



**UNNES**  
Universitas Negeri Semarang

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI  
DENGAN MEDIA *FLASHCARD*  
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI  
PADA SISWA KELAS II SD DI SEMARANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Fitria Miftakhul Jannah**

**1401413438**

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**



**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI  
DENGAN MEDIA *FLASHCARD*  
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI  
PADA SISWA KELAS II SD DI SEMARANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Fitria Miftakhul Jannah**

**1401413438**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fitria Miftakhul Jannah

NIM : 1401413438.

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD di Semarang” benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Juli 2017



Fitria Miftakhul Jannah

1401413438

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD di Semarang",

Nama : Fitria Miftakhul Jannah

NIM : 1401413438

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

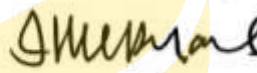
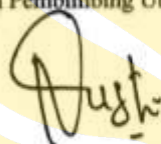
telah disetujui dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 14 Juli 2017.

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Pendamping,



Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

NIP 19600806 198703 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang,



Drs. Ansoni M.Pd.

NIP 196008201987031003

# UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD di Semarang”,

Nama : Fitria Miftakhul Jannah

NIM : 1401413438

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1


Telah dipertahankan dalam panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 2 Agustus 2017.

Semarang, 2 Agustus 2017

### Panitia Ujian

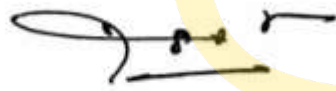
  
Ketua  
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd  
NIP195604271986031001


Sekretaris,

  
Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP195905111987031001

Penguji,

Pembimbing Utama,

  
Dr. Eko Purwanti, M.Pd.  
NIP195710261982032001

  
Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.  
NIP198505292009122005

Pembimbing Pendamping,

  
Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.  
NIP196008061987031001

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Kita tidak berhenti bermain karena kita menua, kita menua karena kita berhenti bermain. (George Bernard Shaw)

Cara terbaik untuk memprediksikan masa depan adalah dengan menciptakannya.

(Dr. Forrest C. Shaklee)

Setiap orang menjadi guru, setiap rumah menjadi sekolah.

(Ki Hajar Dewantara)

### **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Triyono dan Ibu Sri Ismoyowati, yang tak henti-hentinya bekerja keras membanting tulang dan memberikan dukungan, semangat, dan doa demi kesuksesan anaknya.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Jannah, Fitria Miftakhul. 2017. Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD di Semarang. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Nugraheti Sismulyasih Sb, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd. 104 halaman.

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal di kelas II SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang diketahui guru belum menggunakan media dalam mengajar. Sehingga perlu adanya pengembangan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD. Rumusan masalah adalah bagaimanakah desain, kelayakan, dan keefektifan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain, kelayakan, dan keefektifan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Tlogosari Wetan 01. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas II SDN Jatingaleh 01 dengan jumlah 10 siswa dan uji coba pemakaian dilakukan di kelas II SDN Tlogosari Wetan 01 dengan jumlah 40 siswa. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) permainan monopoli dengan media *flashcard* yang dikembangkan telah sesuai dengan angket kebutuhan siswa dan guru yang telah didapat; (2) hasil penilaian permainan monopoli dengan media *flashcard* dari ahli bahasa diperoleh persentase 88,89% dengan kategori sangat layak digunakan, penilaian ahli media sebesar 95,8% dengan kategori sangat layak digunakan; dan (3) permainan monopoli dengan media *flashcard* yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan hasil analisa N-gain menunjukkan bahwa nilai N-gain diperoleh sebesar 0,52 dengan kategori sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah permainan monopoli dengan media *flashcard* dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, berdasarkan validasi ahli bahasa dan ahli media, permainan monopoli dengan media *flashcard* sangat layak untuk digunakan, serta permainan monopoli dengan media *flashcard* dalam kategori sedang pada uji N-gain, sehingga permainan monopoli dengan media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** *flashcard*; menulis deskripsi, permainan monopoli.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD di Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang; yang telah memberikan izin penelitian
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang; yang telah memberikan pelayanan dalam memperlancar penyelesaian skripsi;
4. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Utama, yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi;
5. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Pembimbing Pendamping, yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi;
6. Dr. Eko Purwanti, M.Pd, Penguji Utama, yang telah memberikan saran-saran dalam perbaikan skripsi;
7. Sri Oktiningsih, S.Pd., M.Pd., Kepala SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang, yang telah memberikan izin melakukan penelitian;
8. Drs. Joko Supriyanto., Kepala SDN Jatingaleh 02 Semarang, yang telah memberikan izin melakukan penelitian;
9. Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd., Kepala SDN Jatingaleh 01 Semarang, yang telah memberikan izin melakukan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 25 Juli 2017

Fitria Miftakhul Jannah

1401413438



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Telah Dikembangkan.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR .....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran .....	12
2.1.2 Model Permainan.....	16
2.1.3 Permainan Monopoli .....	19
2.1.4 Media Pembelajaran Berdasarkan Sifatnya.....	19

2.1.5 <i>Flashcard</i> (Kartu Kilas) .....	19
2.1.6 Pengembangan Media Berbasis Visual .....	21
2.1.7 Keterampilan Berbahasa.....	24
2.1.8 Keterampilan Menulis .....	24
2.1.9 Menulis Karangan .....	26
2.1.10 Jenis-jenis Karangan .....	26
2.1.11 Karangan Deskripsi.....	28
2.2 Kajian Empiris.....	32
2.3 Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III</b> .....	<b>40</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Prosedur Penelitian.....	40
3.2.1 Prosedur Pengembangan.....	44
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian .....	44
3.3.1 Subjek Penelitian .....	44
3.3.2 Lokasi Penelitian.....	44
3.3.3. Waktu Penelitian.....	45
3.3.4 Sumber data .....	45
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	45
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.4.2 Instrumen Penelitian .....	51
3.5 Uji kelayakan.....	52
3.6 Teknik Analisis Data .....	52
3.6.1 Analisis data awal.....	52
3.6.2 Analisis data produk.....	52
3.6.3 Analisis data akhir .....	53
<b>BAB IV</b> .....	<b>57</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>57</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan yang Diminati Siswa.....	57

4.1.2	Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan yang Diinginkan Guru .....	63
4.1.2.1	Desain pembelajaran menulis karangan deskripsi.....	64
4.1.2.2	Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	65
4.1.2.3	Kondisi Permainan Monopoli yang Sudah Ada .....	68
4.1.2.4	Harapan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	68
4.1.3	Karakteristik Prototipe Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	70
4.1.4	Hasil Uji Akhir .....	74
4.1.4.1	Dimensi Tampilan Permainan Monopoli .....	74
4.1.4.2	Dimensi Tampilan <i>Flashcard</i> .....	75
4.1.4.3	Dimensi Isi Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	76
4.1.4.4	Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	78
4.1.4.5	Hasil Angket Tanggapan Guru Terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	80
4.1.5	Saran Perbaikan Secara Umum terhadap Prototipe Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	81
4.1.6	Hasil Perbaikan terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan (Tahap II) .....	81
4.1.6.1	Tampilan Permainan Monopoli.....	82
4.1.6.2	Tampilan <i>Flashcard</i> .....	83
4.1.6.3	Isi <i>Flashcard</i> .....	83
4.1.6.4	Isi Kartu Teka-teki.....	84
4.1.6.5	Isi Kartu Kesempatan .....	85
4.1.6.6	Isi Kartu Kepemilikan .....	85
4.1.6.7	Peraturan Permainan.....	85
4.1.6.8	Tampilan Kardus Permainan Monopoli dan <i>Flashcard</i> .....	90
4.1.7	Hasil Uji Keefektifan (Uji Coba Terbatas).....	91
4.1.7.1	Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	93

