

# **MONOPOLI LEARNING: EFEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

## **MONOPOLY LEARNING: THE EFFECTIVENESS OF MONOPOLY GAMES AS INDONESIAN LANGUAGE LEARNING MEDIA**

**Mafi Sri Wahyu Tiara<sup>1</sup>, Didah Nurhamidah<sup>2</sup>**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta<sup>12</sup>

Pos-el: mswtiara20@mhs.uinjkt.ac.id, didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id

\*)Naskah diterima: 19 Desember 2022; direvisi: 17 Maret 2023; disetujui: 15 Mei 2023

### **Abstrak**

*Monopoli Learning* merupakan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan *Coreldraw* sebagai aplikasi yang memfasilitasi ruang dan gerak media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur media *Monopoli Learning* dan mendeskripsikan keefektifan dari media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Objek dan responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMP Almubarak Pondok Aren. Teknik yang digunakan pada penyajian hasil penelitian berupa tampilan media pembelajaran *Monopoli Learning* dan dokumentasi data yang dihasilkan dari responden penelitian. Angka capaian yang diperoleh 37 siswa melalui pemanfaatan efektivitas media pembelajaran *Monopoli Learning*, dengan rentang nilai 100–80 sebanyak 16 siswa, 79–50 sebanyak 16 siswa, dan 49–20 sebanyak 5 siswa. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Monopoli Learning* termasuk media pembelajaran yang efektif digunakan sebagai media belajar Bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** monopoli *learning*, efektivitas, media pembelajaran, bahasa Indonesia.

### **Abstract**

*Monopoly Learning* is a learning medium that utilizes *Coreldraw* as an application that facilitates the space and movement of the media. This study aims to explain the procedure of *Monopoly Learning* media and describe the effectiveness of the media. This study used descriptive qualitative method. The objects and respondents in this study were 8th grade students of SMP Almubarak Pondok Aren. The technique used in presenting research results is in the form of display of *Monopoly Learning* learning media and documentation of data generated from research respondents. Achievement figures obtained by 37 students through the use of the effectiveness of *Monopoly Learning* media, with a range of 100–80 for 16 students, 79–50 for 16 students, and 49–20 for 5 students. The results in this study indicate that *Monopoly Learning* learning media is an effective learning media used as a medium for learning Indonesian.

**Keywords:** learning monopoly, effectiveness, learning media, Indonesian language.

## PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong para pendidik lebih kreatif dan inovatif untuk mencapai tujuan mengajarnya. Tidak hanya strategi, tentunya media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai sebuah medium atau perantara akan terus mengalami kebaruan dan lebih variatif, sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pada dasarnya, semua mata pelajaran di sekolah, baik di SD, SMP, maupun SMA, dapat memanfaatkan media pembelajaran, termasuk di antaranya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran *Monopoli Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Coreldraw*. Dengan media tersebut, pembelajaran dapat berlangsung seperti halnya bermain monopoli. Adapun suatu hal yang harus dipersiapkan untuk mendukung media pembelajaran tersebut di antaranya, laptop yang sudah terpasang aplikasi *Coreldraw*, papan permainan dan papan skor, dadu permainan, dan kartu soal untuk pertanyaan.

Media didefinisikan Miarso, sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi atau pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar pada siswa. Sementara itu, menurut Schram, media pembelajaran merupakan sebuah teknologi dalam keperluan pembelajaran yang memungkinkan dapat menambah sisi menarik dari proses belajar (Susilana dan Riyana, 2018). Musfiqon dalam bukunya berjudul *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* berpandangan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu menyukseskan proses pembelajaran, baik media tersebut berbentuk fisik maupun

nonfisik dengan tujuan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, lebih efektif, efisien, dan pembelajaran dapat diterima dengan utuh serta dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Adapun hakikat dari media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi adalah media yang mengikuti arah jalan teknologi dan informasi yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Hal itu menjadi standar bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harusnya dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar.

