

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI
SISWA KELAS VII SMP WAHID HASYIM MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
ANGGI BELLA NATAZA ARIFIN
NPM 220.01.07.1.005**



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JUNI 2024

ABSTRAK

Arifin, Anggi Bella Nataza. (2025). *Penerapan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I Dr. Sri Wahyuni, M. Pd; Pembimbing II Itznaniyah Umie Murniatie, M. Pd.

Kata Kunci: menulis teks deskripsi, media permainan monopoli.

Keterampilan menulis teks deskripsi merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pembelajaran teks deskripsi membantu siswa memahami dan menguasai cara menyusun serta menyampaikan informasi yang menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa dengan cara yang jelas, detail, dan menarik. Selain itu, media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar, sehingga mereka lebih banyak melakukan aktivitas belajar. Media monopoli memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran teks deskripsi, terutama karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.

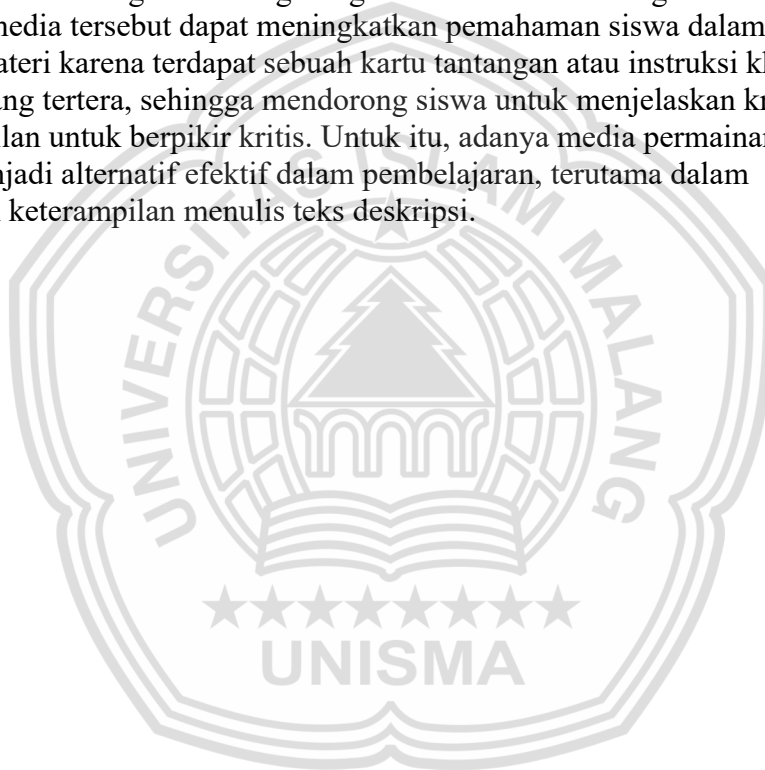
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi melalui penerapan media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang. Penelitian ini bertujuan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini juga mendorong para guru untuk lebih berpikir kritis tanpa bergantung kepada teori yang seringkali tidak cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan daya ingat, mendorong pembelajaran kolaboratif, menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman konsep.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dimana data disajikan dalam bentuk analisis, gambaran dan ringkasan kondisi serta situasi. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas menurut John Elliot yang terdiri dari empat langkah yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII C SMP Wahid Hasyim Malang yang mengalami kendala dalam menulis teks deskripsi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam mengorganisasikan gagasan secara lebih sistematis dan kreatif. Peningkatan terlihat dari hasil tes menulis sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan, di

mana terjadi peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman struktur kalimat, kaidah kebahasaan, ciri-ciri, serta kejelasan teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pratindakan, hasil tes menulis teks deskripsi siswa yang tuntas hanya sebesar 38, 7% karena hanya 1 yang mengalami ketuntasan dari total keseluruhan yaitu sebanyak 26 siswa. Kemudian pada hasil siklus I sudah mengalami peningkatan presentase ketuntasan yaitu sebesar 76, 8%, serta pada siklus terakhir yaitu siklus II seluruh siswa dengan total keseluruhan sebanyak 26 sudah mengalami peningkatan yang maksimal dalam menulis teks deskripsi, sehingga presentase ketuntasannya sebesar 100%.