4.1.7.2 Hasil Angket Tanggapan Guru Terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	94
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
4.2.1 Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II SD .....	95
4.2.2 Penilaian Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan oleh Ahli .....	98
4.2.3 Keefektifan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II .....	99
4.2.4 Keunggulan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II .....	101
4.2.5 Kekurangan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II .....	102
4.2.6 Cara Penggunaan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II .....	102
4.2.7 Keterbatasan Penelitian .....	103
4.3 Implikasi .....	103
<b>BAB V.....</b>	<b>105</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>105</b>
5.1 Simpulan.....	105
5.2 Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Penilaian untuk Ahli Media.....	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penilaian untuk Ahli Bahasa .....	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa.....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru .....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian.....	48
Tabel 3.6 Kriteria Validasi Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	50
Tabel 3.7 Kriteria peningkatan hasil belajar .....	51
Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Jawaban Tanggapan Siswa dan Guru .....	51
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Tanggapan Siswa dan Guru .....	53
Tabel 4.1 Desain Karangan Deskripsi Hewan dan Tumbuhan berdasarkan Kondisi Siswa terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	55
Tabel 4.2 Desain Karangan Deskripsi Hewan dan Tumbuhan berdasarkan Kondisi Siswa terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	56
Tabel 4.3 Desain Permainan Monopoli yang Diinginkan Siswa .....	56
Tabel 4.4 Desain Tampilan <i>Flashcard</i> yang Diinginkan Siswa .....	58
Tabel 4.5 Desain Isi Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> yang Diinginkan Siswa.....	59
Tabel 4.6 Desain Bahasa dalam Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> yang Diinginkan Siswa.....	60
Tabel 4.7 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Tampilan Permainan Monopoli .....	71
Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Ahli Media terhadap Tampilan <i>Flashcard</i> ....	72
Tabel 4.9 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa terhadap Isi Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	73

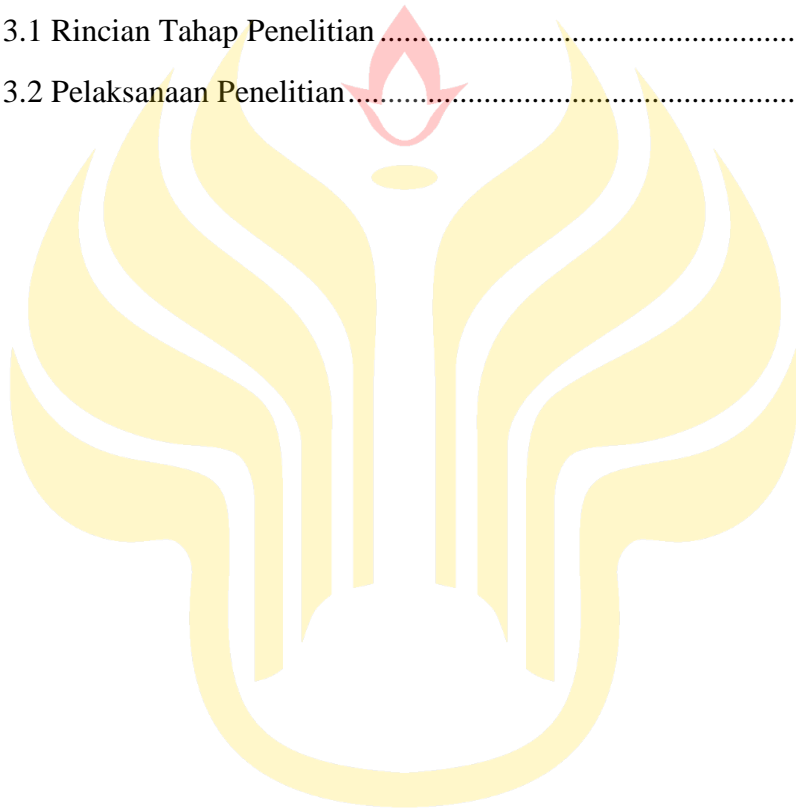
Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	75
Tabel 4.11 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	76
Tabel 4.12 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	88
Tabel 4.13 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	88
Tabel 4.14 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan .....	89
Tabel 4.15 Hasil Angket Tanggapan Guru terhadap Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan.....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Permainan Monopoli.....	68
Gambar 4.2 Tampilan Depan <i>Flashcard</i> .....	68
Gambar 4.3 Tampilan Belakang <i>Flashcard</i> .....	68
Gambar 4.4 Tampilan Depan Kartu Teka-teki.....	69
Gambar 4.5 Tampilan Belakang Kartu Teka-teki.....	69
Gambar 4.6 Tampilan Depan Kartu Kesempatan .....	69
Gambar 4.7 Tampilan Belakang Kartu Kesempatan.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Depan Kartu Kepemilikan .....	70
Gambar 4.9 Tampilan Belakang Kartu Kepemilikan.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Permainan Monopoli Sebelum Diperbaiki.....	78
Gambar 4.11 Tampilan Permainan Monopoli Setelah Diperbaiki.....	78
Gambar 4.12 Tampilan <i>Flashcard</i> Sebelum Diperbaiki .....	79
Gambar 4.13 Tampilan <i>Flashcard</i> Setelah Diperbaiki .....	79
Gambar 4.14 Isi <i>Flashcard</i> Sebelum Diperbaiki .....	80
Gambar 4.15 Isi <i>Flashcard</i> Setelah Diperbaiki.....	80
Gambar 4.16 Tampilan Depan Kartu Teka-teki.....	80
Gambar 4.17 Tampilan Belakang Kartu Teka-teki .....	80
Gambar 4.18 Tampilan Depan Kartu Kesempatan .....	81
Gambar 4.19 Tampilan Belakang Kartu Kesempatan.....	81
Gambar 4.20 Tampilan Depan Kartu Kepemilikan .....	81
Gambar 4.21 Tampilan Belakang Kartu Kepemilikan.....	81
Gambar 4.22 Tampilan Utama Kardus Monopoli.....	86
Gambar 4.23 Tampilan Isi Kardus Monopoli .....	86
Gambar 4.25 Tampilan Samping Kardus Monopoli .....	87

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II .....	37
Bagan 3.1 Rincian Tahap Penelitian .....	40
Bagan 3.2 Pelaksanaan Penelitian .....	41



