



## Keefektifan Media Monopoli Profesi Pekerjaan dan PowerPoint Interaktif (Monproptin) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Rismahiroh Aulia Rosyidah<sup>1\*</sup>, Heru Subrata<sup>2</sup>, Hendratno<sup>3</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>4</sup>

<sup>1\*234</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\* [rismahiroh.22282@mhs.unesa.ac.id](mailto:rismahiroh.22282@mhs.unesa.ac.id)

Submitted: 20-01-2026 Accepted: 15-04-2026 Published: 29-04-2026

### ABSTRAK

Mengingat rendahnya tingkat menulis pada pendidikan sekolah dasar, studi dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran menulis yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan siswa secara berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada media pembelajaran berbasis Monproptin. Desain penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa. Data penelitian diperoleh melalui validasi oleh pakar materi dan media, kuesioner tanggapan guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 78% menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan, isi, kebahasaan, serta kesesuaian penggunaannya. Kenaikan nilai rata-rata dari *pretest* 66,73 menjadi *posttest* 85,58 mencerminkan adanya peningkatan keterampilan menulis siswa setelah diberikan intervensi. Skor N-Gain sebesar 0,595 juga menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang visual dan interaktif. Selain itu, tingkat kepraktisan sebesar 90% dari respons guru menegaskan bahwa Monproptin mudah diterapkan, menarik, dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media Monopoli, Pembelajaran Berbasis Game, Keterampilan Menulis, Sekolah Dasar.*

### ABSTRACT

*Given the low level of writing skills in elementary school education, this study can be an alternative solution for teachers in creating more active, enjoyable, and sustainable writing learning that is oriented towards student needs. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Monproptin-based learning media. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects consisted of 26 students. The research data was obtained through validation by material and media experts, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest tests. The results of the validation by media experts (100%) and material experts (78%) indicated that the media had met the eligibility criteria in terms of appearance, content, language, and suitability of use. The increase in the average score from the pretest of 66.73 to the posttest of 85.58 reflects an improvement in students' writing skills after the intervention. The N-Gain score of 0.595 also indicates that this media is quite effective in helping students understand the material through a visual and interactive learning experience. In addition, the practicality level of 90% from teacher responses confirms that Monproptin is easy to implement, interesting, and suitable to support the learning process.*

**Keywords:** *Monopoly Media, Game Based Learning, Writing Skills, Elementary School.*

### Pengutipan APA:

Rosyidah, R.A., Subrata, H., Hendratno, & Istiq'faroh, N. (2026). Keefektifan Media Monopoli Profesi Pekerjaan dan PowerPoint Interaktif (Monproptin) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



## PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang memiliki peran penting, khususnya dalam pendidikan sekolah dasar. Ini dikarenakan dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir, berbahasa, serta menyampaikan gagasan secara terarah (Vicol et al., 2024). Namun, pembelajaran menulis pada jenjang ini masih kerap dilakukan dengan pendekatan konvensional, sehingga belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan kreativitas siswa. Mengingat tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Heriansyah, 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan menjadi relevan digunakan karena mampu mengintegrasikan unsur visual, aktivitas, dan pengalaman belajar aktif untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar secara lebih efektif (Hakeu et al., 2023).

Beragam permasalahan utama dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar umumnya berkaitan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide, menyusun kalimat, memilih kosakata yang tepat, serta mengembangkan paragraf secara logis dan runtut (Subrata et al., 2026). Kondisi tersebut kerap disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi, metode pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, serta minimnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Subrata, 2022; Subrata et al., 2024). Selain itu, materi menulis sering disampaikan secara abstrak tanpa didukung media yang dapat mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata siswa (Subrata et al., 2025). Dalam konteks ini, guru perlu menghadirkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, imajinasi, dan keterampilan menulis siswa secara bertahap, terarah, serta menyenangkan (Subrata et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran adalah tahapan terencana dalam merancang alat bantu belajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta situasi pembelajaran (Fandi Asy'arie et al., 2024). Permainan Monopoli dimaknai sebagai media edukatif berbasis permainan yang menggabungkan aspek visual, interaksi, dan pengalaman belajar kontekstual melalui pengenalan berbagai profesi. Media pembelajaran melalui Monopoli dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas penguasaan kosakata, serta merangsang munculnya ide siswa (Lew & Saville, 2021). Dalam konteks lain, keterampilan menulis adalah kemampuan berbahasa produktif dalam menyampaikan gagasan secara jelas, runtut, dan sesuai dengan kaidah bahasa. Penggunaan media permainan Monopoli sangat relevan untuk menunjang pembelajaran menulis yang lebih aktif, menarik, dan bermakna di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan partisipasi, kreativitas, serta keberanian siswa dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis (Fatima et al., 2025; Puspitasari & Ary, 2024).