Menulis teks deskripsi dengan menggunakan media permainan monopoli menjadikan siswa senang serta mengurangi rasa bosan selama kegiatan di kelas. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi karena terdapat sebuah kartu tantangan atau instruksi khusus pada papan yang tertera, sehingga mendorong siswa untuk menjelaskan kreativitas dan keterampilan untuk berpikir kritis. Untuk itu, adanya media permainan monopoli menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.



ABSTRAC

Arifin, Anggi Bella Nataza. (2025). *Application of Monopoly Game Media to Improve Description Text Writing Skills for Class VII Students at Wahid Hasyim Middle School, Malang*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Field, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I Dr. Sri Wahyuni, M. Pd; Supervisor II Itznaniyah Umie Murniatie, M. Pd.

Keywords: write descriptive text, monopoly game media.

The skill of writing descriptive text is one of the important competencies in learning Indonesian at the Junior High School (SMP) level. Learning descriptive text helps students understand and master how to organize and convey information that describes an object, place or event in a clear, detailed and interesting way. Apart from that, learning media can attract more students' attention so that it can increase learning motivation, so that they do more learning activities. Monopoly media provides great benefits in learning descriptive text, especially because of its interactive and fun nature.

This research aims to improve descriptive text writing skills through the application of monopoly game media for class VII students at Wahid Hasyim Middle School, Malang. This research aims to improve and improve the quality of learning in the classroom. This research also encourages teachers to think more critically without relying on theory which is often not suitable for use in the learning process. Learning media aims to increase student engagement, improve memory, encourage collaborative learning, make learning interesting and fun, and improve understanding of concepts.

The research method used is Classroom Action Research (PTK) with a qualitative approach where data is presented in the form of analysis, description and summary of conditions and situations. This research uses the classroom action research model according to John Elliot which consists of four steps, namely (1) planning stage, (2) implementation stage, (3) observation stage, and (4) reflection stage. The subjects of this research were class VII C students at Wahid Hasyim Middle School, Malang, who experienced problems in writing descriptive texts. Data was collected through observation, interviews, questionnaires, documentation and tests.

The research results show that the use of monopoly game media can increase students' learning motivation and help them organize their ideas more systematically and creatively. The improvement can be seen from the results of the writing test before and after the action, where there was a significant increase in the aspects of understanding sentence structure, linguistic rules, characteristics and clarity of descriptive text. The results of the research showed that in the pre-action activities, the students' descriptive text writing test results were only 38.7% complete because only 1 of the total was 26 students. Then in the results of cycle I, there was an increase in the percentage of completeness, namely 76.8%, and in

the last cycle, namely cycle II, all students with a total of 26 had experienced a maximum increase in writing descriptive texts, so that the percentage of completeness was 100%.

Writing descriptive text using the monopoly game media makes students happy and reduces boredom during class activities. The use of this media can increase students' understanding of the material because there is a challenge card or special instructions on the board, thus encouraging students to explain creativity and critical thinking skills. For this reason, the monopoly game media is an effective alternative in learning, especially in improving descriptive text writing skills.



BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan akan dikemukakan beberapa hal sebagai berikut, yaitu (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) rumusan masalah, (4) tujuan penelitian, (5) kegunaan penelitian, (6) penegasan istilah. Adapun pembahasan dari keenam subab tersebut, sebagai berikut :

1. 1 Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses untuk dapat mengembangkan kepribadian setiap siswa dengan menggunakan model pembelajaran atau cara-cara tertentu sehingga setiap individu mendapatkan pengetahuan, sikap, dan, keterampilan. Tujuan pendidikan adalah dapat mengembangkan setiap manusia untuk menjadi berkualitas dan berguna kedepannya (Maspuroh, 2022). Tujuan tersebut dapat dicapai dengan adanya kurikulum rencana pembelajaran yang telah ditetapkan untuk membantu perkembangan siswa dalam melakukan pembelajaran. Kurikulum telah melalui banyak perubahan guna dapat menyempurnakan dan membuat pembelajaran semakin efisien. Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka sebagai bentuk perubahan dari kurikulum K13. Kurikulum merdeka bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran berkarakteristik dari kurikulum sebelumnya. Pembelajaran kurikulum merdeka merupakan pembelajaran yang berbasis proyek untuk dapat mengembangkan *soft skills* pada peserta didik sesuai dengan profil pelajar pancasila dan memfokuskan pada materi yang mendasar

sehingga peserta didik memiliki banyak waktu dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Kurikulum merdeka saat ini juga membuat belajar lebih fleksibel bagi setiap pengajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Kurikulum memiliki tujuan terhadap mata pelajaran terkhusus pada bidang studi bahasa. Pembelajaran bahasa seharusnya tidak berpusat pada guru saja, akan tetapi pembelajaran bahasa juga harus dipelajari oleh peserta didik.