Salah satu masalah yang cukup berpengaruh bagi seorang pendidik ialah menentukan alat bantu belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Beberapa pendidik mengalami kesulitan menentukan media pembelajaran yang menyenangkan. Seorang pendidik tentu membutuhkan media pembelajaran yang tepat. Selain asyik, media pembelajaran tentu harus bersifat variatif dan inovatif. Namun, secanggih dan semenarik apa pun media pembelajaran tanpa penguasaan dan kemauan seorang pendidik dalam berinovasi, pembelajaran pasti akan terasa kurang dan tidak seimbang. Menurut Syakur, dkk, dalam Syakur, Fanani, dan Ahmadi (2020:763-764) terdapat empat prinsip yang harus dipahami oleh pendidik mengenai kemajuan teknologi di masa modern. Di antaranya yang pertama, seorang pendidik harus memahami penggunaan dan cara memanfaatkan sebuah teknologi. Kedua, seorang pendidik mempunyai kemampuan untuk membimbing siswanya dalam mengenal dan menggunakan teknologi. Ketiga, seorang pendidik memiliki ketanggapan dan kapasitas untuk memperkirakan strategi lain dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu, seorang pen-

didik harus mampu dan bersedia mengembangkan ide untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan tidak terlupakan.

## LANDASAN TEORI

*Monopoli Learning* adalah sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan *Coreldraw* sebagai aplikasi yang memfasilitasi ruang dan gerak media tersebut. Dalam media pembelajaran ini, terdapat sesi tanya jawab yang memungkinkan interaksi antara pendidik dan siswanya sehingga dapat dilakukan evaluasi pembelajaran secara sekaligus. Penggunaan media ini termasuk dalam media pembelajaran yang didukung oleh teknologi, seperti komputer, untuk kegiatan belajar mengajar di kelas dengan fasilitas internet (Sahronih, Purwanto, dan Sumantri, 2019:20).

*Coreldraw* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan untuk merancang sebuah desain seperti logo, poster, pamflet, undangan, stiker, spanduk, dan *layout* visual lainnya (Andi, 2015). *Coreldraw* mempunyai berbagai versi yang terus diperbarui, misalnya *Coreldraw X3*, *Coreldraw X7*, hingga *Coreldraw 2020* yang mempunyai tampilan yang lebih baru daripada *Coreldraw* versi sebelumnya (Bakti, 2016). Hal ini menunjukkan adanya perkembangan teknologi berupa aplikasi *Coreldraw* yang menjadi sebuah kemajuan berpikir manusia agar terus bergerak dan berinovasi. Oleh sebab itu, pendidik sebagai kuasa tertinggi dalam peradaban pendidikan harusnya dapat mengelola serta meleak teknologi dengan canggih pula. Salah satu contohnya, yaitu selain dapat digunakan menjadi aplikasi untuk mendesain, ternyata *Coreldraw* juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang untuk bermain sambil belajar, seperti yang dipraktikkan dalam media pembelajaran *Monopoli Learning*.

Media permainan monopoli merupakan sebuah media permainan yang dapat

menimbulkan kegiatan atau proses belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup, dan santai. Fitriyawani (2013:226) berpandangan bahwa hasil penelitian beberapa ahli yang pernah menguji kelayakan media permainan monopoli dapat memberikan kesimpulan bahwa permainan monopoli termasuk layak apabila digunakan sebagai media pembelajaran karena media ini dapat menjadi perantara dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta memberi ruang pada siswa untuk terlibat aktif secara langsung dalam proses belajar sambil bermain. Melalui media *Monopoli Learning* ini, seorang pendidik juga ikut serta dalam proses kemampuan pengembangan teknologi dalam menggunakan *Coreldraw* sebagai aplikasi yang memfasilitasi media tersebut.

