*Thesis Department of Education Curriculum and Technology, Faculty of Education, Indonesian Education University in 2019.*

*Learning media in education have become the needs of educators. Learning media has something that can encourage increased activity and motivation in adapting fun learning through games. MOCARD standes for Monopoly Flashcard, it is a learning media in improving the mastery of English vocabulary of junior high school students. The material taken is the vocabulary that is around students. This study has a research objective to find out "Development of Flashcard Monopoly Games (MOCARD) as a Learning Media in the Effort of Mastering English Vocabulary". The specific purpose is to find out "the process of developing MOCARD media; material and media expert review about MOCARD; and user response to MOCARD media. " MOCARD game media is validated by media and material expert. The development of MOCARD game media refers to the Design and Development (D&D) model based on the opinion of Peffers et al. (in Ellis & Levy, 2010). The instrument in this study was a questionnaire that was distributed to users after the learning process using MOCARD media. The subject of research is students of class VII A of SMPN 3 Cisarua, consisting of 23 students. Based on the conclusion, this research create the design of MOCARD game media contains English vocabulary scientific content around the student environment. MOCARD game media received very positive responses from experts and respondents, so MOCARD game media was ready to be published.*

***Keywords:*** *monopoly game, flashcard, MOCARD, English vocabulary mastery.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGATAR .....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II TINJAUAN TEORI TENTANG MONOPOLI FLASHCARD (MOCARD) DAN MEDIA PEMBELAJARAN.....</b>	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran .....	9
2.1.3. Tujuan Media Pembelajaran .....	11
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.2 Permainan Monopoli.....	12
2.3. <i>Flashcard</i> .....	13
2.4. Kosakata Bahasa Inggris.....	15
2.4.1. Pengertian Kosakata .....	15
2.4.2. Kelas Kata dalam Bahasa Inggris ( <i>Parts of Speech</i> ) .....	15
2.4.3. Posisi Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.....	17

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	20
3.1.2. Mendeskripsikan Tujuan.....	21
3.1.3. Desain dan Pengembangan Produk .....	21
3.1.4. Uji Coba Produk dan Evaluasi Hasil Uji Coba.....	22
3.1.5. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba .....	22
3.2. Subjek Penelitian .....	22
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3.1. Observasi .....	23
3.3.2. Kuesioner .....	24
3.3.3. Wawancara .....	25
3.4. Analisis Data .....	25
3.4.1. Reduksi Data.....	26
3.4.2. Penyajian Data .....	26
3.4.3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi .....	26
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Temuan Penelitian.....	27
4.1.1. Desain Media Pembelajaran MOCARD.....	27
4.1.2. Pengembangan Desain Media Pembelajaran MOCARD .....	49
4.1.3. Tanggapan Ahli .....	53
4.1.4. Respon Guru dan Peserta Didik.....	56
4.1.5. Penilaian Peserta Didik .....	59
4.2. Pembahasan Penelitian .....	61
4.2.1. Desain Media Pembelajaran MOCARD.....	61
4.2.2. Pengembangan Media Pembelajaran MOCARD .....	62
4.2.3. Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Monopoli Flashcard (MOCARD) .....	62
4.2.4. Respon Pengguna terhadap Media Pembelajaran MOCARD ...	65
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>67</b>
5.1 Simpulan .....	67
5.1.1. Simpulan Umum .....	67

5.1.2. Simpulan Khusus .....	67
5.2 Implikasi.....	68
5.2.1.Implikasi Teoritis.....	68
5.2.2.Implikasi Praktis .....	68
5.3 Rekomendasi.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-kisi pedoman observasi .....	24
3.2 Kisi-kisi pedoman respon peserta didik .....	24
3.3 Kisi-kisi pedoman wawancara .....	25
3.4 Skala <i>Likert</i> .....	26
4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	30
4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	31
4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	32
4.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Alat-Alat yang Mendukung dalam Pembuatan Media Pembelajaran MOCARD .....	33
4.5 Matriks Garis Besar Program Media Pembelajaran (GBPM).....	35
4.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran MOCARD .....	36
4.7 Jabaran Materi .....	37
4.8 RPP yang Sudah diperbarui .....	45
4.9 Penilaian Ahli Media .....	54
4.10 Penilaian Ahli Materi .....	55
4. 11 Respon Pengguna .....	60

