

PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KELANCARAN BERBAHASA PADA SISWA KELAS 2 SDN PALESANGGAR 5

YUNITA TRI WIDIANTI¹, ISMANIYAH², ALBERTINA NOVIANA KEHI³,
HELLENIA YUYUN⁴, ANDIKA ADINANDA SISWOYO⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura

E-Mail: 190611100245@student.trunojoyo.ac.id¹,

190611100246@student.trunojoyo.ac.id², 190611100270@student.trunojoyo.ac.id³,

190611100280@student.trunojoyo.ac.id⁴, andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id⁵

ABSTRAK

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5. Jenis penelitian yang digunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan hasil belajar, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5 Pamekasan. Berbahasa adalah proses yang dilakukan untuk melatih keterampilan dalam berkomunikasi. Keterampilan berbahasa sangat diperlukan sejak dini untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh seorang penulis. Kemampuan berbahasa sangat bermanfaat untuk semua orang khususnya anak pada pendidikan sekolah dasar. keterampilan berbahasa sangat diperlukan untuk mengikuti perkembangan zaman, karena dengan berbahasa seorang akan memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru. Penelitian tindakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus meliputi: tahap perencanaan tahap pelaksanaan kegiatan dan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang memenuhi presentase > 70 adalah 2 siswa sedangkan pada siklus 2 yang memenuhi presentase < 70 adalah 10 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kelancaran berbahasa.

Kata Kunci: Berbahasa, Media, Siswa

ABSTRACT

This study aims to determine the application of monopoly media to improve language fluency in Grade 2 students of SDN Palesanggar 5. The type of research used is descriptive qualitative research with data collection using interviews, observation and documentation. This research involved 2nd grade students of SDN Palesanggar 5 Pamekasan. Language is a process carried out to practice communication skills. Language skills are needed from an early age to get the message that a writer wants to convey. Language skills are very useful for everyone, especially children in elementary school education. Language skills are very necessary to keep up with the times, because with language one will gain new knowledge and experience. Action research in two cycles and each cycle includes: planning stage, implementation stage of activities and research results. The results showed that in the first cycle who met the presentase > 70 were 2 students meanwhile, in cycle 2, 11 students met the presentase < 70. Therefore, it can be concluded that monopoly media has a significant influence in improving language fluency.

Keywords: Language, Media, Students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman materi peserta didik. Peran media dan sumber belajar adalah sebagai alat pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peran media dan sumber belajar adalah sebagai alat pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada data awal yang didapat peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran belum maksimal dan sumber belajar masih terbatas. Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep materi sebagai peserta didik melalui penggunaan media monopoli.

Sastra merupakan karya tulisan yang indah yang mencatatkan sesuatu dalam bahasa yang dipadatkan, didalamnya, dipanjang pendekkan atau cara penggabungan estetis melalui alat bahasa (Eagleton, 2010). Jenis karya sastra antara lain novel, puisi drama, prosa, cerita pendek, dongeng. Fabel merupakan salah satu karya sastra lama yaitu berbentuk prosa yang biasa diperankan oleh binatang. Didalam cerita fabel juga terdapat tema, alur, latar, tokoh, sudut pandang, dan gaya bahasa (Nurgiyantoro, 2002). Fabel merupakan cerita binatang yang diceritakan menyerupai karakter manusia. Fabel merupakan salah satu buku cerita anak yang biasa digemari kalangan anak-anak karena ceritanya disertai dengan gambar yang menarik. Nilai-nilai yang ada di cerita fabel biasanya memuat pesan moral yang disampaikan dengan menggambarkan tokoh-tokoh binatang dengan tema yang menarik dan menggunakan berbagai pendekatan (Prasetyo, 2014). Fabel juga merupakan salah satu dari cerita dongeng yang dilakukan menggunakan media. Di sini peran media dalam bercerita adalah menggunakan buku cerita yang dapat membantu mengembangkan daya imajinasi anak atau siswa terhadap isi cerita tersebut yang didalamnya terdapat unsur sebab akibat suatu proses yang terjadi di lingkungannya (Gustiawati et al., 2020). Hal ini siswa mampu menyimpulkan apa yang ada menjadi isi atau pesan yang menciptakan daya nalar mereka (Nurbiana Dhieni, 2005). Pengembangan suatu produk harus memperhatikan daya tarik tersendiri agar siswa tertarik dengan produk yang dikembangkan tersebut. Dalam hal ini produk pengembangan buku cerita fabel yang memiliki nilai-nilai kesantunan juga disusun semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun karakter siswa SD biasanya tertarik dengan hal-hal yang baru dan bagus karena tidak monoton. Sastra merupakan karya tulisan yang indah yang mencatatkan sesuatu dalam bahasa yang dipadatkan, didalamnya, di panjang pendekkan atau cara penggabungan estetis melalui alat bahasa (Eagleton, 2010). Jenis karya sastra antara lain novel, puisi drama, prosa, cerita pendek, dongeng. Fabel merupakan salah satu karya sastra lama yaitu berbentuk prosa yang biasa diperankan oleh binatang. Didalam cerita fabel juga terdapat tema, alur, latar, tokoh, sudut pandang, dan gaya bahasa (Nurgiyantoro, 2002).