Beberapa penelitian relevan telah mengkaji pemanfaatan media permainan edukatif dan media presentasi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Studi (Fadhil Akbar et al., 2024) pengembangan melalui *Google Sites* dan *Smart Box*, desain produk pembelajaran IPS setelah

diimplementasikan pada siswa memperoleh nilai tertinggi sebesar 62,0% dengan kategori sangat praktis. Penelitian dengan prinsip pembelajaran aktif, multimedia, dan pengembangan keterampilan menulis secara bersamaan masih belum banyak ditemukan. Kajian terdahulu cenderung menggunakan desain eksperimen sederhana tanpa menitikberatkan pada proses pengembangan media (Kusrianti & Suharto, 2019; Patiño et al., 2023). Kesenjangan tersebut memberikan peluang khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Monproptin yang lebih sistematis, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Secara tegas, bukti studi empiris mengenai efektivitas media pembelajaran yang memadukan permainan papan tematik dengan presentasi visual dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian relevan juga umumnya lebih menitikberatkan pada hasil belajar umum, motivasi, atau keterampilan membaca, sedangkan keterampilan menulis belum banyak dikaji secara mendalam (Zulianti & Bowo, 2023; Ningrum et al., 2024). Selain itu, studi masih banyak didominasi penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton, seperti hanya mengandalkan proyektor LCD (Angel et al., 2025; Purnama et al., 2026). Sehingga beberapa studi terdahulu belum memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media berbasis permainan yang terintegrasi terhadap proses maupun hasil keterampilan menulis terhadap siswa.

Mengingat masih terdapat kesenjangan dalam penelitian, khususnya pada pengembangan media pembelajaran terpadu yang mengombinasikan permainan Monproptin untuk mengoptimalkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Kebaruan inovasi pada studi ini tidak hanya menghadirkan media yang visual, interaktif, dan menarik, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual melalui tema profesi. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena secara khusus menjadikan keterampilan menulis sebagai fokus utama dalam perancangan dan evaluasi media pembelajaran berbasis permainan di jenjang pendidikan sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada media pembelajaran berbasis Monproptin. Studi ini dilakukan di sekolah dasar negeri Petemon XII di Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Secara khusus, fokus mata pelajaran yang dipilih adalah Bahasa Indonesia dengan tema yang dikembangkan, bijak memakai uang, di kelas II (dua). Kontribusi penelitian ini mencakup aspek teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian memperkaya kajian tentang integrasi media permainan dan multimedia dalam pembelajaran menulis. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif solusi bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran menulis yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan siswa secara berkelanjutan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch,

2009). Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar negeri Petemon XII di Kota Surabaya, dengan melibatkan 26 siswa pada kelas eksperimen (pemilihan satu kelas) dan 5 siswa pada kelas kontrol (sampel siswa pada kelas lain). Penelitian ini menggunakan data *pretest* dan *posttest* sebagai desain kelompok kontrol. Penggunaan model ADDIE dipilih karena memuat proses evaluasi dan revisi pada setiap tahap, sehingga mendukung pengembangan produk pembelajaran yang lebih berkualitas. Adapun tahapan ADDIE dalam penelitian ini dijelaskan secara sistematis sebagai berikut.