Namun, sebelum memanfaatkan aplikasi *Coreldraw* sebagai ruang yang mendukung media pembelajaran tersebut, seorang pendidik dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain *layout opening* dan papan permainan terlebih dahulu. Hal ini karena penggunaan aplikasi Canva lebih mudah digunakan untuk mendesain dan aplikasi *Coreldraw* di sini dimanfaatkan sebagai aplikasi pendukung agar media ini dapat dijalankan. Jika ada kelebihan dalam aplikasi *Coreldraw*, misalnya tampilan lebih *friendly* dan terdapat banyak fitur untuk mengedit gambar, ternyata juga ada kekurangan yang di antaranya, yaitu hanya bisa dipakai pada PC atau laptop dengan standar kapasitas tertentu serta sulit digunakan bagi yang baru mengenal *Coreldraw* (Atika, 2019). Namun, berbagai kekurangan tersebut tidak menutup kemungkinan seorang pendidik untuk memanfaatkan aplikasi *Coreldraw* dalam mendesain *layout* dan papan permainan, sekaligus menjalankan media pembelajaran tersebut.

Beberapa penelitian relevan yang sebelumnya telah membahas pemanfaatan

media pembelajaran berupa permainan monopoli, di antaranya artikel bertajuk *Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar* yang ditulis pada tahun 2015 oleh Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari. Hasil pada artikel tersebut menunjukkan bahwa responden pada penelitian tersebut sangat setuju apabila terdapat media pembelajaran yang memadukan antara proses pembelajaran dan permainan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba terbatas, media Monosa memiliki nilai keefektifan, keefesiensian, dan ketertarikan pengguna terhadap produk media tersebut.

Penelitian relevan lainnya yaitu artikel bertajuk *Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan* yang ditulis pada tahun 2015 oleh Reny Dwi Utami, Bambang Eko Hari Cahyono, dan Muhlis Fajar Wicaksana. Hasil pada artikel tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membaca komprehensif dengan menggunakan media monopoli bahasa pada siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi dapat diterima siswa dengan baik dan penjelasan dari guru sangat mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran tersebut yakni sebagian siswa belum paham terhadap materi yang disampaikan, serta mayoritas siswa ramai saat pembelajaran menggunakan media tersebut.

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, tujuan utama dari penulisan ini adalah untuk memperkenalkan media pembelajaran *Monopoli Learning* sehingga media pembelajaran tersebut dapat menjadi solusi alternatif bagi pendidik untuk mewujudkan pembelajaran, khususnya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terlupakan. Selain itu, penulisan ini juga

menjelaskan prosedur media *Monopoli Learning* dan mendeskripsikan keefektifan dari media tersebut menggunakan aplikasi *Coreldraw*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan seorang pendidik untuk memanfaatkan aplikasi berupa *Coreldraw* sebagai aplikasi pendukung dalam menggunakan media pembelajaran *Monopoli Learning*, terutama untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk memberikan jawaban sebagai jalan dari masalah dengan sangat detail dan sesuai, serta dalam kondisi yang sebenarnya terjadi (Zainal Arifin, 2011). Dengan menggunakan metode ini, peneliti mendeskripsikan prosedur pembuatan dan pemanfaatan aplikasi *Coreldraw* untuk menggunakan media pembelajaran *Monopoli Learning*, serta keefektifan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Objek dan responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMP AlmuBarak Pondok Aren. Sumber data pada penelitian ini berupa prosedur dan petunjuk permainan *Monopoli Learning*, serta kumpulan data berupa jawaban subjektif dari responden penelitian. Data berupa jawaban responden didapatkan dari penyebaran angket melalui Google Formulir setelah proses eksperimen penggunaan media *Monopoli Learning* yang ditampilkan secara daring, kemudian dideskripsikan. Selain itu, sumber data dalam penelitian ini juga menggunakan studi kepustakaan (*library research*) dengan membaca buku, artikel, dan berbagai literatur lain. Teknik yang digunakan pada penyajian hasil penelitian berupa tampilan media pembelajaran *Monopoli Learning* dan dokumentasi data yang dihasilkan dari responden penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