Kurikulum merdeka menggunakan banyak media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu contohnya adalah permainan monopoli. Tujuan penggunaan media permainan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan membuat peserta didik lebih aktif, semangat, dan dapat bekerja sama dengan baik. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, media permainan monopoli memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan (Andres Ariel Ocan, 2024). Media permainan monopoli ini dapat memberikan lebih banyak waktu untuk peserta didik mengasah daya pikir kritis dan kreatifnya. Terdapat beberapa alasan dalam penerapan media permainan monopoli pada materi teks deskripsi yaitu karena peserta didik belum pernah menggunakan media permainan monopoli sehingga hal tersebut dapat memancing minat peserta didik untuk mengikutii pembelajaran dengan aktif. Selain itu media permainan monopoli ini merupakan media fisik yang dapat dibawa ke dalam kelas sehingga peserta didik bisa melihat secara langsung media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini juga tidak membutuhkan penggunaan internet dan

smartphone dalam penggunaannya, sehingga peserta didik tetap bisa menggunakan media permainan monopoli tersebut.

Menulis merupakan kegiatan untuk menuangkan berbagai macam ide yang diperoleh dan dapat melatih kebahasaan pada peserta didik seperti menulis tanda baca, ejaan dan lain sebagainya (Permana & Indihadi, 2018). Tetapi kebanyakan menulis diartikan dengan kemampuan yang sulit karena peserta didik harus menuangkan ide gagasan yang berada dalam pikirannya menjadi sebuah tulisan dengan adanya struktur dan kaidah penulisan yang tepat agar pembaca dapat memahami tulisan tersebut. Berdasarkan observasi kendala-kendala yang tengah dihadapi peserta didik pada saat ini beberapa peserta didik tidak menyukai kegiatan menulis karena mereka beranggapan bahwa kegiatan tersebut akan merasa membosankan dan sulit untuk dikerjakan. Mereka membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki menjadi sebuah tulisan yang baik.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan menulis yang berkaitan dengan pengalaman dan pikiran salah satunya adalah pembelajaran menulis pada materi teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan tulisan yang memiliki sebuah penjelasan mengenai objek yang digambarkan penulis untuk pembaca agar mampu membayangkan objek tersebut tanpa melihatnya secara langsung (Raissa et al., 2022). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Wahid Hasyim Malang beberapa dari mereka masih tidak bisa mendeskripsikan suatu objek dengan baik, sehingga sangat dibutuhkan pemahaman yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran pada materi pelajaran bahasa Indonesia terkhusus

pada materi teks deskripsi, karena banyak metode ceramah yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik mengantuk dan tidak dapat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Wahid Hasyim Malang, diketahui bahwa SMP Wahid Hasyim Malang merupakan lembaga pendidikan yang memiliki program peningkatan karakter peserta didik dengan melakukan kegiatan sosial kepada masyarakat di lingkungan sekolah, untuk bertujuan membentuk peserta didik memiliki perilaku yang baik dan terpuji sesuai dengan ajaran agama, dan membentuk pelatihan karakter dengan melaksanakan kegiatan senyum, sapa, salam, sopan, dan santun yang disebut dengan kegiatan 5S. SMP Wahid Hasyim Malang juga tidak membedakan antara peserta didik yang berkebutuhan khusus dan normal, mereka memberikan perhatian yang sama dan tidak membedakan antara keduanya.

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa masalah yang terjadi di dalam kelas saat dilakukannya suatu pembelajaran yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada saat pembelajaran dan rendahnya keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik. Tingkat keseriusan pada masalah terletak pada peserta didik kebanyakan tidak tertarik dengan kegiatan menulis sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang bervariasi untuk dapat membantu dan menarik perhatian peserta didik. Sehingga hal tersebut dapat mengembangkan daya pikir mereka. Dengan adanya permasalahan tersebut perlu ditindak lanjuti yaitu dengan menggunakan media permainan monopoli. Media permainan monopoli ini merupakan salah satu

strategi seorang guru untuk peserta didik dapat bekerja sama satu sama lain dengan membuat teks deskripsi.

