

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

Anggi Bella Nataza Arifin¹, Sri Wahyuni², Itznaniyah Umie Murniatie³

(*Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Unisma*)

Email : 22001071005@unisma.ac.id

Abstrak : 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. 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. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 26. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. 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. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. 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.

Kata Kunci : media permainan monopoli, keterampilan menulis, teks deskripsi

PENDAHULUAN

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. 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 (Maspuroh,2023).

Kurikulum merdeka menggunakan banyak media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu contohnya adalah permainan monopoli. Media permainan monopoli memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan (Andres Ariel Ocan, 2024). 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. Media permainan monopoli ini dapat memberikan lebih banyak waktu untuk peserta didik mengasah daya pikir kritis dan kreatifnya. 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.

Keterampilan berbahasa memiliki pengaruh atau manfaat yang baik yang dapat digunakan terutama dalam keterampilan menulis. Menulis adalah proses menuangkan atau menyampaikan ide dan gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang yang membacanya. Keterampilan menulis tidak dimiliki secara langsung oleh peserta didik, namun keterampilan tersebut dapat di peroleh dari praktik-praktik yang akan dilakukan didalam pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia (Khalid et al., 2021).

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). Beberapa dari SMP Wahid Hasyim Malang 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.

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.

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.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model penelitian John Elliot yang terdiri dari empat fase : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, tahap perencanaan dilaksanakan dengan mempersiapkan model pembelajaran, yang mencakup penyusunan modul ajar, materi, dan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, dan pendidik juga harus memperhatikan aspek yang lainnya seperti media pembelajaran, karakter pebelajar, dan media pembelajaran yang telah disiapkan. Tahap pengamatan dilaksanakan dengan melakukan observasi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi dilaksanakan dengan mengevaluasi proses keberhasilan dalam pembelajaran dan menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

Sangat penting bagi peneliti untuk hadir sebagai instrumen utama dalam penelitian yang digunakan. Peneliti terlibat sebagai pengamat, pewawancara, pemberi tindakan, pengumpulan data, dan pembuat laporan. Untuk memberikan tindakan dalam penelitian, peneliti bertindak sebagai pendidik, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, dan menyampaikan bahan ajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Wahid Hasyim Malang yang bertempat di jalan MT. Haryono No. 193, kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VII C SMP Wahid Hasyim Malang, yang berjumlah 26 orang dengan 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Sumber data dan informasi untuk penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Sumber data primer diambil untuk mengetahui bagaimana siswa yang aktif dapat menciptakan lingkungan kelas dengan memanfaatkan monopoli media permainan pada konten teks deskriptif. Sumber data skunder merupakan data yang didapatkan dari hasil belajar yang dikumpulkan oleh peneliti lain seperti jurnal dan artikel pendukung dalam penelitian ini adalah data dari guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMP Wahid Hasyim Malang. Dengan prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu 1) observasi, 2) wawancara, 3) angket, 4) dokumentasi, dan 5) tes. Instrumen penelitiannya berupa 1) observasi, 2) wawancara, 3) angket, 4) dokumentasi, dan 5) tes.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan dua macam teknik. Pertama, dianalisis secara kualitatif untuk menjelaskan hasil peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Kedua, data dianalisis secara kuantitatif untuk menghitung presentase nilai yang didapatkan siswa dari kegiatan menulis teks deskripsi yang dilakukan pada setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Peningkatan hasil menulis teks deskripsi dengan menggunakan media permainan monopoli ini difokuskan pada tiga aspek. Tiga aspek tersebut adalah 1) ciri-ciri teks deskripsi, 2) struktur teks deskripsi, dan 3) kaidah kebahasaan teks deskripsi. Ketiga aspek tersebut harus dicapai oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran kegiatan menulis teks deskripsi dengan menggunakan media permainan monopoli.