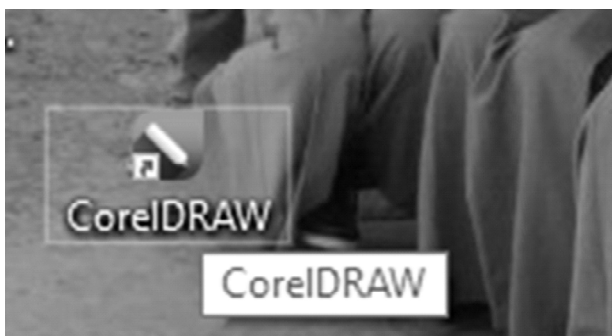
Media pembelajaran berupa *Monopoli Learning* memanfaatkan aplikasi *Coreldraw* untuk mendukung proses berlangsungnya media. Oleh karena itu, sebelum menggunakan media ini seorang guru harus mengunduh aplikasi *Coreldraw* terlebih dahulu di perangkat komputer. Selanjutnya, sebelum memaparkan mengenai efektivitas media ini, pada pembahasan awal akan dideskripsikan tentang proses penggunaan media *Monopoli Learning*.

### A. Prosedur Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli Learning*

Dalam pembahasan ini, akan diuraikan langkah-langkah penggunaan media *Monopoli Learning*. Prosedur dari penggunaan media tersebut yaitu sebagai berikut.

#### 1. Mengunduh aplikasi *Coreldraw*

Aplikasi *Coreldraw* merupakan ruang berjalannya media pembelajaran berupa *Monopoli Learning*. Oleh karena itu, syarat menggunakan media ini adalah harus memiliki aplikasi *Coreldraw* di perangkat komputernya yang memadai. Adapun logo dari aplikasi *Coreldraw* setelah diunduh ditampilkan seperti gambar di bawah ini.



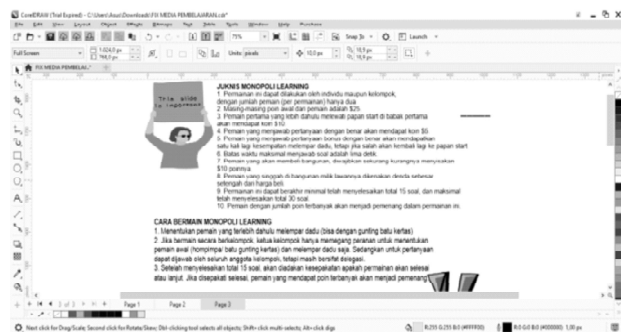
Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Coreldraw*.

#### 2. Membuka media *Monopoli Learning*

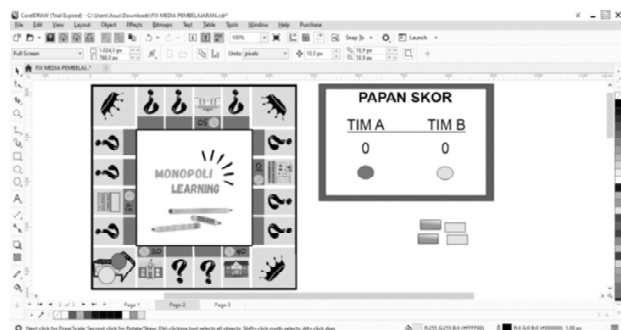
Setelah berhasil mengunduh aplikasi *Coreldraw* di perangkat komputer, buka dokumen media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut merupakan tampilan media tersebut di aplikasi *Coreldraw*.



Gambar 2. Halaman Awal *Monopoli Learning*: Selamat Datang.



Gambar 3. Halaman Kedua *Monopoli Learning*: Juknis dan Arahan Bermain.



Gambar 4. Halaman Ketiga *Monopoli Learning*: Papan Permainan.