Penelitian sebelumnya tentang media monopoli, seperti yang dilakukan (Nurhasanudin & Syah, 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang.” Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana media permainan monopoli memengaruhi kemampuan menulis siswa. Penelitian tersebut menunjukkan pebelajar memiliki semangat dalam keikutsertaan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, persamaan yang dilakukan peneliti yaitu pada penggunaan media permainan monopoli, tetapi pada penelitian yang dilakukan (Nurhasanudin & Syah, 2022) objeknya adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar Negeri (SDN) dan penerapannya dilakukan secara daring, berbeda dengan objek yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan penerapannya dilakukan secara luring.

1. 2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan, maka fokus penelitian yang dituliskan adalah sebagai berikut :

- 1) Peningkatan proses pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi melalui media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang.
- 2) Peningkatan hasil belajar keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang melalui media permainan monopoli.
- 3) Persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang.

1. 3 Rumusan Masalah

Dengan adanya permasalahan pada konteks penelitian di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi melalui media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang ?
- 2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang melalui media permainan monopoli ?
- 3) Bagaimanakah persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang ?

1. 4 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang dituliskan adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi melalui media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang.
- 2) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang melalui media permainan monopoli.
- 3) Mendeskripsikan persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran media permainan monopoli siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang.

1. 5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang membahas mengenai proses keaktifan peserta didik untuk membangun pemahaman dan pengetahuan dengan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Media pembelajaran permainan monopoli memungkinkan siswa mengeksplorasi dan berbicara dengan teman sekelas mereka dalam lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajarannya peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung dan memberikan pengetahuan secara lebih mendalam.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, ada beberapa pihak yang dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru bahasa Indonesia dalam penyampaian materi teks deskripsi, memberikan wawasan tentang penerapan dan penggunaan media permainan monopoli, dan diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih aktif dan menyenangkan.
- 2) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, membina guru dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi, dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia secara keseluruhan.
- 3) Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk menimbang lanjutan kajiannya, peneliti selanjutnya dapat mengkaji dan mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dengan kekreativitasan, serta menyempurnakan hasil dari penelitian ini baik dalam segi praktis maupun teoritis.

1. 6 Definisi Istilah

Pada tahap ini terdapat beberapa istilah yang memerlukan penegasan ulang agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran bagi pembaca. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1) Media Pembelajaran

Guru dapat menggunakan bahan ajar untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

2) Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan sebuah permainan yang mengajarkan peserta didik tentang cara menguasai petak properti dengan benar, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan mengasah kecerdasan.

3) Keterampilan Menulis

Menulis merupakan kegiatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai bentuk medianya.

4) Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan atau melukiskan secara detail mengenai kualitas suatu objek yang dapat dirasakan oleh panca indra (penglihatan, pendengaran, peraba, pencium, dan pengecap).

BAB V

PENUTUP

5. 1 Simupulan

Penerapan media pembelajaran monopoli dalam menulis materi teks deskripsi siswa kelas VII C SMP Wahid Hasyim Malang mengalami peningkatan. Peserta didik dapat memahami materi dan memiliki kemampuan menulis teks deskripsi yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran pada tahap siklus I dan siklus II. Berikut merupakan kesimpulan dari kegiatan tahap siklus I dan Siklus II.

