

6 Kabeakan et al 263-270-SM

by Journal Check

Submission date: 02-Aug-2026 01:34AM (UTC+0700)

Submission ID: 2410455323

File name: 6_Kabeakan_et_al_263-270.docx (378.72K)

Word count: 3723

Character count: 21770

4 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS ANEKDOT BAGI SISWA KELAS X MAN DAIRI

30 DEVELOPMENT OF MONOPOLY LEARNING MEDIA TO IMPROVE ANECDOTAL TEXT WRITING ABILITY FOR CLASS X STUDENTS OF MAN DAIRI

5 Nuraini Kabeakan¹⁾, Riris Nurkholidah Rambe²⁾

¹⁾Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, nuraini0314223038@uinsu.ac.id

²⁾Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, ririsnurkholidah@uinsu.ac.id

*Correspondence to: nuraini0314223038@uinsu.ac.id

Article History:	Received	Revision	Accepted	Published
	May 18, 2026	June 8, 2026	June 24, 2026	June 28, 2026

Abstrak

Kemampuan menulis merupakan puncak keterampilan berbahasa yang bersifat produktif sekaligus menjadi tantangan berat bagi siswa. Kesenjangan di lapangan menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan kurikulum dengan realitas di MAN Dairi, di mana minat dan kemampuan siswa kelas X³¹ am menulis teks anekdot masih tergolong rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, serta menguji kepraktisan dan efel¹² as media pembelajaran monopoli yang dimodifikasi sebagai solusi interaktif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks anekdot. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model⁶ ngembangan mengikuti tahap 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Temuan utama menunjukkan bahwa media monopoli yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli dengan rata-rata persentase sebesar 88,3%. Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan respon positif dengan persent⁴³ 78,78% dari siswa (kategori praktis) dan 90% dari guru (kategori sangat praktis³³). anjutnya, hasil uji efektivitas melalui analisis skor *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,8081 (80,80%) yang termasuk ke dalam kriteria tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli modifikasi terbukti valid, praktis, dan sangat efektif dalam mengakselerasi keterampilan menulis teks anekdot serta menumbuhkan partisipasi aktif siswa secara menyenangkan.

Kata Kunci

Media Monopoli, Kemampuan Menulis, Teks Anekdot, Model 4D

Abstract

Writing ability is the pinnacle of productive language skills and is also a major challenge for students. The gap in the field shows a mismatch between curriculum¹ demands and the reality at MAN Dairi, where the interest and ability of grade X students in writing anecdotal texts are still relatively low due to the use of conventional and monotonous learning media. This study aims to develop, validate, and test the¹² cticality and effectiveness of modified monopoly learning media as an interactive solution in improving anecdotal text writing skills. The method applied in this study is *Research and Development* (R&D) with a development model⁶ t following the 4D stages (*Define, Design, Development, and Dissemination*). The main findings show⁴² the developed monopoly media meets the criteria for being very feasible¹² id on expert validation with an average percentage of 88.3%. The results of the²⁸ cticality test also showed a positive response with a percentage of 78.78% from students (practical category²¹) and 90% from teachers (very practical category). Furthermore, the results of the effectiveness test through *N-Gain* score analysis obtai²⁷ an average value of 0.8081 (80.80%) which is included in the high criteria. The conclusion of this study is that the modified monopoly learning media is proven to be valid, practical, and very effective in accelerating anecdotal text writing skills and fostering active student participation in a fun way.

Keywords

Monopoly Media, Writing Ability, Anecdotal Text, 4D Model

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa merupakan fondasi utama dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi dan bernalar siswa. Secara fundamental, proses ini mencakup empat pilar keterampilan: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempatnya, menulis merupakan puncak kemampuan berbahasa yang bersifat produktif. Menulis bukan sekadar menyerap informasi, melainkan proses merekonstruksi pengetahuan menjadi gagasan baru yang terstruktur sekaligus menjadi sarana komunikasi tidak langsung yang produktif dan ekspresif (Rambe, 2025). Melalui menulis, individu menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan melalui simbol-simbol yang mudah dimengerti orang lain (Sinaga et al., 2021). Oleh karena itu, kemampuan menulis selalu menjadi tahap puncak sekaligus tantangan berat dalam menuntut kemampuan berpikir manusia, baik karena faktor internal maupun eksternal.