1. Tahap Analisis. Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara, serta analisis media berbasis Monproptin pada materi atau tema bijak memakai uang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Tahap Desain. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, media, dan instrumen penelitian. Materi dikembangkan berdasarkan indikator pemecahan masalah media berbasis Monproptin. Media ini dirancang dalam bentuk sistem pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan bahan sederhana. Instrumen penelitian mencakup angket respons, lembar validasi, serta soal *pretest* dan *posttest*.
3. Tahap Pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media berbasis Monproptin yang dilengkapi dengan buku panduan. Selanjutnya, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan tingkat kelayakan yang telah diberikan penilaian.
4. Tahap Implementasi. Tahap ini dilakukan secara terbatas pada siswa kelas II (dua) dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektivitas media. Data dikumpulkan melalui hasil tes, angket guru dan siswa, serta observasi selama proses pembelajaran.
5. Tahap Evaluasi. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media, sekaligus sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk setelah diujicobakan pada kelompok besar.

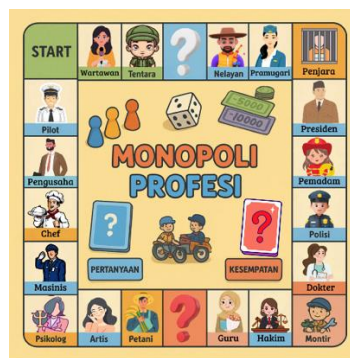
Data yang diperoleh selanjutnya dipaparkan secara deskriptif berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis Monproptin di sekolah dasar. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Analisis validitas dilakukan melalui skor rata-rata dari ahli materi dan ahli media, sedangkan analisis kepraktisan didasarkan pada persentase respons guru dan siswa. Sementara itu, analisis efektivitas dilakukan melalui perhitungan N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t independen untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Monproptin telah memenuhi kriteria sangat praktis, valid, dan efektif dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Media ini telah melalui proses validasi ahli serta dinilai sesuai dengan

capaian pembelajaran sains, indikator pemecahan masalah, dan karakteristik siswa. Selain itu, respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media berbasis Monproptin mudah digunakan, menarik, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dibandingkan dengan metode ceramah yang sebelumnya lebih dominan digunakan oleh guru.

## HASIL

Penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis Monproptin dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar telah menghasilkan media interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas dua di sekolah dasar. Media penggunaan Monproptin ini merupakan perpaduan antara permainan Monopoli Profesi Pekerjaan dan PPT interaktif. Adapun tampilan rancangan fisik media tersebut disajikan pada gambar berikut.



**Gambar 1.** Desain Awal Papan Moproptin



**Gambar 2.** Desain awal pion permainan

Pada tampilan gambar 1 dan 2 merupakan papan permainan berfungsi sebagai media utama untuk bermain. Papan terbuat dari hardboard agar lebih awet dan dapat digunakan kembali. Papan berbentuk persegi dengan ukuran 50 x 50 cm, yang dapat dilipat agar mudah dibawa dan praktis dalam penyimpanannya. Papan permainan dengan total 22 petak tersebut terdiri dari 1 petak kesempatan, 1 petak pertanyaan, 1 petak penjara, 1 petak start, 18 petak profesi.

Kemudian, hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Monproptin memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Temuan tersebut

mengindikasikan bahwa media ini telah divalidasi oleh dosen berdasarkan kriteria desain penggunaan media yang memenuhi aspek kesesuaian isi materi, kondisi media, penggunaan media, serta kesesuaian media dengan materi. Kemudian, perolehan dari validasi ahli materi pada penilaian aspek kesesuaian materi, ketepatan kebahasaan, kepraktisan penyajian. Rincian hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Monproptin

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	78%	Layak

Tabel 1 menunjukkan bahwa media berbasis Monproptin telah memenuhi kriteria kesesuaian isi dan kualitas tampilan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi signifikan yang siap diimplementasikan kepada siswa.