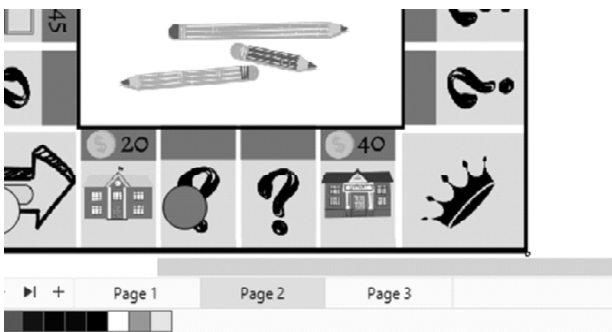
#### 3. Mulai bermain *Monopoli Learning*

Dalam halaman kedua dokumen *Monopoli Learning* telah dijelaskan juknis dan arahan bermain media. Setelah ditentukan anggota kelompok dari dua tim, langkah berikutnya mulai berjalan dengan menggunakan dadu. Adapun dadu yang digunakan penulis dalam media ini yaitu memanfaatkan aplikasi Dadu Gulung SNS yang diunduh melalui *Play Store* di gawai.



Gambar 5. Dadu dari Aplikasi Android Dadu Gulung SNS.

Dalam tampilan media terdapat kotak bersymbol tanda tanya yang merupakan kotak pertanyaan jika pemain berhenti di kotak tersebut. Selanjutnya, pengarah dari media ini akan memberikan soal kepada tim pemain. Setiap soal yang dijawab dengan benar akan mendapat poin 10. Tampilan kotak pertanyaan sebagai berikut.



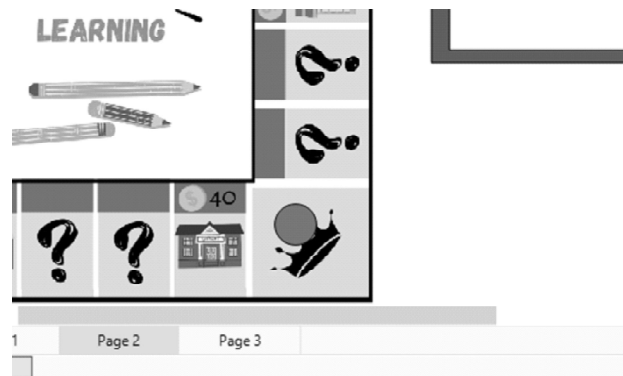
Gambar 6. Kotak Pertanyaan *Monopoli Learning*.

Soal yang dibuat penulis berkaitan dengan materi *Iklan* untuk siswa SMP kelas 8. Berikut merupakan tampilan kartu pertanyaan.



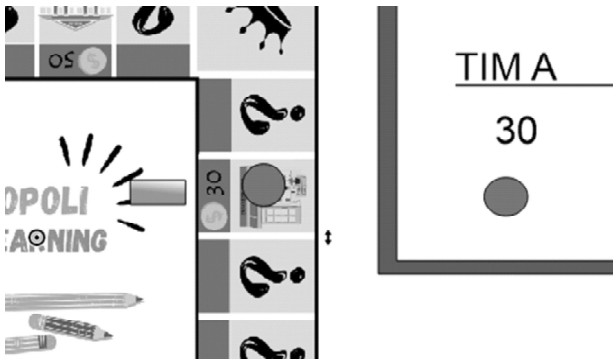
Gambar 7. Kartu Pertanyaan *Monopoli Learning*.

Kemudian jika pemain berhenti di kotak bersymbol mahkota, keberuntungan yang didapatkan pemain adalah bebas melempar dadu sekali lagi.



Gambar 8. Kotak Mahkota *Monopoli Learning*.

Setelah mengumpulkan poin yang dirasa cukup, pemain dapat membeli bangunan sesuai dengan yang diinginkan. Keberuntungan membeli bangunan ialah pajak sewa 5 poin akan dikenakan jika lawan berhenti di bangunan yang telah dibeli dan masuk ke poin pemain pemilik bangunan.