Berdasarkan data yang didapatkan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam mencapai ketiga aspek 1) ciri-ciri teks deskripsi, 2) struktur teks deskripsi, dan 3) kaidah kebahasaan teks deskripsi. Pada hasil yang

diperoleh dalam kegiatan siklus I telah mengalami peningkatan namun masih belum memenuhi KKTP. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang diinginkan kegiatan peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi dilakukan kembali pada siklus II. Pada hasil yang diperoleh dalam kegiatan siklus II telah mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Berikut merupakan tabel peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II.rata-rata

Hasil Belajar Tahap Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Rata-Rata			Peningkatan
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1	Ciri-Ciri Teks Deskripsi	12,4	42,3	46,5	38,7
2	Struktur Teks Deskripsi	19,2	36,5	42,3	76,8
3	Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi	16,1	35	35,1	84,8

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada tahap pratindakan sebelum diberikannya media permainan monopoli masih tergolong rendah dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai 38,7. Setelah diterapkan media permainan monopoli pada siklus I, terjadi peningkatan dengan mencapai rata-rata 76,8. Namun, masih terdapat kekurangan yang akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Pada siklus II setelah dilakukannya refleksi dan perbaikan keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 84,8. Hal ini menunjukkan media permainan monopoli dapat mengembangkan imajinasi mereka melalui bentuk tulisan dengan merangkai kata-kata dalam mengembangkan teks deskripsi. Selain itu, peserta didik juga termotivasi dalam belajar di kelas.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau instrumen yang digunakan selama proses pembelajaran untuk membantu siswa mengetahui dan memahami materi pelajaran (Dwi, 2023). Media ini dapat berupa barang fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih efisien dan membantu orang memahami dan mempertahankan ide-ide yang dipelajari. Salah satu masalah tersulit bagi seorang siswa adalah mengidentifikasi alat bantu belajar yang mungkin memperlambat proses belajar. Beberapa siswa kesulitan mengidentifikasi media pembelajaran yang menantang. Penting bagi siswa untuk memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang sesuai. Selain

menyenangkan, media dalam pembelajaran juga harus inovatif dan bervariasi (Alaa'uddin et al., n.d, 2024)

Sebagai media atau perantara pembelajaran, media akan selalu berubah dan semakin bervariasi sesuai dengan perkembangan sejarah dan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, mata pelajaran apa pun yang diajarkan di sekolah, baik SD, SMP, maupun SMA, dapat memanfaatkan media pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa Indonesia. Media permainan monopoli merupakan sebuah media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan atau proses belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup, dan santai (Suzana et al., n.d. 2024). Media permainan monopoli dapat dikembangkan dengan mendesain papan permainan sesuai dengan tema yang akan diusung. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pendidikan karena dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran. Kegiatan yang bersifat menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sambil bermain (Handican et al, 2023).

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Menurut (Fitriyawani, 2024). Kelebihan penggunaan media permainan monopoli adalah media ini sangat praktis dan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai objek yang telah ditentukan dengan semenarik mungkin (Mahesti & Koeswanti, 2021). Penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Wahyuhidayati et al, 2024). Media permainan monopoli memiliki berbagai manfaat, terutama dalam konteks pembelajaran dan pengembangan keterampilan, salah satunya yaitu pada hal keterampilan berpikir kritis. Pemain harus menganalisis situasi dan membuat keputusan yang strategis, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis itu sendiri. Selain itu, pemain perlu membaca instruksi, kartu, dan papan permainan, yang dapat meningkatkan kemampuan membaca. Maka dari itu siswa juga dapat mencatat transaksi yang membantu dalam keterampilan menulis.

Keterampilan menulis pada siswa dapat digunakan untuk melatih pemikiran siswa secara kritis dan ketelitian yang dimiliki (Anita Ayu et al, 2024). Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang paling susah dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lainnya. Kesulitan tersebut dikarenakan karena kurangnya pengetahuan kosa

kata dan pengalaman untuk menyampaikan gagasan penulis kepada pembaca dengan jelas (Inggriyani, 2021). Menulis merupakan keterampilan yang memanfaatkan bahasa untuk dituangkan menjadi tulisan yang memiliki makna atau ide gagasan. Menulis memiliki fungsi untuk diri sendiri mengekspresikan tulisan yang dapat mempengaruhi dan menunjukkan keindahan tulisan kepada pembaca (Simarmata, 2019). Kegiatan menulis bagi siswa yang berkaitan dengan adanya pengalaman dan pengetahuan adalah pembelajaran pada materi teks deskripsi.

Teks deskripsi merupakan sebuah tulisan yang menjelaskan mengenai suatu objek yang akan digambarkan untuk pembaca dapat merasakan panca indera objek yang dituliskan tanpa melihat secara langsung (Permanasari, 2017). Kurangnya minat menulis menjadi suatu masalah pada siswa karena mereka lebih banyak mengungkapkan ide yang dimiliki melalui lisan. Keterampilan penulisan sangat dibutuhkan dalam penulisan teks deskripsi salah satunya adalah keterampilan menjelaskan topik dan gagasan. Deskripsi adalah jenis komunikasi tertulis di mana suatu objek dijelaskan atau diterjemahkan dengan benar berdasarkan keadaan yang digambarkan. Setiap penelitian yang diselesaikan, dibahas, dianalisis, dan diidentifikasi melalui penggunaan alat indera digunakan dalam penelitiannya untuk menggambarkan hal-hal yang perlu diperhatikan (Anri Viona, 2022). Penilaian yang akan diambil dari keterampilan menulis teks deskripsi dalam penelitian ini adalah siswa dapat menentukan ciri-ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan pada teks deskripsi (Karina et al, 2022).

Pada hasil kegiatan keterampilan menulis teks deskripsi dengan menggunakan media permainan monopoli siklus II, siswa sudah mengalami ketuntasan sebesar 100% dengan rata-rata nilai yang didapatkan yaitu 84,8%. Padahal dalam siklus I rata-rata nilai siswa masih 76,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan keberhasilan yang sangat baik. Taraf nilai siswa beracuan pada skor akhir, dengan nilai antara $> 90-100$ mendapat predikat sangat mampu atau tuntas, skor nilai antara $> 75-90$ mendapat predikat mampu atau tuntas, skor nilai antara $\geq 60-74$ mendapat predikat cukup atau tidak tuntas, dan skor nilai antara < 60 predikat kurang atau tidak tuntas. Jika pada siklus I peserta didik masih menganggap remeh mengenai peraturan yang diberikan di dalam kelas maka peserta didik pada siklus II ini dapat mengontrol perilaku yang dimiliki dengan baik. Dalam permainan monopoli yang dilakukan didalam kelas peneliti melihat peserta didik telah berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

Secara umum peserta didik menganggap bahwa pembelajaran berbasis permainan monopoli memiliki banyak manfaat. Kebanyakan peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan monopoli mendorong mereka untuk lebih berkonsentrasi pada apa yang mereka pelajari dan memberi mereka kesempatan untuk berbicara secara bebas (Rahmadani et al, 2023). Hasil observasi mendukung pernyataan ini karena mereka menunjukkan bahwa peserta didik memperhatikan setiap aktivitas pembelajaran. Seperti (a) melemparkan dadu, melangkah di atas petak, dan meletakkan bidak; (b) mendengarkan pembacaan isi kartu; dan (c) mendengarkan jawaban dari pemain (Anggraini & Kristin, 2022). Pertanyaan yang diberikan dengan cara yang kreatif, seperti kartu kesempatan dan tanda tanya, meningkatkan perhatian siswa. Siswa biasanya membaca masalah atau pertanyaan dalam buku pegangan atau lembar kerja mereka.

Menurut (Fitriyawani, 2024) hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan simpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya mendukung media permainan monopoli (Widiarti et al., 2024) menunjukkan peningkatan keterampilan menulis puisi rakyat sebagai media yang berbasis visual, (Rahmawati et al., 2020) menunjukkan hasil penelitian yang dikembangkan oleh Borg dan Gall adalah media permainan monopoli yang sangat berkualitas untuk digunakan didalam kelas.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan (Tiara Wahyu et al., 2023) media monopoli cocok diterapkan di kalangan pelajar dan dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar bahasa Indonesia. penggunaan permainan monopoli sangat mendukung aktivitas pembelajaran siswa. Belajar dengan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman siswa karena permainan ini mendorong siswa memperhatikan pembelajaran; terlibat aktif dalam diskusi; serta siap, giat, dan bersemangat belajar. Suasana permainan membuat siswa berani menjawab pertanyaan, ingin terus belajar, tidak mengantuk, dan tidak membosankan. Sifat kompetitif dalam permainan mendorong siswa berusaha menjawab pertanyaan. Permainan monopoli juga mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa menganggap bahwa belajar bahasa Indonesia itu menyenangkan. Desain papan permainan monopoli menambah wawasan siswa tentang teks deskripsi (Rahaju, 2021).

Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan simpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan bahwa penerapan media permainan monopoli pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang merupakan pembelajaran yang efektif untuk digunakan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan yang dialami pada setiap siklusnya terlihat sangat signifikan, sehingga siswa pada kegiatan siklus terakhir yaitu ke-II secara keseluruhan mendapatkan nilai yang maksimal dan sesuai harapan penelitian.

PENUTUP

SIMPULAN

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.

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 pembelajar. 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.

SARAN

Saran untuk menggunakan dan menyempurnakan media permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi kelas VII akan diberikan kepada beberapa pihak. 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. 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. Dan 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M. Pd. selaku dosen pembimbing I serta Ibu Itznaniyah Umie Murniatie, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dalam memberikan pengarahan dan masukan yang sangat berarti dalam penulisan ini, serta ucapan terima kasih kepada keluarga, teman dan semua pihak yang memberikan dukungan dalam bentuk apapun sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alaa'uddin, M., Setiya, M., Antikah, M., Larasati, D., & Sriviyantiningrum. (2024). *Penerapn Media Permainan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas IX-K SMP Negeri 29 Surabaya*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13669>.
- Andreas, A. O., Ernita, S., Manja, N., Lanova, S.(2024). *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN Kelas VIII C SMPN 30 Muaro Jambi*. SEMAYO : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.
- Anggraini, M., & Kristin.(2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*.
- Anita, A. L., Haryanti, A., & Permana, A.(2024). *Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMPN 24 Bekasi*. Jurnal Pendidikan Impola. <https://doi.org/10.70047/jpi.v1i2.126>.
- 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.(22024). *PenggunaanMedia Permainan Monopoli Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata*.
- Handican, R., Darwata, S. R., Arnawa, I. M., Fauzan, A., & Asmar, A. (2023). *Pemanfaatan Game Edukatif dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Siswa ?*. RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 77–92. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4691>.
- Inggriyani, F.,& Pebrianti, A, N.(2021). *Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. DIDAKTIK: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>.
- Jadidah., Tasya, I., Awalia., Ebi.,& Darmawan.(2024).*Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran*. SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary
- Khalid, I., Khalik MAN, I., & Jambi, K. (2021). *Jurnal LiterasiologiI Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sebagai Terapi Ekspresif Terhadap Emosi pada Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Kota Jambi (Vol. 6, Issue 2)*. 10.47783/literasiologi.v6i2.253.
- 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>.

- Mahesti, G., & Dewi, K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*.
- Maspuroh, U., Triyadi, S., & Amelia, R.(2023).Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi “Animaker” Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.<https://doi.org/10.5281/zenodo/10353200>.
- Nurhaanudin, R, M., & Syah, F, E.(2022). *Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- 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*.
- Rahayu, S., Firdiawan, Y., Zulfiati., Hasanah, D., & Susanto.(2024). *Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>.
- Rahmadhani, A., Ariyanto, A., Shofia, R, N., Maftuhah, H.,& Desstya, A. (2023). *Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>.
- Rahmawati, A. D., Indarti, T., & Pd, M. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Prosedur (MODUR) melalui Metode BrainSstorming 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 malalui Model Discovery Learning pada Siswa SMP*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19428>.
- Simarmata, J. (2019). *Kita Menulis: Semua Bisa Menulis Buku*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suzana, Y., Rahayu, R., & Maulidia, I. (2024). *Permainan Monopoli sebagai Media Latihan Soal Interaktif bagi Siswa SMP*. *EDUCOFA: Jurnal Pendidikan Matematika*.
<http://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Educofa/article/view/13044>.
- Wahyuhidayati, I., & Argarini, D.(2024). *Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika*. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>.
- 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. (2024). *The Effect of Using Powtoon Through Retelling Stories in Writing Narrative Text [Pengaruh Penggunaan Powtoon Melalui*

Penceritaan Ulang Cerita dalam Menulis Teks Naratif].
<https://doi.org/10.21070/ups.2099>.