Teks anekdot merupakan sebuah narasi atau cerita pendek yang menyisipkan elemen humor dan bertujuan untuk menghibur, juga untuk menyampaikan kritik atau sindiran secara tersirat. Melalui teks anekdot, siswa belajar menyampaikan pesan atau kritik sosial dengan cara yang ringan dan menghibur, sehingga mereka dapat lebih bebas berekspresi dalam bentuk tulisan. Dengan menguasai kemampuan menulis anekdot, siswa tidak hanya belajar menyampaikan gagasan secara menarik, tetapi juga mengembangkan kepekaan terhadap fenomena sosial di sekitarnya (Meilita et al., 2024). Namun, hasil survei internasional (PISA, 2020) bahwa kemampuan menulis siswa di Indonesia masih rendah. Dari penelitian yang dilakukan terhadap 42 negara, posisi ke-39 diduduki oleh siswa Indonesia dengan rerata 371, sedikit melampaui Albania (349) dan Peru (327), rendahnya performa literasi nasional ini bukan tanpa sebab, melainkan menjadi cerminan dari realitas pembelajaran di tingkat daerah. Pola hambatan yang terekam dalam skala global tersebut berakar dari kejenuhan siswa di ruang kelas lokal yang cenderung pasif, memperlambat tugas menulis, hingga terjebak pada budaya menyalin (*copy-paste*) secara instan dari internet tanpa proses berpikir mandiri. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi awal dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN Dairi. Minat siswa di sekolah tersebut dalam belajar menulis masih tergolong rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa saat diberikan tugas. Hambatan utama di MAN Dairi berpusat pada kurangnya variasi media pembelajaran serta metode pengajaran yang monoton, sehingga memicu anggapan bahwa menulis anekdot adalah kegiatan yang sulit dan membosankan.

Temuan ini menjadi dasar penting untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi serta keterampilan menulis siswa secara bertahap dan berkelanjutan. Media pembelajaran pada hakikatnya bukan sekadar alat peraga, melainkan instrumen strategis untuk memperluas pengetahuan, menyederhanakan materi yang abstrak, serta merangsang fokus dan keterampilan berpikir kritis siswa (Syamsiani, 2022; Al-illahiyah & Rambe, 2024; Lusianti & Devianty, 2025). Dalam konteks ini, menulis teks anekdot memiliki kompleksitas tinggi karena menuntut siswa mengintegrasikan alur cerita secara kronologis berdasarkan lima struktur wajib: abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Kompleksitas struktur yang bersifat sekuensial (berurutan) ini sangat sulit dipahami jika hanya diajarkan lewat metode ceramah konvensional. Oleh karena itu, media permainan monopoli dipilih sebagai solusi terbaik. Sebagai media spasial-kinestetik, karakteristik permainan monopoli yang memiliki petak-petak berurutan, kartu langkah, dan zona permainan secara mekanis sangat selaras dengan struktur teks anekdot yang bersifat kronologis. Melalui modifikasi petak permainan menjadi zona struktur seperti petak krisis atau kartu inspirasi, siswa dipandu secara bertahap untuk menyusun teks anekdot sambil bermain. Pendekatan ini tidak hanya menepis kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar (Kurniawati et al., 2021) tetapi juga secara simultan melatih kerja sama, komunikasi, dan daya pikir kritis siswa kelas X di MAN Dairi secara bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh (Magvira et al., 2023), pada penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran monopoli untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek SMA kelas XI. Ada juga penelitian oleh (Hardiyanti et al., 2023), pada penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu monopoli. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & Indarti, 2024) juga menerapkan media yang sama yaitu monopoli untuk pembelajaran menulis. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh (Tsania & Kurnianto, 2025) juga memanfaatkan media pembelajaran monopoli dan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat berkualitas untuk pembelajaran menulis. Perbedaan utama dengan penelitian terdahulu terletak pada rancangan (desain),