Keefektifan media terlihat dari peningkatan keterampilan menulis peserta didik setelah menggunakan media berbasis Monproptin. Skor setelah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penggunaan media, dan hasil analisis N-Gain menunjukkan peningkatan tersebut berada pada kategori sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan visual membantu siswa kelas II lebih mudah memahami, mengingat, dan mencocokkan keterampilan menulis dengan gambar yang sesuai. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi, dilakukan analisis deskriptif terhadap nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 2.** Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>
APS	20	65	0,56
ANF	75	100	1,00
AAT	60	70	0,25
ADR	60	70	0,25
ADA	40	90	0,83
EAS	90	95	0,05
FJH	70	80	0,33
GKM	50	80	0,06
KNA	90	100	1,00
MAB	60	90	0,75
MAM	80	90	0,05
MAA	75	90	0,06
MIA	50	90	0,08
MTT	70	90	0,67
NSA	95	100	1,00
NMN	70	90	0,67

NAM	70	90	0,67
NFK	60	80	0,05
PAS	60	80	0,05
RAS	60	80	0,05
RDO	80	90	0,05
RTS	60	80	0,05
YHN	90	95	0,05
GPK	80	100	1,00
ETO	60	70	0,25
YMR	60	70	0,25

Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis menggunakan JASP dan ditampilkan pada tabel berikut. Adapun rincian skor *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Rata-rata Skor *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

<i>Descriptive Statistics</i>	<i>Nilai Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
<i>Valid</i>	26	26	26
<i>Missing</i>	0	0	0
<i>Mean (arutmetic)</i>	66.73	85.58	0.595
<i>Std. Deviation</i>	16.73	10.52	0.238
<i>Minimum</i>	20.00	65.00	0.250
<i>Maximum</i>	95.00	1000.0	1.000

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Jeffreys's Amazing Statistics Program* (JASP), diperoleh data bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 66,73 dengan standar deviasi 16,73, menunjukkan kemampuan awal yang cukup beragam. Setelah diberikan intervensi, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 85,58 dengan standar deviasi 10,52 yang menandakan hasil belajar lebih merata. Peningkatan ini tercermin dalam skor *N-gain* rata-rata sebesar 0,595.

Setelah media Monproptin diimplementasikan dan dilakukan evaluasi, guru memandang ini sebagai media yang efektif, menarik, dan fungsional, dengan alur keterkaitan yang jelas: tampilan menarik, motivasi meningkat, hubungan guru-siswa lebih baik, efektivitas pembelajaran bertambah dalam meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman konsep ekonomi dasar melalui pendekatan permainan edukatif.

Adapun perhitungan persentase kepraktisan tersebut yang dilakukan dari penilaian angket respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan perolehan skor sebesar 18 dari skor maksimal 20, sehingga didapatkan persentase sebesar 90%. Persentase ini berada dalam rentang kriteria 81% - 100%, yang berarti bahwa media berbasis Moproptin dinilai sangat praktis dan dapat dikembangkan secara berkelanjutan pada materi lainnya.

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media Monproptin memiliki potensi kuat sebagai inovasi pembelajaran menulis di sekolah dasar. Perolehan validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 78% mengindikasikan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek tampilan, isi, kebahasaan, dan kesesuaian penggunaan. Peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* 66,73 menjadi *posttest* 85,58 menunjukkan adanya perubahan positif pada keterampilan menulis siswa setelah intervensi. Nilai N-Gain sebesar 0,595 memperkuat bahwa media ini cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar visual dan interaktif. Selain itu, respons guru dengan tingkat kepraktisan 90% menegaskan bahwa Monproptin mudah digunakan, menarik, dan relevan untuk pembelajaran. Dengan demikian, media ini layak dikembangkan lebih lanjut pada materi dan konteks pembelajaran lain.

Menurut (Pelech, 2010), prinsip pembelajaran konstruktivistik menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media berbasis permainan seperti Monopoli memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi, sehingga proses belajar tidak lagi bersifat pasif (Rahmadani et al., 2023). Dalam penelitian juga menunjukkan bahwa, pembelajaran lebih efektif ketika siswa terlibat dalam aktivitas eksploratif dan kontekstual. Penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar secara keseluruhan (Susanti, 2026; Zebua, 2025).