Karya sastra merupakan dunia yang otonom, yang tidak terikat kepada dunia nyata dan tidak menunjuk pada dunia nyata, kecuali melalui makna unsur bahasa yang dipakai di dalamnya (Andries Teeuw, 1984). Buku cerita untuk anak-anak atau siswa SD ada bermacam jenisnya, diantaranya adalah cerita binatang yang disebut fabel. Fabel merupakan cerita binatang yang diceritakan menyerupai karakter manusia. Fabel salah satu buku cerita anak yang biasa digemari kalangan anak-anak karena ceritanya disertai dengan gambar yang menarik. Nilai-nilai yang ada di cerita fabel biasanya memuat pesan moral yang disampaikan dengan menggambarkan tokoh-tokoh binatang dengan tema yang menarik dan menggunakan berbagai pendekatan (Prasetyo, 2014). Fabel juga merupakan salah satu dari cerita dongeng yang dilakukan menggunakan media. Di sini peran media dalam bercerita adalah menggunakan buku cerita yang dapat membantu mengembangkan daya imajinasi anak atau siswa terhadap isi cerita tersebut yang di dalamnya terdapat unsur sebab akibat suatu proses yang terjadi di lingkungannya (Gustiawati et al., 2020). Hal ini anak atau siswa mampu menyimpulkan apa yang ada menjadi isi atau pesan yang menciptakan daya nalar mereka (Nurbiana Dhieni, 2005). Pengembangan suatu produk harus memperhatikan daya tarik tersendiri agar siswa tertarik

dengan produk yang dikembangkan tersebut. Dalam hal ini produk pengembangan buku cerita fabel yang memiliki nilai-nilai kesantunan juga disusun semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun karakter siswa SD biasanya tertarik dengan hal-hal yang baru dan bagus karena tidak monoton.

Menurut terminologi dalam sumiharsono dan Hisbiyatul (2017:9) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin medium yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata puasa Ayla yang artinya pengantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selain itu, menurut sumiharsono dan Hisbiyatul (2017:10-11) menyebutkan bahwa media memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya Indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri dengan bakat kemampuan visual, auditori, dan kinestetik.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan resepsi yang sama.