- 1) Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII C SMP Wahid Hasyim Malang, dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan dalam penggunaan media permainan monopoli, hal ini dapat membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam belajarnya dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran ceramah setiap harinya. Peningkatan yang telah terjadi dapat dilihat dari pemahaman peserta didik mengenai materi teks deskripsi yang dituangkan kedalam bentuk tulisan pada siklus I dan siklus II. Selain itu peserta didik juga mengalami perubahan terhadap pemahaman materi teks deskripsi dan kemampuan menulis nya. Untuk itu guru melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
- 2) Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan memiliki peningkatan yang berbeda pada setiap siklusnya. Penerapan media permainan

monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis pada materi teks deskripsi dapat dibuktikan dengan hasil pada lembar kerja siklus 1 dan 2. Penilaian yang didapatkan peserta didik dengan dapat menentukan ciri-ciri teks deskripsi, struktur teks deskripsi dan kaidah kebahasaan teks deskripsi. Pada hasil pratindakan presentase ketuntasan peserta didik sebesar 3,8% dengan kriteria tuntas hanya sebanyak 1 peserta didik dari 26 pebelajar. Kemudian pada tahap siklus I telah mengalami peningkatan yaitu sebesar 65,3% dengan kriteria tuntas sebanyak 17 peserta didik, dan pada pembelajaran siklus II telah mengalami peningkatan yang pesat yaitu 100%. Dengan demikian, pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan media permainan monopoli siswa kelas VII C SMP mengalami peningkatan yang baik, mulai dari proses pembelajaran, kegiatan, dan hasil akhir yang telah didapatkan.

5. 2 Saran

Saran untuk menggunakan dan menyempurnakan media permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi kelas VII, antara lain :

1. Bagi Guru SMP Wahid Hasyim

Media permainan monopoli materi teks deskripsi ini sangat menarik, guru dapat menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam melatih keterampilan menulis peserta didik. Media permainan monopoli dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran untuk peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari.

2. Bagi Siswa

Siswa diminta untuk memperhatikan petunjuk penggunaan media permainan monopoli agar memudahkan dalam proses pembelajaran, dengan adanya permainan monopoli ini peserta didik dapat membangun suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Penggunaan media permainan monopoli ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dan peserta didik bisa membuktikan bahwa mereka dapat memiliki nilai yang maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa yang dibuat peneliti hanya dapat digunakan dalam materi teks deskripsi, sehingga peneliti berharap media permainan monopoli dapat dikembangkan lebih baik di era digital saat ini dengan tujuan permainan lebih interaktif dan dapat digunakan untuk edukasi yang akan digunakan pada materi lainnya dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Alim Amri, N., & Amri, N. (2023). Usman (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Andres Ariel Ocan, E. S. M. N. R. M. P. S. I. S. L. (2024). 35200-Article Text-109285-1-10-20240815 (1). *SEMAYO : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol.1 No.2.
- Anri, V.(2022). *Penggunaan Media TikTok Pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTS Neger 2 Jakaerta Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Arifah, M. A., Widiyanti, F., Artikel, R., & Belajar, H. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Tradis IPA Indonesia*. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Fitriyawani.(2024). *PenggunaanMedia Permainan Monopoli Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata*.
- Khalid, I., Khalik MAN, I., & Jambi, K. (2021). *Jurnal LiterasiologiI Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sebagai TerapiI Ekspresif Terhadap Emosi pada Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Kota Jambi* (Vol. 6, Issue 2).
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Maspuroh. (2022). 2.+PDF_Maspuroh+dkk_STAI+Al+Azhary_15-28 (1). *Dirasa Islamiyah : Journal Of Islamic Studies*.
- Muhammad Rifki Nurhasanudin, & Ezik Firman Syah. (2022). *Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang* (Vol. 4).
- Murniatie, I. U., & Busri, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Terampil Menulis Berbasis Project Based Learning Mahasiswa PBSI Universitas Islam Malang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 33. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.482>
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Permanasari, D. (2017). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *JURNAL PESONA*, 3(2). <https://doi.org/10.26638/jp.444.2080>
- Rahaju., & Semin, R, H. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 2 No.2*.

- Rahmawati, A. D., Indarti, T., & Pd, M. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Prosedur (MODUR) melalui Metode Brainstorming untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP*.
- Raissa, K. P., Armanusya, E. A., Rahmawati, L. E., Arifin, Z., & Wahid, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi melalui Model Discovery Learning pada Siswa SMP. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19428>
- Widiarti, M., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran (Mopurat) Digital Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VII MTS Al-Hidayah. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Widyadana, M., Pramesti, D., & Megawati, F. (2019). *The Effect of Using Powtoon Through Retelling Stories in Writing Narrative Text [Pengaruh Penggunaan Powtoon Melalui Penceritaan Ulang Cerita dalam Menulis Teks Naratif]*.