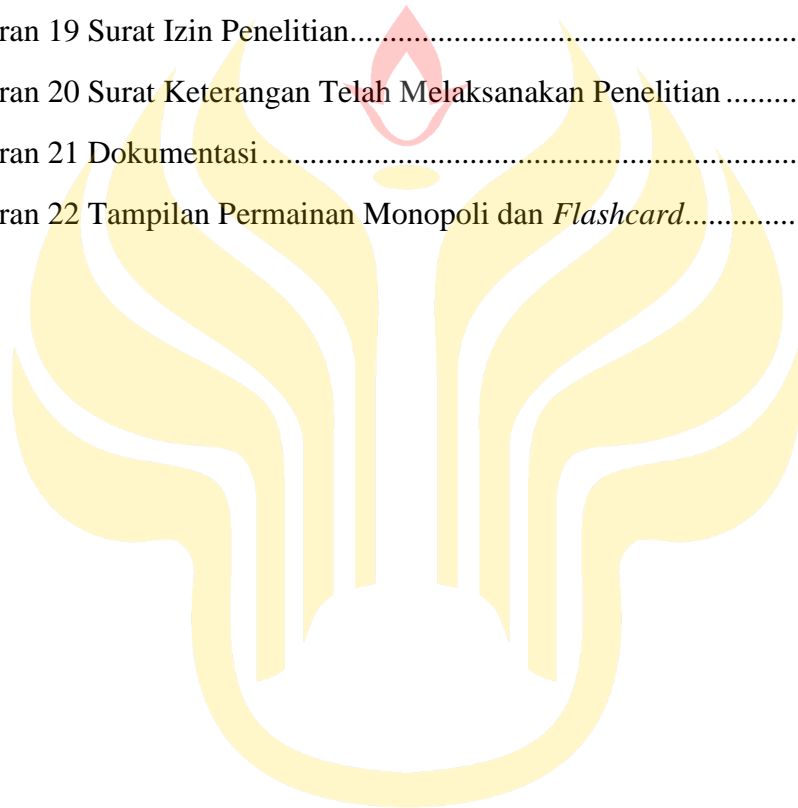
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Prototipe Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	106
Lampiran 2 Angket Analisis Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> .....	119
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran Tema di Sekitarku Sekolah Dasar Kelas II Semester II.....	134
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	135
Lampiran 5 Daftar Kode Siswa SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang .....	149
Lampiran 6 Angket Penilaian Ahli Media Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Siswa Kelas II SD .....	150
Lampiran 7 Angket Penilaian Ahli Bahasa Permainan Monopoli Dengan Media <i>Flashcard</i> Untuk Siswa Kelas II SD .....	162
Lampiran 8 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> berdasarkan Kondisi Siswa terhadap Karangan Deskripsi .....	172
Lampiran 9 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> berdasarkan Tampilan Permainan Monopoli.....	173
Lampiran 10 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> berdasarkan Tampilan <i>Flashcard</i> .....	174
Lampiran 11 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> berdasarkan Isi.....	175
Lampiran 12 Desain Permainan Monopoli dengan Media <i>Flashcard</i> Berdasarkan Bahasa yang Digunakan .....	176
Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa dan Guru .....	177
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan.....	180

Lampiran 15 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan.....	181
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	182
Lampiran 17 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	184
Lampiran 18 Validasi Instrumen Penelitian.....	186
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian.....	187
Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	188
Lampiran 21 Dokumentasi.....	190
Lampiran 22 Tampilan Permainan Monopoli dan <i>Flashcard</i> .....	193



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Permendikbud 81A tentang implementasi kurikulum menyatakan bahwa proses pembelajaran sebaiknya: (1) berpusat pada siswa; (2) mengembangkan kreativitas siswa; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai etika, estetika, logika, dan kinestetika; dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi SD/MI menyatakan bahwa Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan

budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pengajaran Bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik bahasa lisan maupun tulisan (Susanto, 2016:245).

Tarigan (2008:1-3,9) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skill*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skill*); (3) keterampilan membaca (*reading skill*); (4) keterampilan menulis (*writing skill*). Menulis merupakan suatu keterampilan

berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis, seperti halnya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalasan, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pelajaran langsung menjadi seorang penulis. Menuntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata secara menarik. Susanto (2016:259) membagi tahapan dalam pembelajaran menulis sederhana. Pada tahap akhir pembelajaran menulis sederhana adalah mengarang sederhana. Pelajaran mengarang di kelas pemula diberikan dalam bentuk mengarang sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. Dalam mengarang sederhana ini-lai tentang kerapian, ketepatan ejaan, dan isi karangan ditekankan kepada siswa untuk diperhatikan.

Berdasarkan jurnal LITERA, Volume 15, Nomor 1, April 2016 menunjukkan bahwa posisi kompetensi literasi siswa Indonesia pada hasil survei internasional dapat dikatakan sangat rendah. Untuk survei PIRLS 2006, Indonesia menduduki nomor 41 dari 45 negara yang disurvei. Hasil survei PISA dalam tiga survei yang pernah diikuti Indonesia juga menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Pada survei tahun 2000 Indonesia peringkat 39 dari 41 negara yang disurvei. Pada tahun 2003, Indonesia menduduki posisi 39 dari 40 negara partisipan. Sementara itu, untuk survei tahun 2006, Indonesia menduduki posisi 48 dari 56 negara partisipan.

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan di SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II dan data dokumen nilai siswa, ditemukan bahwa kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan hewan dan tumbuhan di SD tersebut belum maksimal. Hasil belajar siswa kelas II SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang memiliki rata-rata rendah yaitu 65,5 yang ditunjukkan dengan data sebanyak 20 siswa (50%) dari 40 siswa belum mencapai ketuntasan minimal yaitu 70, sedangkan sisanya 20 siswa (20%) sudah mencapai KKM, tetapi sebagian besar siswa belum mampu menuliskan karangan deskripsi secara runtut dan baik. Berdasarkan data tersebut teridentifikasi masalah sebagai berikut: (1) cara mengajar guru belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar; dan (2) fasilitas media maupun alat peraga yang digunakan masih sedikit/kurang. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh siswa untuk menumbuhkan keterampilan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Arsyad (2014:10-11) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Dalam hal ini guru perlu mengupayakan untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin

banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Perkembangan siswa usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkret, yaitu anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret. Selain itu kondisi pembelajaran seharusnya diciptakan dengan nuansa eksplorasi dan penemuan (Rifai, 2013:34-36). Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014: 35) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan teknologi mutakhir. Dalam kategori media tradisional salah satunya terdapat media permainan.

Permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2014:75-76). Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014: 36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas tiga jenis yaitu permainan teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Permainan papan yang digunakan di dunia diantaranya adalah permainan catur, *scrabble*, *checkers*, ular tangga, *othello*, dan monopoli. Menurut Husna (2009:151) monopoli adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri atas papan permainan, bidak, 2 buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel. Permainan monopoli dapat digunakan dengan maksimal apabila digunakan bersama-sama

dengan media pembelajaran lain. Media pembelajaran ini digunakan sebagai pendamping permainan monopoli agar siswa dapat bermain secara mandiri. Media pembelajaran berdasarkan sifat atau jenisnya dikelompokkan oleh Arsyad (2014:80-93) terdiri atas media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis visual diantaranya adalah gambar garis, *flashcard*, *strip story*, bagan, dan transparansi.