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerucut Pengalaman .....	8
3.1 Prosedur Penelitian .....	20
4.1 Bagan Desain Media Pembelajaran MOCARD .....	28
4.2 Pengambilan Gambar di <i>Google</i> .....	49
4.3 Edit Gambar dengan <i>Photoshop</i> .....	50
4.4 Edit Kartu dengan <i>Software Corel Draw X7</i> .....	50
4.5 Papan yang Akan dicetak .....	51
4.6 Kartu yang akan dicetak.....	51
4.7 Memotong Gambar yang Sudah dicetak .....	52
4.8 Kotak Wadah MOCARD .....	52
4.9 Papan Skor .....	53

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. (1986). *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. (2010). *Metodologi dan aplikasi riset pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Arifin, Z. (2017). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaya.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2010). *Design and Development Methods. Sstratehies, and Issues*. New York: Routledge.
- Rahmawati, N. H. (2008). *A Series of Daily Expressions Inviting Someone (Mengundang Seseorang)*. Bandung: Pakar Karya.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Siregar, S. (2015). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Usman, M.B & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Sumber Artikel Jurnal:**
- Achmad, S. (2013). Developing English Vocabulary Mastery Through Meaning Learning Approach. *Jurnal Linguistics*, 5 (5).
- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3 (1).

- Angreany, F. & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Eralingua*, 1 (2).
- Ardiyanti, A., Moses U. & Irianty B. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcart. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6 (1).
- Hung, H.T. (2015). Intentional Vocabulary LEarning using Digital Flashcards. *Journal Science and Education*, 8 (10).
- Risnawati, dkk. (2018). The Development Of Learning Media Based On Visual, Auditory, And Kinesthetic (VAK) Approach To Facilitate Students' Mathematical Understanding Ability. *Journal of Physics: Conference Series 1028 (2018) 012129*. University of Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rokhayani, A. (2014). The use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior School Students. *Jurnal Language and Literature*, 8.
- Sitompul, E.Y. (2013). Teaching Vocabulary using Flashcard and Word List. *Jurnal of English and Education*, 1 (1), hlm 52-58.
- Solihati, T.A. (2016). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Active Learning. *Jurnal Naturalistic*, 1 (1).
- Sujaini, H. dkk. (2012). *Pengaruh Part-Of-Speech pada mesin penerjemah Bahasa Inggris-Indonesia berbasis factored translation model*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi 2012.
- Suprpto, A.N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, (1).

### **Sumber Skripsi:**

- Ellis, E.T & Levy, Y. (2010). "A Guide for Novice Reserchers: Design and Development Research Methods". Dalam *Proceedings og Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*. Florida: Nova Southeastern University.
- Jannah, F.M. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media Flashchard untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD Di Semarang*. Semarang (ID): Universitas Negeri Semarang.
- Kurniawati, A. (2018). *Pengembangan Media Permainan "Monopoli Katakana (MONOKATA)" sebagai Media Pembelajaran Kosakata Katakana Meishi Siswa Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil Tahun Ajaran 2017/2018*. Surabaya (ID): Universitas Negeri Surabaya.
- Trinovitasari, A. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta (ID): Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.



Putri, A. W. (2013). *Pengaruh Gaya Belajar Siswa (Visual, Kinestetik, dan Auditorial) pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor terhadap Hasil Belajar*. Surabaya (ID): Universitas Negeri Surabaya.

**Sumber Internet:**

EF FPI (EF English Proficiency Index). (2018). *EF EPI 2018 Rankings*. [Online]. Diakses dari <http://www.ef.com/epi>.

Studio Belajar. (Tanpa Tahun). *8 Part Of Speech*. [Online]. Diakses dari <https://www.studiobelajar.com/part-of-speech/>.