Menurut Horn (1997), permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk saling bekerjasama atau bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengikuti aturan tertentu dan beroperasi dalam batasan tertentu. Menggunakan permainan sebagai media pembelajaran akan membantu pengajar untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa yang ada di kelas dengan cara yang menyenangkan. Padmadewi (2012:151) mengatakan bila dipilih dengan baik dan benar, permainan akan sangat bagus dipakai sebagai materi tambahan yang disesuaikan dengan tema dan topik pembelajaran dan sekaligus untuk melatih menggunakan kata-kata tertentu secara komunikatif dan nyata. Menurut pendapat Padmadewi (2012:151), melalui permainan, aktivitas diatur dengan menggunakan bahasa-bahasa dan materi yang mudah dipahami sehingga mudah dikerjakan oleh siswa. Munculnya perasaan sukses dan berhasil mengerjakan suatu jenis aktivitas sangat penting bagi siswa agar mereka lebih termotivasi untuk mempelajari topik pelajaran berikutnya. Padmadewi (2007:151) mendukung pendapat dari Mick dan Guse yang mengatakan permainan juga baik digunakan untuk meningkatkan minat siswa serta untuk meningkatkan adrenalin agar siswa lebih menikmati proses pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Rifa dalam Azizah dan Julianto (2013) menjelaskan bahwa monopoli adalah suatu permainan yang ditawarkan kepada siswa untuk mengetahui nama-nama berkaitan negara yang ada di dunia maupun kota yang ada di Indonesia. Namun dalam penelitian ini nama kota atau negara di ganti dengan materi bahasa indonesia yaitu cerita fabel selain itu permainan ini mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan pelaksanaan dalam permainan. Dalam monopoli papan monopoli oleh 2-6 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing siswa memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila jumlah mata dadu yang sama maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi perjalanan dimulai dari kotak start kemudian memutar kembali lagi ke start.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Palesanggar 5 yang berlokasi Dusun Aengrasa, Palesanggar, Kecamatan Pegantenan, Kabupaten Pamekasan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada 13 April - 27 Mei 2022 pada pukul 07.00 – 10.00. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Hermawan (2019:100) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis yang bertujuan untuk meneliti suatu kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengangkat judul “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa di SDN Palesanggar 5”. Adapun subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5. Jumlah siswa

pada siklus I adalah 8 siswa yang terdiri 2 perempuan dan 6 laki-laki. Sedangkan pada siklus II adalah 12 siswa terdiri 4 perempuan dan 8 laki-laki. Pada pengumpulan data ini menggunakan metode hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Siklus I

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan hasil belajar serta wawancara untuk mengidentifikasi masalah sehingga di peroleh permasalahan. Kegiatan tersebut dilaksanakan di SDN Palesanggar 5 Pamekasan pada Kelas II. Pada tahap ini terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak usia ini masih senang bermain.
2. Waktu belajar digunakan di rumah akan tetapi lebih lebih mengandalkan di sekolah. Jadi mempelajari materi yang di sekolah sangatlah jarang.
3. SDN Palesanggar 5 berada di daerah pelosok yang mayoritas terbiasa dari usia dini menggunakan bahasa madura. Yang mengakibatkan kurangnya pemahaman mengenai kosa kata baku bahasa indonesia.
4. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan baikakan tetapi metode yang lebih sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa cenderung cepat bosan dalam pembelajaran.
5. Hasil belajar yang rendah terutama dalam menjelaskan kembali suatu cerita yang sudah disampaikan sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, kami memberikan solusi dengan judul "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5". Setelah itu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menindaklanjuti yang diadakan tindakan kelas sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada Kelas 2 Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1. Selanjutnya membuat lembar instrumen hasil belajar guru dan siswa serta instrumen penilaian siswa berupa ujuk kerja. Media pembelajaran utama yang dipersiapkan adalah media monopoli.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada kegiatan awal guru melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan salam kepada siswa kemudian mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar dan menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini. Pada kegiatan inti guru menjelaskan mengenai materi pecahan kemudian guru menyuruh siswa mengamati kertas yang diberikan guru kepada setiap siswa, setelah itu siswa diminta untuk membagikan kertas yang sudah dibagikan menjadi beberapa bagian sesuai pengarahannya guru. Setelah itu guru membagi siswa menjadi 2 kelompok kemudian guru membagikan media monopoli pada setiap kelompok dan menjelaskan peraturan permainan setelah itu siswa memainkan permainan yang berkaitan dengan materi fabel dan membaca cerita yang ada pada kartu cerita dan menjawab pertanyaan ada di dalam bank soal. Pada kegiatan penutup guru meminta siswa untuk menyimpulkan apa yang dipelajari pada hari ini dan guru memberikan penguatan kepada siswa.