materi dan jenjang sekolah yang dipilih. Pada penelitian sebelumnya terdapat kotak “dana umum” dan “kesempatan” serta “kotak penjara”, sedangkan pada penelitian saya media monopoli dimodifikasi dengan menyisipkan berbagai stimulus kreatif pada setiap petaknya. Kehadiran elemen spesifik seperti Petak Sindiran, Zona Kritik, dan Kartu Inspirasi berfungsi sebagai pemantik ide (*idea trigger*) yang memaksa siswa untuk berpikir kritis terhadap fenomena sosial secara spontan namun tetap terarah.

Dengan mengintegrasikan langkah-langkah permainan dengan tahapan penulisan teks anekdot, pengembangan media monopoli ini diharapkan dapat membantu proses transformasi ide kreatif menjadi sebuah karya tulis anekdot di MAN Dairi. Sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, sistematis, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan akan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa yang kurang berpartisipasi dan media konvensional yang digunakan guru, sehingga penulis mengangkat judul “pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot bagi siswa Kelas X MAN Dairi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X di MAN Dairi. Model pengembangan yang dirujuk adalah model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan angket, serta dianalisis menggunakan metode kombinasi kualitatif (untuk data deskriptif berupa saran ahli dan guru) dan kuantitatif (untuk uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan). Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli (media, materi, bahasa), angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Keterampilan menulis teks anekdot merupakan kompetensi subjektif-produktif, tes hasil belajar tidak diukur secara dikotomi (benar/salah), melainkan menggunakan tes unjuk kerja (*performance test*) menulis teks anekdot yang dinilai menggunakan rubrik penilaian analitik dengan total skor maksimal 100. Penilaian instrumen tes ini mengukur 5 (lima) aspek utama, yaitu: (1) Struktur Teks (bobot 25) untuk menilai kelengkapan unsur abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda; (2) Isi/Topik (bobot 25) untuk menilai kejelasan sindiran atau kritik sosial; (3) Unsur Humor (bobot 20) untuk menilai efektivitas kelucuan atau kejutan pada krisis; (4) Kebahasaan (bobot 20) untuk menilai ketepatan penggunaan konjungsi temporal, kalimat retorik, dan kata kerja aksi; serta (5) Ejaan/PUEBI (bobot 10) untuk menilai ketepatan tanda baca, huruf kapital, dan penulisan kata. Nilai mentah yang diperoleh siswa pada pra-uji (*pre-test*) dan pasca-uji (*post-test*) berdasarkan rubrik ini yang kemudian dihitung menggunakan rumus *N-Gain* untuk menentukan tingkat keefektifan media monopoli anekdot yang dikembangkan.

Persentase kevalidan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Validitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Validitas

Presentasi	Kriteria
85% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
60% < skor ≤ 84%	Valid
53% < skor ≤ 68%	Cukup Valid
37% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid

Pengukuran respon menggunakan instrumen angket dengan skala likert berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudian untuk menghitung presentase jawaban angket menggunakan rumus berikut:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Praktikalitas Media

Presentasi	Kriteria
85% - 100%	Sangat Praktis
70% - 84%	Praktis
55% - 69%	Cukup Praktis
40% - 54%	Kurang Praktis
< 40%	Tidak Praktis

Pengukuran peningkatan hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus N-Gain:

$$N - \text{gain} (g) = \frac{x_1 - x_2}{x_{\text{maks}} - x_1}$$

Keterangan:

x_1 = Nilai *Pretest*

x_2 = Nilai *Posttest*

x_{maks} = Nilai Maksimal

Tabel 4 Kategorisasi perolehan nilai N-Gain

Kriteria	Rentang Nilai N-Gain
Rendah	$0,00 \leq n \leq 0,30$
Sedang	$0,30 \leq n \leq 0,70$
Tinggi	$0,70 \leq n \leq 1,00$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan produk dijabarkan secara sistematis berdasarkan tahapan model 4D, yaitu pendefinisian (*define*), setiap peserta didik memiliki latar belakang, kemampuan, minat dan cara belajar yang beragam. Masalah yang ditemukan pada siswa kelas X MAN Dairi adalah rendahnya kemampuan menulis teks anekdot yang disebabkan oleh kurangnya dukungan media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk memahami struktur, isi, humor, bahasa dan ejaan dalam teks anekdot, temuan nyata di lapangan ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang solusi interaktif berupa media pembelajaran monopoli. Perancangan (*design*), peneliti merancang draf awal media pembelajaran monopoli yang dimodifikasi khusus untuk materi teks anekdot. Berbeda dengan monopoli pada umumnya, monopoli yang peneliti kembangkan menyisipkan elemen petak sindiran, zona kritik, dan kartu inspirasi yang berfungsi sebagai pemantik ide (*idea trigger*) agar siswa dapat berpikir kritis secara spontan terhadap fenomena sosial.



Gambar 1. Papan Monopoli



Gambar 2. Kartu Monopoli

Tahap pengembangan melibatkan pengujian validitas oleh para ahli¹⁵ serta pengujian praktikalitas media melalui angket resp⁷ guru dan siswa. Uji validitas dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa menggunakan rumus berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli terhadap Kelayakan Media Monopoli

No.	Bentuk Tes/Validasi	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	95%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	88,8%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	81,2%	Valid
Rata-rata		88,3%	
Kategori		Sangat Valid	33

Setelah dinyatakan valid dan layak, media monopoli diuji cobakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MAN Dairi untuk mengetahui tingkat kepraktisannya dari sudut pandang guru dan siswa.

22 Tabel 6. Hasil Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media Monopoli

No.	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor Max
1	AFM	2	2	2	3	3	2	4	3	3	4	28	50
2	AM	2	3	3	4	4	4	4	4	3	5	36	50
3	BS	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	42	50
4	BLM	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	43	50
5	DPP	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	45	50
6	FHD	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	50
7	FHD	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36	50
8	FST	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	36	50
9	HHB	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	50
10	IAS	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	44	50
11	ISS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	50
12	JN	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	35	50
13	KA	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37	50

No.	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor Max
14	KHD	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	43	50
15	M	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37	50
16	MRC	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	43	50
17	MHT	3	4	5	4	5	5	4	4	3	4	41	50
18	MS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
19	NS	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	50
20	RAS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	50
21	RAB	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	46	50
22	RAL	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	44	50
23	RP	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	40	50
24	RM	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	47	50
25	SND	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	35	50
26	SUT	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	27	50
27	TB	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	47	50
28	W	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	42	50
Total		102	116	107	111	112	105	111	108	111	120	1103	1400
		78,78%											

Tabel 7. Hasil Respon Guru Bahasa Indonesia terhadap Media Monopoli

EVPS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Total	Skor Maksimal
	4	4	4	5	5	5	4	5	36	40
										90%

Tabel 8. Hasil Respon Siswa dan Guru terhadap Media Monopoli

No.	Sumber Angket Respon	Presentase	Kriteria Praktikalitas
1.	Siswa Kelas X	78,78 %	Praktis
2.	Guru Bahasa Indonesia MAN Dairi	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3.4. angket kepraktisan dari sudut pandang respon siswa kelas X memperoleh persentase sebesar 78,78%, yang merujuk pada kriteria Praktis. Sementara itu, respon dari guru Bahasa Indonesia MAN Dairi meraih persentase 90%, yang masuk ke dalam kriteria Sangat Praktis. Dengan demikian, media monopoli ini dinilai sangat mudah, efisien, dan aplikatif untuk diimplementasikan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengujian keefektifan media diukur melalui hasil tes kemampuan menulis siswa sebelum menggunakan media (*pretest*) dan sesudah menggunakan media (*posttest*). Analisis kuantitatif dilakukan terhadap 28 siswa kelas X MAN Dairi.

Tabel 8. Hasil Skor Uji N-Gain Kemampuan Menulis Teks Anekdot

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	28	.61	1.00	.8081	.11171
NGain_Persen	28	60.71	100.00	80.8066	11.17127
Valid N (listwise)	28				

Melalui data Tabel 4. diketahui bahwa jumlah subjek uji coba sebanyak 28 siswa kelas X. Hasil analisis data menunjukkan nilai skor *N-Gain* minimal yang diperoleh siswa adalah 0,61 dan skor maksimal mencapai 1,00. Hasil akhir pengujian mencatatkan nilai rata-rata (*Mean*) skor *N-Gain* sebesar 0,8081 (atau jika dipersentasekan setara dengan 80,8066%). Berdasarkan pedoman kategorisasi perolehan nilai *N-Gain*, skor 0,8081 berada pada rentang $0,70 \leq n \leq 1,00$ yang berarti tingkat efektivitas media pembelajaran monopoli ini masuk dalam kriteria tinggi. Hasil kuantitatif ini membuktikan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir produktif yang sangat signifikan pada siswa dalam menghasilkan tulisan teks anekdot.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang masif dari tahap pra-uji (*pre-test*) menuju pasca-uji (*post-test*) tidak boleh dilihat sekadar sebagai lompatan angka statistik semata. Fenomena perubahan nilai ini merupakan indikasi kuat adanya pergeseran lanskap kognitif dan psikologis siswa remaja kelas X MAN Dairi ketika dihadapkan pada materi kritik sosial melalui media gamifikasi. Secara psikologi kognitif, remaja berada pada tahap perkembangan operasi formal, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak dan kritis terhadap realitas sosial di sekitarnya. Namun, potensi kognitif ini sering kali tersumbat oleh kejenuhan instruksional di kelas, yang memicu perilaku prokrastinasi akademik (menunda waktu) atau jalan pintas berupa plagiasi menyeluruh dari internet akibat kebuntuan ide (*writer's block*). Kebiasaan buruk ini berhasil diruntuhkan secara mekanis melalui stimulasi spasial-kinestetik media monopoli anekdot yang dikembangkan.

Ketika siswa melempar dadu dan bergerak di atas papan monopoli, dopamin dalam otak mereka teraktivasi melalui elemen ketidakpastian (*uncertainty*) dan tantangan permainan. Saat bidak mereka mendarat di Petak Sindiran atau Zona Kritik, siswa tidak lagi dihadapkan pada instruksi kaku "carilah topik kritik", melainkan diberikan sebuah stimulasi visual dan kontekstual yang spesifik secara spontan. Kehadiran Kartu Inspirasi bertindak sebagai skafolding (*scaffolding*) kognitif yang memicu memori jangka panjang (*long-term memory*) siswa mengenai fenomena sosial di sekitar mereka. Proses melempar dadu dan keharusan merespons petak permainan menciptakan urgensi situasional yang memaksa daya nalar kritis siswa bekerja seketika. Karena permainan berjalan secara mengalir dan menyenangkan, beban kognitif (*cognitive load*) dalam mencari ide melarut secara alami. Kondisi ini meruntuhkan kecenderungan prokrastinasi karena hambatan terbesar dalam menulis yakni ketakutan memulai dari kertas kosong telah dijembatani oleh *idea trigger* mekanis di dalam permainan. Siswa tidak lagi membutuhkan internet untuk menyalin mentah-mentah, sebab stimulus di atas papan telah menyediakan bahan bakar orisinal yang cukup bagi pikiran mereka.