Media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Azhar Arsyad, 2014:119). *Flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang berisi gambar hewan atau tumbuhan yang di dalamnya berisi ciri-ciri dari hewan atau tumbuhan yang ada dalam gambar tersebut. *Flashcard* ini akan digunakan dalam permainan bersama kelompok besar sebelum siswa berpindah memainkan papan monopoli dalam konteks kelompok kecil. Media *flashcard* ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, permainan monopoli dengan media *flashcard* dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan penelitian oleh Hastunar, Daniela Elivas, Dwi Anggani Linggar Bharati, dan Djoko Sutopo dalam *English Education Journal* (2014) yang berjudul “*Modifying A Monopoly Game For Teaching Written*



*Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School*” menyatakan bahwa penggunaan *Gladden Monopoly* dalam pembelajaran kosa kata dapat membantu guru dan siswa terlibat bersama-sama untuk mendapatkan hasil belajar yang jauh lebih baik dan mampu membantu siswa untuk belajar kosa kata. Namun, menurut peneliti, permainan monopoli akan lebih menarik jika dipadukan dengan media *flashcard*. Sebagaimana penelitian oleh Fitriani, Warda Nor dan Sutrisno Widodo dalam Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Vol 1, No 2, tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Visual *Flash-card* Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun” yang menghasilkan media visual *Flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa Arab materi pokok benda-benda di ruang makan.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti mengaji masalah tersebut melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan judul “**Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flash-card* untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data nilai siswa dan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas II SDN Tlogosari Wetan 01, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Keterampilan siswa dalam mendeskripsikan hewan dan tumbuhan masih rendah. Sebanyak 20 (50%) siswa dari 40 siswa belum mencapai ketuntasan minimal yaitu 70, sedangkan sisanya 20 siswa (20%) belum mencapai KKM, namun mayoritas siswa yang sudah mencapai ketuntasan sekalipun belum mampu menuliskan paragraf deskripsi secara runtut dan baik;
- 2) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas;
- 3) Cara mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya membatasi masalah pada rendahnya keterampilan siswa dalam mendeskripsikan hewan dan tumbuhan serta keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah desain permainan monopoli dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan permainan monopoli dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD?

- 3) Bagaimanakah keefektifan permainan monopoli dengan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dari pengembangan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk ketrampilan menulis deskripsi hewan dan tumbuhan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan desain permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk menulis deskripsi pada siswa kelas II SD.
- 2) Mengetahui kelayakan permainan monopoli dengan media *flashcard* pada materi menulis deskripsi pada siswa kelas II SD.
- 3) Mengetahui keefektifan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk menulis deskripsi pada siswa kelas II SD.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian dan pengembangan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk menulis deskripsi pada siswa kelas II SD ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan media dan memperkaya jenis media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendeskripsikan hewan dan tumbuhan di sekolah dasar.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- 1) **Bagi Siswa**

- a) Siswa dapat menerima pengalaman belajar yang berbeda dari yang sebelumnya sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi.
- b) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- c) Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, perhatian, serta minat terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2) Bagi Guru

- a) Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
- b) Meningkatkan kreativitas guru terutama dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa.
- c) Guru lebih termotivasi untuk terus memperbaiki kegiatan belajar mengajar yang ada di kelasnya

## 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Telah Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Permainan monopoli berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm.
- 2) *Flashcard* binatang dan tumbuhan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8 cm x 12 cm.

- 3) Permainan monopoli dan media *flashcard* menggunakan bahasa baku dengan kalimat yang singkat dan mudah dipahami siswa.
- 4) Tampilan permainan monopoli dengan media *flashcard* disajikan dengan warna cerah dan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih giat dalam berlatih.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

###### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Kustandi, 2013:7) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Azhar Arsyad (2014:10) juga berpendapat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Gagne (dalam Sadiman, 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Sadiman (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses

belajar terjadi. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah tersampainya materi dari pendidik kepada peserta didik sehingga pembelajaran berjalan dengan maksimal dan tujuan dapat tercapai secara maksimal pula.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2014:19) berpendapat bahwa salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2014:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Sudjana dan Rivai (2010:7) juga menyebutkan bahwa kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Akan tetapi, ketika di kelas dalam kondisi belajar, bahasa memukau tersebut tidak terdengar. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak dikondisikan dalam bermain. Ketika

mendapatkan permainan dan hiburan yang menyenangkan, anak akan mereaksi dengan senang dan bahagia yang tidak terkira. Hal ini berarti pengondisian situasi yang menyenangkan menjadi hal penting dalam membentuk kemampuan emosional anak.

### 3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sadiman (2014: 28-76) mengelompokkan media menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu:

- (1) Media grafis, terdiri atas media visual yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Yang termasuk dalam media grafis adalah: gambar/foto; sketsa; diagram; bagan/chart; grafik; kartun; poster; papan flanel; dan papan buletin.
- (2) Media audio, berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio akan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang termasuk dalam media audio diantaranya: radio; alat perekam pita magnetik; piringan hitam; dan laboratorium bahasa.
- (3) Media proyeksi diam, mempunyai kesamaan dengan media grafik, dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah media ini terkadang juga disertai dengan rekaman audio, namun ada pula yang hanya visual saja. Yang termasuk dalam media ini adalah: film bingkai; film rangkai; *overhead projector*; proyektor tak



tembus pandang; *tachitoscope*; *microprojection*; film; televisi; video; dan permainan atau simulasi.

Kustandi (2013: 57-72) memaparkan ragam media pembelajaran selain media sederhana, yaitu:

(1) Media audio

Media audio berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

(2) Media proyeksi

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki kesamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi antara lain: film bingkai, *slide*, film rangkai, proyektor transparansi, proyektor tak tembus pandang, dan mikrofis.

(3) Film dan video

Film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Setiap *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

(4) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, serta merupakan mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.

#### (5) Multimedia

Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menghubungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Model media interaktif diantaranya adalah: model tutorial, model *drill and practice*, model simulasi, model percobaan atau eksperimen, model permainan (*games*).

### 2.1.2 Model Permainan

#### 1) Pengertian Permainan

Menurut Sadiman (2014:75-76) permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain (pemain-pemain); (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi; (3) adanya aturan-aturan main; (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Sadiman (2014:78-79) berpendapat bahwa berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan permainan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan

pemenang yang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya, permainan yang nonkompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri.

Kustandi (2013:72) berpendapat bahwa permainan tetap mengacu pada proses pembelajaran, oleh karena itu diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain, dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sedang belajar. Karakteristik model permainan berikut ini: (1) setiap permainan harus memiliki tujuan; (2) adanya peraturan yang harus diikuti pengguna; (3) adanya kondisi kompetitif untuk menempuh tujuan yang akan dicapai; (4) adanya tantangan untuk menambah daya tarik permainan; (5) imajinatif; dan (6) menghibur. Jadi permainan secara tidak langsung dapat menarik minat siswa jauh lebih baik daripada menggunakan media yang berupa buku ajar atau gambar dua dimensi semata.