3. Observasi

Dalam pelaksanaan tindakan kelas terdapat observasi yang dilakukan secara langsung terhadap siswa. Pada kelas II SDN Palesanggar 5 tahun ajaran 2022/2023 yang

berjumlah 8 orang terdiri 2 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Dalam mengetahui efektif media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Siklus 1

No	Nama	Kriteria																Nilai
		Siswa dapat menyesuaikan isi cerita sesuai tema				Siswa dapat menyesuaikan isi tokoh sesuai tema				Siswa dapat menggunakan kalimat efektif				Siswa dapat menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam cerita				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Dani Ramadani		✓					✓			✓				✓			56,25
2	Fahmi Akbar			✓				✓				✓				✓		75
3	Mohammad Fikri		✓					✓				✓			✓			62,5
4	Mohammad rohim		✓				✓				✓				✓			50
5	Mohammad Saiful Bahri			✓				✓				✓				✓		75
6	Novi Maulida				✓				✓				✓				✓	100
7	Rehan Maulana		✓					✓				✓			✓			62,5
8	Suci Ramadani			✓			✓					✓			✓			62,5
Nilai Rata-rata																		67,97
Prsentase Kentuntasan																		37,5%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa secara menyeluruh ketuntasan yang didapat yaitu 37,5% dengan nilai rata-rata 67,97. Hal ini belum mencapai ketuntasan sehingga diperlukan tindakan kelas pada siklus II.

4. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil penelitian masih jauh dari standar ketuntasan. Dimana hanya 37,5% siswa yang tuntas sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Salah satu kelemahan yang ada pada siklus 1 yang perlu diperbaiki adalah guru memberikan penjelasan singkat terkait materi dan guru lebih giat memberikan motivasi sehingga siswa lebih aktif dan mengali kaingin tahuannya.

B. Siklus II

1. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan hasil belajar serta wawancara untuk mengidentifikasi masalah sehingga di peroleh permasalahan. Kegiatan tersebut dilaksanakan di SDN Palesanggar 5 Pamekasan pada Kelas II. Pada tahap ini terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

Berdasarkan permasalahan di atas, kami memberikan solusi dengan judul “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5”. Setelah itu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran,

menindaklanjuti diadakan tindakan kelas yang sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran pada Kelas 2 Tema 7 Subtema1 Pembelajaran 1. Selanjutnya membuat lembar instrumen hasil belajar guru dan siswa serta instrumen penilaian siswa berupa ujuk kerja. Media pembelajaran utama yang disiapkan adalah media Monopoli.

2. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada kegiatan awal guru melaksanakan proses pembelajaran dengan memberikan salam kepada siswa kemudian mengecek kehadiran siswa, menanyakan kabar dan menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini. Pada kegiatan inti guru menjelaskan mengenai materi pecahan kemudian guru menyuruh siswa mengamati kertas yang diberikan guru kepada setiap siswa, setelah itu siswa diminta untuk membagikan kertas yang sudah dibagikan menjadi beberapa bagian sesuai pengarahannya guru. Setelah itu guru membagi siswa menjadi 2 kelompok kemudian guru membagikan media monopoli pada setiap kelompok dan menjelaskan peraturan permainan setelah itu siswa memainkan permainan yang berkaitan dengan materi fabel dan membaca cerita yang ada pada kartu cerita dan menjawab pertanyaan ada di dalam bank soal. Pada kegiatan penutup guru meminta siswa untuk menyimpulkan apa yang dipelajari pada hari ini dan guru memberikan penguatan kepada siswa.