Integrasi elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi. Menurut (Mayer, 2023) pembelajaran multimedia berbasis informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dapat lebih mudah diproses oleh memori kerja siswa. Media Monopoli yang menggabungkan permainan papan dengan presentasi visual interaktif mencerminkan prinsip ini. Penelitian (Ubaidillah et al., 2025) menunjukkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis secara lebih efektif, khususnya dalam aspek menulis yang membutuhkan integrasi antara pemahaman konsep dan ekspresi ide.

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memiliki landasan kuat dalam teori motivasi belajar, khususnya penentuan diri yang menekankan pentingnya aspek kesenangan, otonomi, dan kompetensi dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Rabbani et al., 2025; Tan, 2018). Media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Penelitian (Ali et al., 2025) menunjukkan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, proses pembelajaran yang mengintegrasikan

permainan pada pengoptimalan menulis menjadi strategi yang relevan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa (Romadhon et al., 2025; Susanti et al., 2024).

Dari sisi pengembangan media, hasil penelitian ini juga konsisten dengan desain *Research and Development* (R&D) yang menekankan pentingnya validasi, kepraktisan, dan efektivitas dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Model pengembangan dengan menggunakan ADDIE menegaskan bahwa media pembelajaran harus melalui tahap evaluasi oleh ahli serta uji coba lapangan untuk memastikan kelayakannya. Penelitian relevan menunjukkan bahwa media yang memenuhi ketiga aspek tersebut cenderung lebih mudah diimplementasikan dan memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan menulis. Dengan demikian, pengembangan media berbasis Monproptin terlihat sistematis yang dapat menjadi kunci dalam menghasilkan inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis Monproptin dinyatakan layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar. Validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 78% menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi, kebahasaan, dan kesesuaian penggunaan. Peningkatan nilai rata-rata pretest dari 66,73 menjadi 85,58 pada posttest, serta skor N-Gain sebesar 0,595, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis setelah penggunaan media. Respons guru dengan tingkat kepraktisan 90% juga memperkuat bahwa Monproptin mudah digunakan, menarik, dan relevan dalam pembelajaran.

Selain itu, studi ini menunjukkan bahwa integrasi permainan Monopoli Profesi Pekerjaan dan PPT interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendorong partisipasi, motivasi, dan pengalaman belajar kontekstual siswa. Kontribusi penelitian terletak pada pengembangan media terintegrasi yang berfokus pada keterampilan menulis di sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih terbatas pada subjek, jenjang kelas, dan ruang lingkup materi tertentu. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang berbeda, serta menguji efektivitas Monproptin pada materi dan keterampilan berbahasa lainnya.

## REFERENSI

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Angel, R., Masduki, A. F. A., & Duryat, M. (2025). Efektivitas Model Discovery Learning Berbasis Media Menonton dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (MPBKM). *Journal of Education Research*, 6(4), 1168–1180. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2415>
- Boby Yasman Purnama, Farwati, S., & Putri, N. (2026). Pengelolaan Penggunaan LCD Proyektor

- sebagai Sarana Cognitive Ergonomic dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 10(2), 111–126. <https://doi.org/10.14421/jpm.2025.111-126>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fadhil Akbar, Imam Suprayogo, M. Fahim Tharaba, Bima Fandi Asy'arie, & Mariyana, W. (2024). Social Science Learning through Google Sites and Smart Box in Junior High Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 482–491. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.86218>
- Fandi Asy'arie, B., Setiadi, A. H., Firdaus, M., Mahdi, R., & Mustofa, M. A. (2024). Strengthening Learning Priorities in the 21st Century: Review of Islamic Education Policy in Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 10(02), 279–294. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v10i02.10615>
- Fatima, A., Mahboob, U., Khan, R. A., & Rafique, S. (2025). Development and validation of an ethical monopoly board game to teach bioethics to undergraduate medical students. *BMC Medical Education*, 25(1), 985. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07454-7>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Heriansyah, A. H. A. & M. A. F. (2025). *Transformasi Pembelajaran Abad 21: Sinergi Proyek Kontekstual dan Penilaian Autentik Mewujudkan Pembelajaran Mendalam*. Goresan Pena.
- I. Zulianti, & S.A. Bowo. (2023). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dan Motivasi Belajar Dengan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 1–12. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v12i1.2231](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.2231)
- Kusrianti, A., & Suharto, V. T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 145. <https://doi.org/10.25273/linguista.v3i2.5736>
- Lew, C., & Saville, A. (2021). Game-based learning: Teaching principles of economics and investment finance through Monopoly. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100567. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100567>
- M Rifqy Rabbani, Arimil Jannah, Rifty Ariyani, Noviana Putri Ramadanti, & Laily Rachma Handayani. (2025). Automatic Promotion Dan Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Journal Central Publisher*, 2(3), 1796–1805. <https://doi.org/10.60145/jcp.v2i3.407>
- Mayer, R. C. C. & R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- Melinda Khoriyah Ningrum, Dimas Agus Dwi Saputro, & Rani Setiawaty. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas IV di SDN Pati Kidul 03. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(3), 09–17. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1008>
- Muhammad Fadhil Romadhon et al. (2025). *Integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Patiño, A., Ramírez-Montoya, M. S., & Buenestado-Fernández, M. (2023). Active learning and education 4.0 for complex thinking training: analysis of two case studies in open education. *Smart Learning Environments*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00229-x>
- Pelech, J. (2010). *The Comprehensive Handbook of Constructivist Teaching: From Theory to Practice*. Information Age Publishing.
- Puspitasari, D. S., & Ary, D. da. (2024). Cultural Monopoly Game: Designing and Testing Game-Based Media for Intangible Cultural Heritage Learning in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(3), 1859–1872. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024126>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>

- Septyana Ayu Susanti. (2026). Eksplorasi Strategi Guru dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 61–67. <https://doi.org/10.59829/Oaq3e591>
- Septiani Selly Susanti, Laila Nursafitri, Iri Hamzah, Rita Zunarti, Darmanto, Fitriyah, Bima Fandi Asy'arie, & Muhammad Syihab As'ad. (2024). Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 40–59. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>
- Subrata, H. (2022). Implementation Of 21st Century Learning Principles On Local Content Of Javanese Elementary Schools In East Java. *RA Journal Of Applied Research*, 08(12). <https://doi.org/10.47191/rajar/v8i12.01>
- Subrata, H., Rachmadiyah, P., Indrawati, D., & Abidin, Z. (2024). TPCK Investigation of Javanese Language Learning in Indonesian Elementary Schools: Application of Technology and a Pedagogical Approach. *International Journal Of Multidisciplinary Research And Analysis*, 07(01). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i01-27>
- Subrata, H., Istiq'faroh, N., Siswanto, M. B. E., Amalia, E., & Mahendra, A. (2026). Integrating Literacy and Creative Problem-solving in Javanese Language Education: A Qualitative Study using Atlas.ti for Curriculum Innovation. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 34(1). <https://doi.org/10.47836/pjssh.34.1.19>
- Subrata, H., Judijanto, L., Aeni, C., Ali, A., & Amir, A. S. (2025). Implementation of Multimedia-assisted Collaborative Game-Based Learning to Improve Competitive Spirit and Problem Solving Ability in Literacy Learning for Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 1415–1430. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp1415-1430>
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (2022). Implementation of the “TANDUR” Model with Script Card Media in Learning Local Content in Regional Languages (Javanese) in Elementary Schools. *International Journal Of Social Science And Education Research Studies*, 02(12). <https://doi.org/10.55677/ijssers/V02I12Y2022-14>
- Tan, W. H. (2018). *Design, motivation, and frameworks in game-based learning*. IGI Global.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>
- Vicol, M.-I., Gavriluț, M.-L., & Mățã, L. (2024). A Quasi-Experimental Study on the Development of Creative Writing Skills in Primary School Students. *Education Sciences*, 14(1), 91. <https://doi.org/10.3390/educsci14010091>
- Zebua, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pada Metamorfosis Menggunakan Game Edukasi. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.36312/madu.v3i1.228>