## **2) Kelebihan Permainan dalam Pembelajaran**

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai banyak kelebihan berikut ini:

- (a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- (b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- (c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung

- (d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- (e) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.
- (f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Mildred Farten (dalam Maranti, 2013), menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Karena itu dalam konteks ini akan tampak, bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Pemilihan media permainan ini bertujuan untuk tercapainya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Endah,L. (dalam Maranti, 2013) menjelaskan bahwa apabila siswa sudah menanamkan *learning is fun* dalam pikirannya maka tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

### 3) Jenis-jenis Permainan

Sadiman (2014: 78-79) berpendapat bahwa berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan permainan yang nonkompetitif. Permainan yang kompetitif

mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang yang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya, permainan yang nonkompetitif tidak mempunyai pemenang sana sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri. Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2013: 36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas tiga jenis yaitu permainan teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Jenis permainan papan adalah catur, scrabble, permainan monopoli, dan ular tangga.

### **2.1.3 Permainan Monopoli**

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Cahyo, 2011:144). Permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah monopoli yang digunakan pada umumnya, tetapi monopoli yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan guru dan peserta didik.

### **2.1.4 Media Pembelajaran Berdasarkan Sifatnya**

Media pembelajaran berdasarkan sifat atau jenisnya dikelompokkan oleh Arsyad (2014:80-93) terdiri atas media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis visual diantaranya adalah gambar garis, *flashcard*, *strip story*, bagan, dan transparansi.

### **2.1.5 *Flashcard* (Kartu Kilas)**

### 1) Pengertian *Flashcard*

Azhar Arsyad (2014:119) media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2010:12) *flashcard* adalah salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dari kata yang ingisn dirancang oleh domain untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan jumlah kosa kata. Jadi, *flashcard* adalah katu yang berisi gambar maupun tulisan yang dapat digunakan untuk menambah daya ingat atau menuntun seseorang kepada sesuatu yang ada pada gambar maupun tulisan tersebut.

*Flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang berisi gambar hewan atau tumbuhan yang di dalamnya berisi ciri-ciri dari hewan atau tumbuhan yang ada dalam gambar tersebut. *Flashcard* ini akan digunakan dalam permainan klasikal dalam kelompok besar sebelum siswa berpindah memainkan papan monopoli dalam konteks kelompok kecil. Sehingga dengan adanya media *flashcard* ini diharapkan dapat menumbuh-kan minat siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

### 2) Kelebihan *Flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar). Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (dalam Hotimah, 2010: 12) antara lain:

- (1) Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang kecil, *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- (2) Praktis, dari cara pembuatan dan penggunaannya, penggunaan *flashcard* tidak memerlukan keahlian khusus.
- (3) Mudah diingat, kombinasi antara gambar dan teks memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu.
- (4) Menyenangkan, media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan.

Jadi penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa tidak hanya belajar tapi juga belajar sambil bermain. Guru juga lebih mudah melakukan inovasi pembelajaran karena penggunaan *flashcard* yang mudah dan praktis serta tidak membutuhkan banyak biaya.

#### **2.1.6 Pengembangan Media Berbasis Visual**

Arsyad (2014:102) mengungkapkan bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan

visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Dalam proses penataan itu diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

#### 1) Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi, kalimat-kalimatnya harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti.

#### 2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

#### 3) Penekanan

Penekanan berarti penyajian visual harus ada salah satu unsur yang dijadikan sebagai pusat perhatian atau fokus utama. Penekanan dapat



diberikan melalui hubungan perspektif, warna, ukuran, atau unsur terpenting dalam media yang disajikan.

#### 4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip pengaturan unsur visual dengan memerhatikan bobot visual yang tidak berat sebelah atau tumpang. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah pengaturan unsur yang sama bentuk dan jumlahnya. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah pengaturan unsur yang antar bagiannya tidak sama bentuk dan jumlahnya tetapi menunjukkan bobot kesan visual yang sama (Kustandi, 2013:101)

#### 5) Bentuk

Bentuk adalah unsur visual dalam penyajian pesan, informasi, atau isi pelajaran. Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.

#### 6) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

#### 7) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

#### 8) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan maupun untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta menciptakan respon emosional tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media berbasis visual harus memerhatikan banyak unsur agar dapat menimbulkan kesan kenyamanan bagi penggunanya.

#### **2.1.7 Keterampilan Berbahasa**

Tarigan (2008:1-3,9) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (*listening skill*); (2) keterampilan berbicara (*speaking skill*); (3) keterampilan membaca (*reading skill*); (4) keterampilan menulis (*writing skill*).

#### **2.1.8 Keterampilan Menulis**

##### **9) Pengertian Menulis**

Tarigan (2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalman (2011:3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (infor-masi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis merupakan suatu proses kreatif

menu-angkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur.

Menurut Suparno dan Yunus (dalam Dalman (2011:4)) menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat komunikasi atau medianya. Tarigan (2008:9) juga mengungkapkan bahwa menulis, seperti halnya ketiga keterampilan berbahasa lainnya, merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pelajaran langsung menjadi seorang penulis. Menuntut gagasan-gagasan yang tersusun secara logis, diekspresikan dengan jelas, dan ditata secara menarik. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan produk-tif yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara tertulis kepada penerima pesan.

#### **10) Tahapan Menulis**

Susanto (2016:258-259) berpendapat bahwa dalam pembelajaran menulis bagi pemula perlu memerhatikan beberapa cara atau langkah yang dapat mengarahkan mereka kepada proses pembelajaran menulis yang baik, yaitu: (1) pengenalan; (2) menyalin; (3) menulis halus atau indah; (4) menulis nama; (5) mengarang sederhana. Tahap ke lima dari pembelajaran menulis permulaan adalah mengarang sederhana. Pelajaran mengarang di kelas pemula diberikan dalam bentuk mengarang sederhana cukup lima sampai sepuluh baris. dalam mengarang ini digunakan rangsangan visual,

dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalamannya sendiri, cerita dari bangun sampai akan berangkat ke sekolah atau dalam perjalanan menuju ke sekolah, dan sebagainya. Dalam mengarang sederhana dinilai tentang kerapian, ketepatan ejaan, dan isi karangan ditekankan kepada siswa untuk diperhatikan.

### **2.1.9 Menulis Karangan**

Menurut Widyamartaya (dalam Dalman, 2011: 85) mengarang adalah suatu proses kegiatan berpikir manusia yang hendak menggunakan kandungan jiwanya kepada orang lain atau diri sendiri dalam tulisannya. Mengarang bahasa adalah menggunakan bahasa untuk mengutarakan sesuatu secara tertulis. Suparno dan Yunus (dalam Dalman, 2011: 86) mengarang pada hakikatnya adalah mengungkapkan atau menyampaikan gagasan dengan menggunakan bahasa tulis. Dilihat dari keluasan dan keterinciannya, gagasan itu dapat diungkapkan dengan berbagai unsur bahasa. Dalam hal ini gagasan dapat diungkapkan dalam bentuk kalimat dan paragraf, serta dapat pula diungkapkan dalam bentuk karangan yang utuh. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengarang adalah proses mengungkapkan gagasan, ide, atau pikiran, menggunakan bahasa tulisan.