3. Hasil Penelitian

Dalam pelaksanaan tindakan kelas terdapat observasi yang dilakukan secara langsung terhadap siswa. Pada kelas II SDN Palesanggar 5 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 12 orang terdiri 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Dalam mengetahui efektif media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Siklus 2

No	Nama	Kriteria																Nilai
		Siswa dapat menyesuaikan isi cerita sesuai tema				Siswa dapat menyesuaikan isi tokoh sesuai tema				Siswa dapat menggunakan kalimat efektif				Siswa dapat menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam cerita				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dani Muhakim				✓			✓				✓				✓		81,25
2	Naim				✓			✓				✓					✓	100
3	Fahmi Akbar				✓			✓				✓				✓		87
4	Rechana Mulyana			✓				✓				✓				✓		87,5
5	Suci Ramadhani			✓				✓				✓					✓	87,5
6	Novi Maulidia		✓					✓				✓				✓		75
7	Alfiatus Sadiyah			✓				✓				✓					✓	87,5
8	Siti Zainab				✓			✓					✓			✓		75

9	Imam Gazali			✓			✓				✓		✓	75
10	Muhammad Saiful Bakri			✓			✓				✓		✓	93,75
11	Fikri Azi			✓			✓	✓					✓	50
12	Andika Pratama			✓			✓				✓		✓	87,5
Nilai Rata-rata														82,29
Presentase Ketuntasan														91,67%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa secara menyeluruh ketuntasan yang didapat yaitu 91,67% dengan nilai rata-rata 82,29. Hal tersebut sudah memenuhi ketuntasan sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya

4. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil penelitian sudah memenuhi dari standar ketuntasan. Dapat dikatakan bahwa penerapan media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa pada siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5 memiliki pengaruh yang signifikan. Sehingga untuk mencapai ketuntasan yang lebih maksimal maka guru perlu memahami dan lebih semangat lagi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran.

Pembahasan

Pada hasil penelitian diatas yang dilakukan pada kelas 2 SDN Palesanggar 5. Pada siklus 1 terdapat 8 orang terdiri 2 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 12 orang terdiri 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kelancaran berbahasa melalui media monopoli pada materi cerita fabel muatan bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis data pada siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Keterangan	Hasil	
	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-rata	67,97	82,29
Presentase Ketuntasan	37,5%	91,67%

Berdasarkan tabel diatas sudah ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa pada siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5 memiliki pengaruh yang signifikan. Sehingga untuk mencapai ketuntasan yang lebih maksimal maka guru perlu memahami dan lebih semangat lagi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan sumiharsono dan Hisbiyatul (2017:10-11) menyebutkan bahwa media memiliki kegunaan yaitu (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya Indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri dengan bakat kemampuan visual, auditori, dan kinestetik; dan (5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan resepsi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdapat peningkatan pada presentase ketuntasan dari siklus 1 37,5% sedangkan

siklus 2 yaitu 91,67%. Dapat dikatakan bahwa penerapan media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa pada siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5 memiliki pengaruh yang signifikan. Hal tersebut tidak lepas seorang guru dalam memahami, mengembangkan suatu kegiatan pembelajaran terutama dalam pengaplikasian suatu media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan sumiharsono dan Hisbiyatul (2017:10-11) menyebutkan bahwa media memiliki kegunaan yaitu (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya Indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri dengan bakat kemampuan visual, auditori, dan kinestetik; dan (5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan resepsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Nur Dan Julianto.(2013). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (Jpgsd)*, 1(2).
- Dian Mustikasari, Rina Purwani. (2021).Pengembangan Buku Fabel Untuk Menanamkan Nilai Kesantunan Siswa Sd Di Dindik Korwil Purwokerto Utara. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* Vol 14(2)
- I.G.S.T.A. Abi Surya Dewa, G.S. Hermawan², I. W. Sadyana. (2017).Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula. *JPBJ*, Vol. 3(3)
- Novia Rizki, Hapsari Sumartini.(2016).Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.Vol 5(2)
- Sumiharsono, M Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi