

IMPLEMENTASI MEDIA MONOPOLI MAJAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Lulu' Arifatun Munasiroh^{1*}, Haryadi², Bernadus Wahyudi Joko Santoso³
Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, (¹Universitas Negeri Semarang)

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,
(²Universitas Negeri Semarang)

Sastra Perancis, Fakultas Bahasa dan Seni, (³Universitas Negeri Semarang)

Alamat email: (1luluarifatun1989@students.unnes.ac.id,

2haryadihar67@mail.unnes.ac.id, 3wahyudifr@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

Learning Indonesian Language in elementary schools requires students to develop critical and creative thinking skills as well as an understanding of abstract linguistic concepts such as majas or figurative language. However, sixth-grade students often experience difficulties in mastering various types of majas due to the use of conventional teaching methods and the limited utilization of engaging learning media. These challenges result in low motivation, participation, and learning score. The aim of this study is to examine the implementation of the Monopoly Majas learning media to enhance the learning activities and outcomes of students of sixth-grade in Indonesian Language lessons. The research used a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, consists of: planning, action implementation, observation, and reflection. The research involved 21 students of sixth-grade at Nasima Primary School. Data were collected through observation, interviews, and achievement tests. The results showed that the use of Monopoly Majas significantly improved students' learning activities and outcomes. The percentage of active participation increased from 67% in the pre-cycle to 81% in the first cycle and 90% in the second cycle. Similarly, the students' average learning achievement score increased from 65 in the pre-cycle to 78 in the first cycle and 89 in the second cycle. Therefore, the use of Monopoly Majas as a learning medium proved effective in enhancing students' motivation, engagement, and achievement in understanding figurative language in Indonesian Language learning for sixth-grade elementary students.

Keywords: Monopoli Majas, Learning Outcomes, Indonesian Language, Elementary Education

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta pemahaman terhadap konsep kebahasaan yang bersifat abstrak, seperti majas atau gaya bahasa. Namun,

siswa kelas VI sering mengalami kesulitan dalam menguasai berbagai jenis majas akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan terbatasnya pemanfaatan media belajar yang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoli Majas dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas VI di SD Nasima. Pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa media Monopoli Majas menunjukkan kemampuan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa. Tingkat partisipasi aktif siswa mengalami kenaikan dari 67% pada pra-siklus menjadi 81% pada siklus I, dan terdapat peningkatan menjadi 90% pada siklus II. Selain itu, rata-rata nilai hasil belajar juga naik dari 65 pada pra-siklus menjadi 78 pada siklus I dan mencapai 89 pada siklus II. Dengan demikian, media pembelajaran Monopoli Majas terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam memahami majas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar.

Kata kunci: Monopoli Majas, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berkolaborasi, serta motivasi belajar yang tinggi agar mampu beradaptasi dengan perubahan global dan perkembangan teknologi. Pembelajaran diarahkan agar lebih bermakna, kontekstual, dan menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Keterampilan kolaboratif menjadi bagian penting yang menekankan gotong royong, komunikasi efektif, dan kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, motivasi belajar merupakan faktor psikologis utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran secara mendalam (Nurjanah, Rakhman, and Cipta 2023; Ramadhani and Hikmah 2025).

Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar saat ini cenderung didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan latihan tertulis, yang kurang menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami

konsep abstrak, termasuk dalam mengenali majas atau gaya bahasa yang membutuhkan pemikiran kontekstual dan imajinatif. Rendahnya motivasi belajar dan partisipasi kolaboratif juga menjadi tantangan utama dalam pembelajaran (Tiara, Pratiwi, and Kuryanto 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Anggraini and Kristin (2022) bahwa pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih bermakna karena menggabungkan unsur bermain dengan kegiatan belajar.

Media permainan edukatif seperti monopoli dibuktikan efektivitasnya dalam peningkatan hasil belajar, keaktifan, serta motivasi siswa di beragam mata pelajaran (Hermawati and Lestari 2024; Yuliastuti 2023). Permainan berbasis papan (*board game*) seperti Monopoli memungkinkan interaksi sosial yang tinggi antar siswa, sehingga

mendukung terciptanya kolaborasi alami dalam kelompok belajar.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memiliki landasan kuat dalam teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Selain itu, teori motivasi belajar menurut Hamalik dan Arsyad menegaskan bahwa media yang menarik dapat membangkitkan minat, perhatian, dan keinginan belajar siswa, sekaligus memperkuat keterlibatan emosional mereka terhadap materi pelajaran (Hikmah, Ilhamdi, and Astria 2023; Yuliastuti 2023). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media monopoli yang dimodifikasi sesuai karakteristik siswa SD terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, serta literasi numerasi (Fuadhi et al. 2025; Nurjanah et al. 2023).

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media “Monopoli Majas” yang secara khusus digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi majas. Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan permainan monopoli dalam konteks IPS, IPA, maupun pendidikan karakter (Anggraini and

Kristin 2022; Hermawati and Lestari 2024; Iskandar, Ya'kub, and Rahman 2022), belum banyak kajian yang menerapkan monopoli sebagai media untuk memahami konsep kebahasaan seperti majas. Melalui inovasi ini, diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain dengan strategi kolaboratif yang meningkatkan keterampilan komunikasi, pemahaman bahasa figuratif, dan motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

Pemanfaatan media yang inovatif dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta capaian belajar peserta didik di sekolah dasar. Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis permainan, seperti permainan monopoli, dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar (Audina, Angin, and Simanjuntak 2021; Azighah, Baedowi, and Priyanto 2023; Faradhila, Aryanti, and Zuliana 2024). Guru perlu mengintegrasikan media tersebut secara komunikatif agar pesan pembelajaran tersampaikan secara efektif dan mampu menumbuhkan keaktifan serta kreativitas peserta didik

(Afifah, Suryatin, and Fath 2023; Apreasta, Susilawati, and Nopiyanti 2023). Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran Monopoli Majas diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep kebahasaan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media Monopoli Majas berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif dapat secara efektif meningkatkan keterampilan kolaboratif serta hasil belajar, yang sejalan dengan semangat pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

B. Metode

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Pemilihan model ini didasarkan pada kesesuaianya dalam upaya meningkatkan proses

pembelajaran yang dilakukan di kelas melalui tindakan guru secara langsung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan satu tahap pra-siklus sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa di kelas.

Penelitian ini merupakan upaya guru untuk merefleksi diri dengan memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif. Berdasarkan pandangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas (gaya bahasa), melalui penerapan media pembelajaran Monopoli Majas sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sederhana. Pendekatan kualitatif menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama menggunakan media Monopoli Majas, sedangkan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui apakah terdapat perubahan positif hasil belajar siswa melalui analisis nilai asesmen yang diberikan pada setiap akhir siklus. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah

Dasar Nasima pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Penentuan lokasi penelitian berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi majas masih mengalami kendala, terutama dalam hal rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas VI, dengan komposisi 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Data penelitian diperoleh melalui empat teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan media Monopoli Majas dilakukan melalui observasi. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai respons dan persepsi mereka terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi majas setelah penerapan tindakan melalui tes hasil belajar.

Sementara itu, dokumentasi dilakukan sebagai bukti pendukung berupa foto kegiatan, catatan hasil observasi, serta lembar kerja siswa. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas guru dan siswa, panduan wawancara, soal evaluasi hasil belajar, serta catatan lapangan.

Prosedur pelaksanaan penelitian meliputi tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus dilakukan identifikasi permasalahan melalui observasi awal terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI, terutama terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap jenis-jenis majas serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pada siklus I, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan media Monopoli Majas sebagai sarana untuk memperkenalkan berbagai jenis majas melalui permainan edukatif. Setelah perencanaan disusun, tindakan pembelajaran dilaksanakan dengan secara aktif melibatkan siswa dalam permainan. Kegiatan pembelajaran kemudian diamati melalui observasi terhadap keterlibatan siswa, antusiasme belajar, serta cara mereka

memahami materi. Setelah tindakan selesai, peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh untuk menemukan kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menyesuaikan strategi pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif, misalnya dengan meningkatkan variasi pertanyaan dalam permainan, memberikan sebuah penghargaan motivasional kepada kelompok aktif, serta memperbaiki alokasi waktu agar seluruh siswa mendapat kesempatan yang seimbang.

Proses pelaksanaan siklus II kemudian diobservasi kembali untuk melihat peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Analisis kualitatif dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai hasil belajar antar-siklus untuk mengetahui peningkatan ketuntasan belajar.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan oleh dua indikator utama. Pertama, aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat apabila keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencapai persentase minimal 80%. Kedua, hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila rata-rata nilai mencapai minimal 80 dan tingkat ketuntasan klasikal minimal 80%. Jika kedua indikator tersebut terpenuhi, maka penerapan media pembelajaran Monopoli Majas dinyatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas.

Siklus I

Tahap siklus I dilaksanakan atas dasar hasil refleksi pra-siklus dengan memperkenalkan media pembelajaran Monopoli Majas. Guru merancang pembelajaran berbasis permainan di mana siswa berkelompok memainkan papan monopoli yang telah dimodifikasi dengan kartu berisi berbagai jenis majas seperti metafora, personifikasi, hiperbola, dan perumpamaan. Setiap siswa yang berhenti di kotak tertentu diminta menjelaskan contoh majas sesuai kartu yang diperoleh.

Pada tahap ini, guru mulai melibatkan media dalam proses pembelajaran, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif. Namun, beberapa aspek seperti apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran masih belum maksimal.

Aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dengan persentase 81% (kategori baik). Siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap permainan, aktif berdiskusi, dan antusias menjawab pertanyaan yang muncul dari kartu monopoli. Walaupun demikian, masih ada sebagian siswa yang belum percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau memberikan contoh majas yang tepat.

Hasil belajar siswa pada siklus I meningkat dengan rata-rata 81, dan ketuntasan klasikal mencapai 80% (17 dari 21 siswa telah mencapai KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media Monopoli Majas mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa, meskipun perlu peningkatan dari sisi penguatan konsep dan pemerataan partisipasi.

Siklus II

Perbaikan pada siklus II difokuskan pada peningkatan keterlibatan seluruh siswa dan pendalaman materi majas. Guru memperbaiki mekanisme permainan dengan menambahkan variasi pertanyaan dan tantangan, memberikan penghargaan bagi kelompok paling aktif, serta menyeimbangkan kesempatan berbicara antaranggota kelompok.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dengan persentase 90% (kategori sangat baik). Guru telah melaksanakan seluruh aspek pembelajaran sesuai rencana, mulai dari apersepsi, penyampaian tujuan, penggunaan media interaktif, hingga refleksi bersama siswa. Siswa aktif, bersemangat, dan menunjukkan pemahaman terhadap jenis-jenis majas melalui permainan.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 89, dengan ketuntasan klasikal mencapai 90% (19 dari 21 siswa telah mencapai KKM). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Majas mampu memfasilitasi pembelajaran

yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Keaktifan Siswa dari PraSiklus-Siklus II

No	Siklus	Hasil %	Kriteria
1.	Pra siklus	67%	Cukup
2.	Siklus I	81%	Baik
3.	Siklus II	90%	Sangat baik

Hasil di atas menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dari 67% (cukup) pada pra-siklus menjadi 81% (baik) pada siklus I dan 90% (sangat baik) pada siklus II. Kenaikan ini mencerminkan adanya perubahan positif dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran setelah penerapan strategi yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam menumbuhkan keaktifan siswa. Melalui perbaikan strategi, penggunaan media yang menarik, serta suasana kelas yang kolaboratif, siswa menjadi lebih berani bertanya, berpendapat, dan berpartisipasi aktif. Hasil ini menegaskan bahwa refleksi dan perbaikan berkelanjutan pada setiap siklus berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis permainan monopoli mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Kurniawati, Ganda, and Mulyadiprana 2021; Ramadhani and Hikmah 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media ini terbukti efektif karena menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan partisipatif.

Peningkatan aktivitas belajar siswa terlihat dari keterlibatan mereka dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berkolaborasi dalam kelompok. Media Monopoli Majas juga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memahami makna kontekstual majas, sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial memfasilitasi perkembangan kognitif melalui zona perkembangan proksimal.

Tabel 1. Rekapitulasi Perolehan Hasil Belajar Siswa dari PraSiklus-Siklus II

No	Siklus	Rata-rata	Kriteria
1.	Pra siklus	65	Cukup
2.	Siklus I	78	Baik
3.	Siklus II	89	Sangat baik

Berdasarkan data di atas, rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 65 dengan kategori cukup, menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih belum optimal. Setelah penerapan tindakan pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 78 dengan kategori baik, menandakan adanya kemajuan yang berarti dalam pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata siswa mencapai 89 dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan peningkatan konsisten dan keberhasilan penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Kenaikan nilai dari pra-siklus ke siklus II sebesar 24 poin mengindikasikan bahwa inovasi pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang

reflektif dan berkesinambungan melalui setiap siklus memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Susanti, Ridwan, and Susilawati (2022) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media monopoli. Selain meningkatkan hasil belajar, Monopoli Majas juga meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu siswa. Permainan ini menumbuhkan antusiasme karena mengandung unsur kompetisi dan penghargaan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain. Menurut penelitian Permatasari, Hakim, and Aryaningrum (2024), permainan monopoli dalam pembelajaran juga menciptakan suasana menyenangkan yang memperkuat kerja sama antarsiswa dan meningkatkan rasa percaya diri.

Penelitian Mahesti and Koeswanti (2021), serta Nugraha, Junaidi, and Ayurachmawati (2022), turut memperkuat temuan ini bahwa media monopoli efektif meningkatkan hasil dan pemahaman belajar siswa. Mahesti menunjukkan Game Monopoli sangat layak digunakan, Nugraha membuktikan media monopoli praktis

dan menarik bagi siswa SD. Dengan demikian, Monopoli Majas relevan sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fardani (2023); Ivani and Sari (2023); Khumairoh and El-Yunusi (2025), serta Kusuma, Tahir, and Sobri (2024) yang menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Hal ini diperkuat dengan temuan (Permatasari et al. 2024; Putri, Wahyudi, and Basori 2024; Saputra, Sary, and Untari 2025) yang sama-sama membuktikan bahwa media permainan monopoli efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

Juliani and Ibrahim (2023) dan Kusumawati (2023) menegaskan bahwa media inovatif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media Monopoli Majas terbukti relevan dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar Bahasa Indonesia secara bermakna.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pandangan yang menunjukkan bahwa media monopoli berbasis bahasa (Monosa) efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui kegiatan belajar yang kolaboratif dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian Ramadhani and Hikmah (2025) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan media monopoli dan peningkatan penguasaan kosakata siswa, yang juga relevan dalam konteks pembelajaran majas yang menuntut pengayaan perbendaharaan bahasa.

Dengan demikian, implementasi Monopoli Majas terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan memahami konsep majas secara lebih mendalam. Penggunaan media berbasis permainan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran bermakna, kreatif, dan berpusat pada siswa.

C. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan melalui dua siklus pembelajaran, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media

pembelajaran Monopoli Majas terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi majas. Penerapan media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada siswa sebagai pusat pembelajaran.

Terjadi peningkatan pada seluruh aspek pembelajaran, mencakup keaktifan siswa dan hasil belajar. Persentase keterlibatan siswa meningkat dari 67% pada tahap prasiklus menjadi 90% pada siklus II, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai yang semula 65 pada prasiklus naik menjadi 89 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 90%.

Secara pedagogis, penggunaan media Monopoli Majas tidak hanya berdampak secara kognitif, tetapi menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Pembelajaran berbasis permainan ini sejalan dengan prinsip game-based learning dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan

pembelajaran bermakna, aktif, dan kontekstual.