### **2.1.10 Jenis-jenis Karangan**

Menurut Dalman (2011:93-151) terdapat lima jenis paragraf, yaitu:

- a. Karangan deskripsi, adalah paragraf yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kosa kata

secara jelas dan terperinci sehingga si pembaca seolah-olah turut merasakan atau mengalami langsung apa yang dideskripsikan penulisnya.

- b. Karangan narasi, merupakan cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan mengaitkan tindak tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis.
- c. Karangan eksposisi, adalah karangan yang menjelaskan atau memaparkan pendapat, gagasan, keyakinan, yang memerlukan fakta yang diperkuat dengan angka, statistik, peta dan grafik, tetapi tidak bersifat memengaruhi pembaca. Karangan ini semata-mata bertujuan untuk menyampaikan informasi tertentu dan menambah wawasan pembaca.
- d. Karangan argumentasi, adalah karangan yang bertujuan untuk meyakinkan atau membuktikan kepada pembaca agar menerima sesuatu sehingga pembaca meyakini kebenaran itu.
- e. Karangan persuasi, merupakan karangan yang bertujuan untuk memengaruhi perasaan pembaca agar pembaca yakin dan percaya tentang isi karangan tersebut dan mengikuti keinginan penulisnya.

Jadi jenis karangan terdiri atas lima jenis, yaitu karangan deskripsi, karangan narasi, karangan eksposisi, karangan argumentasi, dan karangan persuasi. Karangan yang dibahas dalam penelitian ini adalah karangan

deskripsi, khususnya pada materi mendeskripsikan hewan dan tumbuhan pada siswa kelas II.

### **2.1.11 Karangan Deskripsi**

#### **1) Pengertian Karangan Deskripsi**

Finoza (dalam Dalman 2011:93) deskripsi adalah bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya. Deskripsi berasal dari kata “*descrebe*” yang berarti menulis tentang, atau membenarkan hal. Dalam bidang karang mengarang, deskripsi dimaksudkan sebagai suatu karangan yang digunakan penulis untuk memindahkan kesan-kesannya, memindah-kan hasil pengamatan dan perasaannya, dan disajikan kepada para pembaca.

Mariskan (dalam Dalman, 2011:93) deskripsi atau lukisan adalah karangan yang melukiskan kesan atau panca indra semata dengan teliti dan sehidup-hidupnya agar pembaca atau pendengar dapat melihat, mendengar, merasakan, menghayati, dan menikmati seperti yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dihayati, serta dinikmati penulis. Jadi karangan deskripsi adalah suatu paragraf yang bertujuan untuk menceritakan secara mendetail suatu tempat, orang, peristiwa, atau suasana yang membuat pembacanya seolah-olah mengalami, melihat, atau merasakan hal yang sedang diamati, dirasakan, dan dialami oleh penulis.

#### **2) Jenis Karangan Deskripsi**

Menurut Dalman (2011:97), berdasarkan teknik pendekatannya karangan deskripsi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

(a) Deskripsi ekspositoris

Deskripsi ekspositoris adalah deskripsi yang sangat logis, yang isinya merupakan daftar, rincian, semuanya, atau yang menurut penulisannya hal yang penting-penting saja, yang disusun menurut sistem dan urutan-urutan logis objek yang diamati itu. Dalam deskripsi ini dipergunakan pendekatan secara realistik artinya penulis berusaha agar deskripsi yang dibuatnya terhadap objek yang tengah diamatinya itu, harus dapat dituliskan subjektif objektifnya sesuai dengan keadaan nyata yang dilihatnya.

(b) Deskripsi impresionistis

Deskripsi impresionistis atau deskripsi simulasif adalah deskripsi yang menggambarkan inspirasi penulisnya, atau untuk menstimulus pembacanya. Deskripsi impresionistis ini merupakan pendekatan yang berusaha menggambarkan sesuatu secara subjektif. Pendekatan ini dapat diumpamakan atau dibandingkan dengan gambar yang dibuat oleh para pelukis. Para pelukis bebas menginterpretasi bagian-bagian yang dilihatnya.

### 3) Ciri-ciri Karangan Deskripsi

Dalman (2011:94) menjelaskan bahwa karangan deskripsi mempunyai ciri-ciri khas, yaitu sebagai berikut:

- (a) deskripsi lebih memperlihatkan lebih detail atau perincian tentang objek;
- (b) deskripsi bersifat memberi pengaruh sensitivitas dan membentuk imajinasi pembaca;
- (c) deskripsi disampaikan dengan gaya yang memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah;
- (d) deskripsi memaparkan tentang sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dan dirasakan. Misalnya benda, alam, warna, dan manusia.

Adapun ciri-ciri karangan yang baik menurut Keraf (dalam Dalman, 2011:95) adalah sebagai berikut:

- (a) berisi tentang perincian-perincian sehingga objeknya terpancang di depan mata;
- (c) dapat menimbulkan kesan dan daya khayal pembaca;
- (d) berisi penjelasan yang menarik minat serta orang lain/pembaca;
- (e) menyampaikan sifat dan perincian wujud yang dapat ditemukan dalam objek itu;
- (f) menggunakan bahasa yang cukup hidup, kuat, dan bersemangat serta konkret.

Sejalan dengan pendapat di atas, Akhadiah (dalam Dalman, 2011:95) mengatakan bahwa ciri-ciri deksripsi terbagi tiga, yaitu:

- (a) penulis memindahkan kesan-kesannya, hasil pengamatan, dan perasaannya kepada pembaca;



- (b) menggambarkan sifat, ciri, serta rincian wujud yang terdapat pada objek yang dilukiskan;
- (c) sesuatu yang dideskripsikan tidak hanya terbatas pada apa yang dilihat, didengar, dicium, diraba, tetapi juga dapat dirasa tetapi juga dapat dirasa oleh hati dan pikiran, seperti rasa takut, cemas, tegang, jijik, sedih, dan haru.

Jadi pada dasarnya paragraf deskripsi yang baik harus berisikan tentang rincian detail terkait suatu informasi yang hendak disajikan baik berupa benda, orang, tempat, maupun suasana agar dapat dirasakan juga oleh pembaca.

#### **4) Langkah Menulis Karangan Deskripsi**

Menurut Dalman (2011: 99-100), langkah-langkah menyusun karangan deskripsi, yaitu: (1) tentukan objek atau tema yang akan dideskripsikan; (2) tentukan tujuan; (3) mengumpulkan data dengan mengamati objek yang akan dideskripsikan; (4) menyusun data tersebut ke dalam urutan yang baik (sistematis) atau membuat kerangka karangan; (5) menguraikan/ meng-kembangkan kerangka karangan menjadi karangan deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

Kosasih (dalam Dalman, 2011:100) menyarankan bahwa langkah-langkah menyusun karangan deskripsi sebagai berikut: (1) menentukan topik, tema, dan tujuan karangan; (2) merumuskan judul karangan; (3) menyusun kerangka karangan; (4) mengumpulkan bahan/data; (5)

mengem-bangkan kerangka karangan; (6) membuat cara mengakhiri dan menyimpul-kan tulisan; (7) menyempurnakan karangan.

Dari langkah di atas tentunya sebelum memulai untuk menulis paragraf harus ditentukan terlebih dahulu topik serta tujuan penulisan. Hal ini sangat penting agar pesan dan makna yang terkandung dalam paragraf deskripsi tersebut dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

## 2.2 Kajian Empiris

Pengkajian atas penelitian ini dibedakan menjadi tiga kategori. Kategori pertama adalah penelitian yang mengungkap permainan monopoli, kategori kedua tentang media *flashcard*, dan yang ketiga adalah menulis karangan deskripsi.

Penelitian mengenai media *flashcard* yang digunakan sebagai acuan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, penelitian oleh Azizah, Umi dan Suprayitno dalam jurnal JPGSD. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar siswa, dan respon siswa kelas V Kalikatur Gondang Mojokerto melalui penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama aktivitas siswa memperoleh persen-

tase sebesar 70% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 87%, aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus pertama 72,5%, pada siklus kedua meningkat menjadi 87,25%, ketuntasan belajar siswa pada siklus pertama 61,59%, pada siklus kedua meningkat menjadi 81,59%, efektivitas penggunaan media pada siklus pertama 51%, pada siklus II adalah 81,8%. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* sangat efektif karena berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Antari, I Gusti Agung Diah Pradnya, I Wayan Sujana, dan Ida Bagus Gede Surya Abadi dalam *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1 Tahun 2015* dengan judul “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Anak Kelompok B4 TK Kemala Bhayangkari I Denpasar” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata persentase hasil belajar berdasarkan data perkembangan bahasa anak kelompok B4 TK Kemala Bhayangkari I Denpasar yang ditunjukkan pada siklus I sebesar 74,18% pada kategori sedang dan pada siklus II sebesar 84,11% pada kategori tinggi. Terjadi peningkatan perkembangan bahasa dengan penggunaan media *flashcard* sebesar 9,93%. Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif *time token* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak kelompok B4 di TK Kemala Bhayangkari I Denpasar tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian mengenai menulis karangan deskripsi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, penelitian oleh Mahargyani, Arlina Distia, Herman J. Waluyo, dan Kundharu Saddhono dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode *Field Trip* pada Siswa Sekolah Dasar” dalam jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 1 Nomor 1, Desember 2012 menyatakan bahwa permasalahan utama yang dialami siswa dalam menulis deskripsi selama ini adalah tidak dimunculkannya objek pengamatan secara langsung, hal itu membuat siswa kebingungan dalam mendeskripsikan objek yang diamati sehingga hasil belajarnya masih rendah. Permasalahan pembelajaran menulis deskripsi di SD N II Geneng ini dapat diatasi dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar dapat memperbaiki dan meningkatkan keterampilan siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode *field trip*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *field trip* dalam pembelajaran menulis deskriptif dapat meningkatkan minat belajar siswa dari 53% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II. Selain itu, keaktifan siswa selama pembelajaran juga meningkat menjadi 53% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Prestasi belajar siswa juga meningkat dari sebelumnya, yaitu 60% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 65,8 pada siklus I meningkat menjadi 87% siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata 75,25. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *field trip* dalam pembelajaran menulis deskripsi dapat meningkatkan kualitas proses

dan prestasi belajar siswa kelas V dari SDN II Geneng. Hal ini dapat ditunjukkan oleh peningkatan ketertarikan siswa, keaktifan siswa, dan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Kedua, penelitian oleh Poko, John Budzer dalam Media Litbang Sulteng IX (1) : 11-22, Januari 2016 yang berjudul “Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Permainan Tebak Misteri pada Siswa Kelas VII SMP 1 Beteleme” menyatakan bahwa sampai saat ini, masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan permainan tebak misteri dalam pembelajaran menulis deskripsi. Hal ini terbukti dari hasil posttes siswa selama siklus I dan II mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 69,84 meningkat pada siklus II menjadi 94,37, terjadi peningkatan sebesar 24,53. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan permainan tebak misteri mengalami peningkatan setiap siklusnya. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I mencapai 65,77% dan siklus II meningkat menjadi 77,5%. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 11,73%. Dengan penerapan permainan tebak misteri, maka akan membangkitkan semangat dan kesenangan siswa yang pada dasarnya menyukai segala sesuatu yang bersentuhan dengan nuansa bermain.

Ketiga, penelitian oleh Wardani, Imelda, Hasan Basri, dan Abdul Waris dalam *e-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)* Vol. 2 No. 1 2014 yang berjudul “*Improving The Ability In Writing Descriptive Text Through Guided-Questions Technique*” menyatakan bahwa paragraf deskripsi merupakan paragraf yang berisi informasi tentang seseorang, tempat, atau sesuatu. Susunan paragraf deskripsi terdiri atas identifikasi dan deskripsi. Bagian identifikasi berisi pengenalan subjek atau sesuatu yang akan dideskripsikan, sedangkan pada bagian deskripsi berisi tentang siapa atau apa tentang sesuatu tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, siswa MAN 2 masih banyak mengalami kesulitan dalam menulis paragraf deskripsi dikarenakan perbendaharaan kosa kata siswa yang terbatas yang mengakibatkan siswa sulit membangun dan mengembangkan ide mereka. Selain itu, siswa juga kurang menguasai konstruksi kalimat gramatikal yang menyebabkan pembentukan kalimat yang tidak bermakna. Sehingga peneliti menggunakan teknik pertanyaan terbimbing sebagai solusi. Berdasarkan data analisis menunjukkan bahwa hasil t-tes (11.97) lebih besar daripada hasil t-tabel (1.729) dengan menggunakan pendekatan skala 0.05 dengan derajat kebebasan 19. Hal ini menunjukkan bahwa teknik pertanyaan terbimbing efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskriptif.

Keempat, penelitian lain dilakukan oleh Dr. Tiur Asih Siburian dalam *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLALW)* Volume 3 (3), July 2013; 30-43 yang berjudul “*Improving Students’ Achievement on Writing Descriptive Text Through Think Pair*

*Share*” menyatakan bahwa kemampuan menulis paragraf deskripsi siswa kelas VIII masih rendah. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang dipilih guru dapat mengurangi minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan merasa tidak ingin melanjutkan pelajaran sebagaimana mestinya. Pada masa sekarang ini telah diterapkan *Student Centered Learning* (SCL) yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peneliti memfokuskan penelitian pada kebutuhan siswa disamping proses pembelajaran. Jadi guru hanya sebagai fasilitator dan penyedia sarana serta sebagai sumber pengetahuan. Berdasarkan hasil evaluasi pertama, rata-rata hasil belajar siswa 66,4375, pada evaluasi kedua meningkat menjadi 78,125, dan pada evaluasi ketiga meningkat menjadi 87,5625. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan hasil siswa memiliki sikap dan tanggapan yang baik selama kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode *Think Paired Share*.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

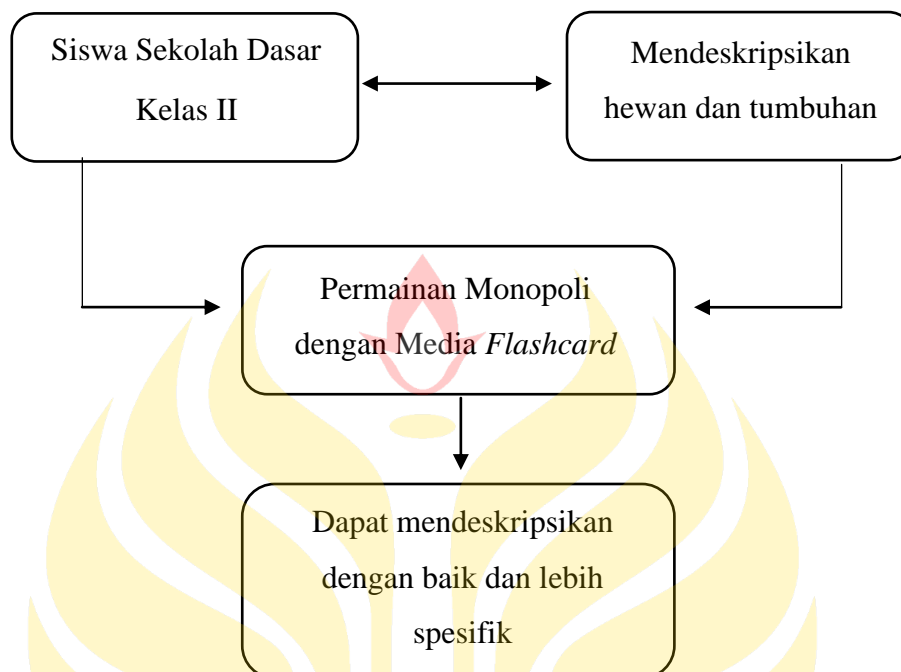
Pembelajaran menulis siswa kelas II SD sudah meningkat pada tahap menulis karangan singkat. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi di SDN Tlogosari Wetan 01 pada pelaksanaan pembelajaran materi mendeskripsikan hewan dan tumbuhan menggunakan gambar sederhana yang ada dalam buku ajar. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menulis paragraf deskripsi yang tergolong rendah dan kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya melalui penggunaan permainan monopoli dengan media *flashcard*. Permainan monopoli adalah jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bertujuan untuk mengumpulkan atau menguasai objek yang ada dalam permainan. Media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Apabila permainan monopoli dipadukan dengan media *flashcard*, maka akan dapat membantu siswa dalam memahami dan menambah kosa kata siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga mendapat pengalaman yang menyenangkan karena belajar dengan cara yang berbeda. Melalui penggunaan permainan monopoli dengan media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam mendeskripsikan hewan dan tumbuhan.



Kerangka berpikir tersebut dapat divisualisasikan pada bagan di bawah ini.



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media *Flashcard* untuk Mendeskripsikan Hewan dan Tumbuhan pada Siswa Kelas II**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, yaitu: (1) permainan monopoli berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm; (2) *flashcard* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8 cm x 12 cm; (3) bahasa yang digunakan dalam permainan monopoli dengan media *flashcard* adalah bahasa baku yang komunikatif, kalimat yang pendek, dan disertai petunjuk permainan yang memudahkan siswa dalam bermain.
- 2) Simpulan tentang hasil penelitian permainan monopoli dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis deskripsi pada siswa kelas II SD dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) dimensi tampilan permainan monopoli mendapat nilai 100%, (b) dimensi tampilan media *flashcard* mendapat nilai 91,60%, (c) dimensi isi permainan monopoli dengan media *flashcard* mendapat nilai 88,89%.
- 3) Simpulan tentang uji keefektifan terbatas pada siswa kelas II SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang, hasil menulis karangan deskripsi hewan

dan tumbuhan menggunakan permainan monopoli dengan media *flashcard* adalah 81 dengan peningkatan rata-rata 0,52 yang masuk kategori sedang pada uji N-gain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Peningkatan keterampilan siswa dalam menulis karangan deskripsi hewan dan tumbuhan sebaiknya menggunakan permainan monopoli dengan media *flashcard* yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah teruji kelayakan serta keefektifannya.
- 2) Penggunaan permainan monopoli dengan media *flashcard* harus berpedoman pada panduan penggunaan yang telah dikembangkan oleh peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa`dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Antari, I Gusti Agung Diah Pradnya , I Wayan Sujana, dan Ida Bagus Gede Surya Abadi. 2015. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Berbantuan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B4 TK Kemala Bhayangkari I Denpasar*. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1. [ejournal.undhiksa](http://ejournal.undhiksa.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Azizah, Umi dan Suprayitno. 2014. *Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 02 Nomor 03. [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, Agus N.. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dr. Tiur Asih Siburian. 2013. *Improving Students' Achievement on Writing Descriptive Text Through Think Pair Share*. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLALW)* Volume 3 (3); 30-43. [jurnal.unimed.ac.id](http://jurnal.unimed.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Fitriani, Warda Nor dan Sutrisno Widodo. 2015. *Pengembangan Media Visual Flashcard Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II MI Nurul Ulum Sidorejo Kebonsari Madiun*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* Vol 1, No 2. [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.

- Hastunar, Daniela Elivas, Dwi Anggani Linggar Bharati, dan Djoko Sutopo. 2014. *Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School*. English Education Journal. Vol. 4 No.2. [journal.unnes.ac.id](http://journal.unnes.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Hotimah, Empit. 2010. *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 04 No. 01. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id). Diakses pada 22 Januari 2017.
- Ikhwati, Hestiana, Sudarmin, Parmin.2014. *Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara*. Unnes Science Education Journal. Vol.3 No.2. [journal.unnes.ac.id](http://journal.unnes.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Karunia Eka. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mahargyani, Arlina Distia, Herman J. Waluyo, dan Kundharu Saddhono. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Metode Field Trip pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Volume 1 Nomor 1. [jurnal.fkip.uns.ac.id](http://jurnal.fkip.uns.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- M. Husna. A.. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maranti, Nova Diarni Sofi, Martini, dan Isnawati. 2016. *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Melatihkan Sikap Sosial Siswa pada Materi Sistem Gerak Manusia di SMP*. Jurnal Pendidikan Sains. [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.
- Poko, John Budzer. 2016. *Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Permainan Tebak Misteri pada Siswa Kelas VII SMP 1 Betelem*. Media Litbang Sulteng IX (1) : 11-22. [eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id). diakses pada 22 Januari 2017.

- Sadiman, Arief S.. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana, dan Ahmar Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung, Alfabeta.
- \_\_\_\_\_, 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, Djago. 2008. *Membina Keterampilan Menulis Paragraf dan Pengembangannya*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, Imelda, Hasan Basri, dan Abdul Waris. 2014. *Improving The Ability In Writing Descriptive Text Through Guided-Questions Technique*. e-Journal of English Language Teaching Society (ELTS) Vol. 2 No. 1. jurnal.untad.ac.id. diakses pda 22 Januari 2017.