Keunggulan lain dari media ini terletak pada fase transisi psikologis yang mulus dari aktivitas kelompok (*social-constructivism*) menuju kemandirian menulis individu (*independent performance*). Selama permainan berlangsung di dalam kelompok, terjadi proses negosiasi makna, adu argumen, dan tawa bersama saat membahas kelucuan serta sindiran yang ada pada kartu permainan. Berdasarkan perspektif Vygotsky, fase interaksi sosial ini mengaktifkan *Zone of Proximal Development* (ZPD) siswa, di mana siswa yang kurang sensitif terhadap kritik sosial dibantu oleh perspektif teman sekelompoknya melalui diskusi yang cair. Pengalaman kolektif yang kaya akan humor dan struktur teks ini kemudian mengendap menjadi pemahaman internal yang matang. Ketika permainan berakhir dan siswa diinstruksikan untuk menyusun teks anekdot secara mandiri, mereka tidak lagi memulai dari nol. Mereka membawa pulang muatan emosional (humor) dan muatan kognitif (kritik sosial) yang telah divalidasi dan dimatangkan selama bermain kelompok. Transisi dari fase bermain interaktif ke fase menulis mandiri ini berjalan tanpa distorsi emosional yang mencemaskan, sehingga proses rekonstruksi pengetahuan menjadi sebuah karya tulis yang padu dapat berjalan secara sistematis, percaya diri, dan ekspresif (Rambe, 2025).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli yang dimodifikasi dengan penambahan Petak Sindiran, Zona Kritik, dan Kartu Inspirasi (*idea trigger*) merupakan pilihan yang layak, praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan bagi siswa kelas X MAN Dairi. Penilaian kelayakan media dari para ahli mencapai rata-rata 88,3% (Sangat Valid). Tingkat kepraktisan media dibuktikan melalui respon positif siswa sebesar 78,78% (Praktis) dan respon guru sebesar 90% (Sangat Praktis). Selanjutnya, efektivitas media dibuktikan melalui analisis uji N-Gain yang menyatakan skor rata-rata sebesar 0,8081 (Tinggi). Dengan demikian, media monopoli interaktif ini terbukti mampu menjadi solusi ilmiah untuk mengatasi kejenuhan, memantik daya kritis, serta mengakselerasi keterampilan menulis siswa secara sistematis dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-illahiyyah, L. H., & Rambe, R. N. (2024). Pengaruh strategi pembelajaran menulis kreatif terhadap kemampuan menulis siswa sekolah dasar. *JPGMI*, 10(1), 151–159.
- Eviyana, K., Hilal, I., & Karomani. (2021). Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X

- SMAN 1 PRINGSEWU. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1–9.
- Hardiyanti, L. F., Damariswara, R., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 494–500. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i4.2015>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 8(4), 860–873.
- Lusianti, E. F., & Devianty, R. (2025). Pengembangan Media Wordwall dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII MTsN 2 Deli Serdang. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 2(6), 94–107.
- Magvira, N. C., Utami, S., & Hermawan, A. (2023). Pengembangan media monopoli cerpen untuk menganalisis unsur pembangun cerita pendek SMA Kelas XI. *Patria Education Jurnal(PEJ)*, 3(3), 246–252.
- Meilita, N. D., Pratami, F., & Anam, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Berbasis Lectora Inspire untuk Siswa Kelas X MA YPI Sumber Harjo. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*, 6(2), 73–80.
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 479–492.
- Putri Aulia, R. N. R. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Keterampilan Menulis. *SILAMPARI BISA*, 7(1), 154–169. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Rahmawati, A. D., & Indarti, T. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Prosedur (Modur) Melalui Metode Brainstorming Untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP*. 2(3), 1–9.
- Putri Ina Arba. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Palembang SKRIPSI*. Rahmawati, A. D., & Indarti, T. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Prosedur (Modur) Melalui Metode Brainstorming Untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP*. 2(3), 1–9.
- Rahmawati, A. D., & Indarti, T. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Prosedur (Modur) Melalui Metode Brainstorming Untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP*. 2(3), 1–9.
- Rambe, N., & Rambe, R. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 15(2), 263–268.
- Sinaga, A. Y., Slamet, S. Y., & Rohmadi, M. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen Pada Kelas XI Siswa Sman 5 Surakarta. *JURNAL GRAMATIKA*, 4(1), 37–50.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3).
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2018.
- Tsania, A. N., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan Media Monopoli Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Negeri Karangsono. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 344–355.
- Ulfatun Naili Zakiya. (2024). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember*. SKRIPSI.

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.undiksha.ac.id	Internet Source	2%
2	www.amboss.com	Internet Source	1%
3	journal.unpas.ac.id	Internet Source	1%
4	jipед.org	Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	Student Paper	1%
6	www.jurnalp4i.com	Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Muria Kudus	Student Paper	1%
8	repository.uinjambi.ac.id	Internet Source	1%
9	ejournal.unesa.ac.id	Internet Source	1%
10	text-id.123dok.com	Internet Source	1%
11	Risma Wahyu Wardani, Galih Mahardika Christian Putra. "Pengembangan Media Scrapbox Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Materi Peninggalan Sejarah di Sekolah Dasar", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026	Publication	1%
12	Ahmad Fadillah, Dian Nopitasari, Westi Bilda, Ahmad Fahrudin. "MACROMEDIA FLASH: DIGITIZATION OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA TECHNOLOGY", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2023	Publication	1%
13	etheses.iainkediri.ac.id	Internet Source	1%

14	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.unissula.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	1 %
17	Denny Christian Wiranata, Nurul Hikmah Kartini, Esty Aryani Safithry. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Pendekatan "Tarung" Pada Materi Pecahan Kelas VI SDN 1 Waringin Agung", Anterior Jurnal, 2026 Publication	<1 %
18	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
19	docplayer.info Internet Source	<1 %
20	ejournal.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
21	journal.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
22	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to OTHM Qualifications Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
25	id.123dok.com Internet Source	<1 %
26	Iis Susiawati, Angko Wildan, Dadan Mardani. "Studi Tekstologi pada Wacana Kritis Teun A. Van Dijk dan Robert Hodge", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
27	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1 %
28	Dadan Suryana, Aini Hijriani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
29	ojs.uho.ac.id	

30 repository.unisma.ac.id

Internet Source

<1 %

31 Ririn Antawinata, Zarita Syifa Adelia, Gita Puspa Giwang, Rani Setiawaty. "DEMABASA: Media Game Berbasis Budaya Lokal Untuk Membantu Memahami Arti Kata Bagi Siswa Fase A (Studi Kelayakan dan Kepraktisan)", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026

Publication

<1 %

32 Uun Fadillah, Nurul Kemala Dewi, Hikmah Ramadhani Putri. "Development of E-modules Based on Mbojo Tribe's Ethnomathematics on the Material of Spatial Buildings on the Learning Outcomes of Class V Students", Insights: Journal of Primary Education Research, 2025

Publication

<1 %

33 estd.perpus.untad.ac.id

Internet Source

<1 %

34 files1.simpkb.id

Internet Source

<1 %

35 jurnal.stitnualhikmah.ac.id

Internet Source

<1 %

36 prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id

Internet Source

<1 %

37 repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

38 www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

39 mulok.library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

40 www.neliti.com

Internet Source

<1 %

41 www.scribd.com

Internet Source

<1 %

42 Ai Siti Atikah, Rochmat Tri Sudrajat, Ika Mustika. "Application of The Role Playing Method in Learning Drama Texts to Improve Writing Skills for Class VIII Junior High School Students", JLER (Journal of Language Education Research), 2023

Publication

<1 %

43 Ali Ahmatul Umri Hasibuan, Khairiza Lubis, Masdiana Sinambela, Wina Dyah Puspita Sari et al. "Pengembangan Monopoli Berbantuan Teknologi QR Code Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Keanekaragaman Hayati Indonesia di SMP Negeri 27 Medan", Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P), 2025
Publication

<1%

44 Dirga Assafi'i, Arman Bin Anuar, Nur Saqinah Galugu, Abdul Kadir. "Hubungan Antara Self-Regulated Learning Dengan Prokrastinasi Akademik Siswa", JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN, 2023
Publication

<1%

45 ojs.unublitar.ac.id
Internet Source

<1%

Exclude quotes
Exclude bibliography

On
On

Exclude matches

Off

6 Kabeakan et al 263-270-SM

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/100

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8