Dengan demikian, kesimpulan didapat bahwa Monopoli Majas merupakan media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama untuk materi yang bersifat abstrak seperti majas, karena mampu mengubah proses belajar menjadi lebih menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Jihan, Suryatin Suryatin, and Ayatullah Muhamadin Al Fath. 2023. "Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Scholarly Journal of Elementary School* 3(2):132–45.
- Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10):4207–13.
- Apreasta, Lika, Wiwik Okta Susilawati, and Rima Nopiyanti. 2023. "Pengembangan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Lihat Sekitar Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 13(1):59.
- Audina, Tifani, Laurensia Masri Perangin Angin, and Sorta Simanjuntak. 2021. "Pengembangan Media Monopoli Bahasa dalam Pembelajaran Tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan Kelas II Semester 2 SDN 050656 Stabat Ta.2019/2020." *JS (Jurnal Sekolah)* 5(1):14.
- Azighah, Naila Nahda, Sunan Baedowi, and Wawan Priyanto. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(4):2636–49.
- Faradhila, Siska Ayu, Melisa Putri Aryanti, and Eka Zuliana. 2024. "Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran dengan Media Monopoli Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 5(1):15–23.
- Fardani, Much Arsyad. 2023. "Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(2):1081–88.
- Fuadhi, Muhammad Iqbal, Muhammad Thohir, Almar'atul Muttaqiyah, Nelly Sakinah, and Ulil Irzaqotul Humaidah. 2025. "Implementasi Pengembangan Kurikulum Muhammadiyah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 8(1):211.
- Hermawati, Eli, and Myrna Apriany Lestari. 2024. "Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar." *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment* 3(2):67–71.

- Hikmah, Nurul, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Fitri Puji Astria. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(3):1809–22.
- Iskandar, Wahyuni, Ya'kub Ya'kub, and Abd. Rahman. 2022. "MOBA: Monopoli Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Upaya Meningkatkan Semangat Anak Sekolah Dasar Dalam Menghafal Al-Qur'an Di Era Revolusi Industri 4.0." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6(1):30–39.
- Ivani, Nurul, and Agatha Kristi Pramudika Sari. 2023. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Timbang." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1(2):284–94.
- Juliani, Retno, and Nini Ibrahim. 2023. "Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(1):19–26.
- Khumairoh, Inas Azhar, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. 2025. "Tingkat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Media Permainan Monopoli." *Jendela Olahraga* 10(2):1–11.
- Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, and Ahmad Mulyadiprana. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD."
- PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(4):860–73.
- Kusuma, Lalu Alfi Sandi, Muhammad Tahir, and Muhammad Sobri. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* 5(3):534–42.
- Kusumawati, Hesty. 2023. "Kajian Model Pembelajaran Word Square Terhadap Pembelajaran Bahasa Di Sekolah." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1):30.
- Nugraha, Frengki Arya, Ilham Arvan Junaidi, and Puji Ayurachmawati. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Pertumbuhan Hewan Di Sekolah Dasar." *Indonesian Research Journal On Education* 2(3):1168–72.
- Nurjanah, Ismi, Patra Aghtiar Rakhman, and Nana Hendra Cipta. 2023. "Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif Di Sekolah Dasar." *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary* 1(2):707–12.
- Permatasari, Intan, Lukman Hakim, and Kiki Aryaningrum. 2024.

- “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 10(1):479–92.
- Putri, Rosy Pratiwi Ananda, Wahyudi Wahyudi, and Muhamad Basori. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar.” *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 7(3):228.
- Ramadhani, Ikhsan Farhan, and Khizanatul Hikmah. 2025. “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Smp Muhammadiyah 8 Tanggulangin.” *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9(2).
- Saputra, Ariya Bayu, Ryky Mandar Sary, and Mei Fita Asri Untari. 2025. “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi FPB Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Cerdas Mendidik* 4(1):120–30.
- Susanti, Maulida Dwi, Ita Rustiati Ridwan, and Susilawati. 2022. “Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(1):9–15.
- Tiara, Intan, Ika Ari Pratiwi, and Moh. Saffrudin Kuryanto. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6(1):47–55.
- Yuliastuti, Erlina. 2023. “Pengembangan Media Permainan Monopoli ‘Mopin IPS’ Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Gugus Selatan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Magetan.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 3(4):483–91.