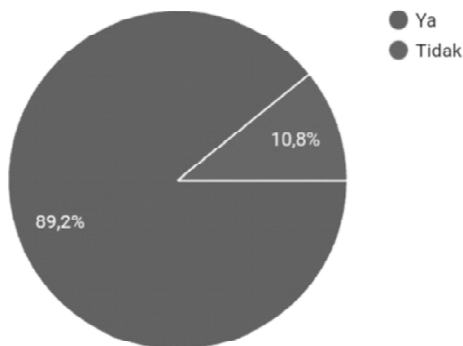
Gambar 9. Kotak Bangunan yang Telah Dibeli Pemain.

Kemudian, permainan akan terus berjalan sampai telah terjawab sekurang-kurangnya 10 pertanyaan oleh pemain. Pemenang dilihat dari tim yang mendapat poin lebih tinggi.

## B. Efektivitas Media Pembelajaran *Monopoli Learning*

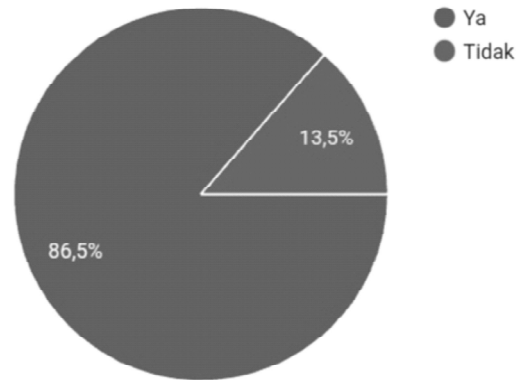
Hasil mengenai efektivitas media ini didapatkan melalui responden penelitian, yaitu siswa kelas 8 SMP Al-mubarak Pondok Aren dengan jumlah 37 siswa. Pertanyaan demi pertanyaan dijawab oleh responden melalui angket yang disebar dalam bentuk daring berupa Google Formulir. Berikut rangkuman beberapa pertanyaan beserta persentase jawaban dari responden terkait.

1. *Monopoli Learning* merupakan media pembelajaran yang disukai oleh siswa.



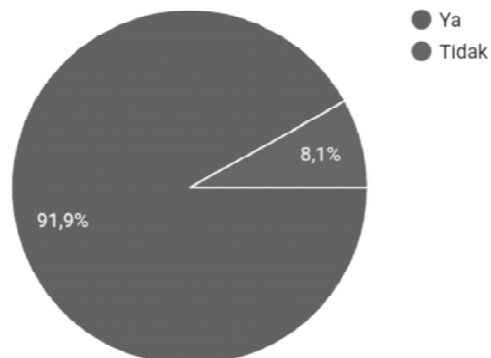
Dari hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa persentase menunjukkan 89,2% siswa menyukai dan 10,8% siswa tidak menyukai media pembelajaran *Monopoli Learning*.

2. Media *Monopoli Learning* dapat membantu untuk memahami materi



Dari hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa persentase menunjukkan 86,5% siswa dapat terbantu dan 13,5% siswa tidak dapat terbantu dalam memahami materi oleh media pembelajaran *Monopoli Learning*.

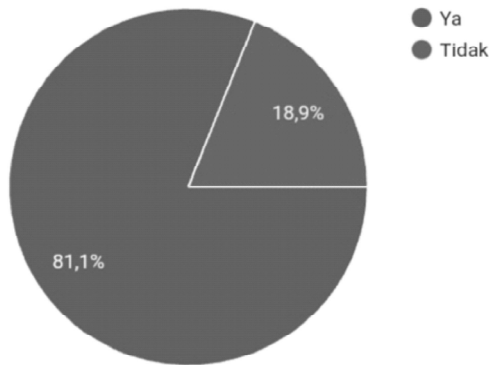
3. *Monopoli Learning* termasuk media yang menarik



Berdasarkan hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa menurut 91,9% siswa *Monopoli Learning*

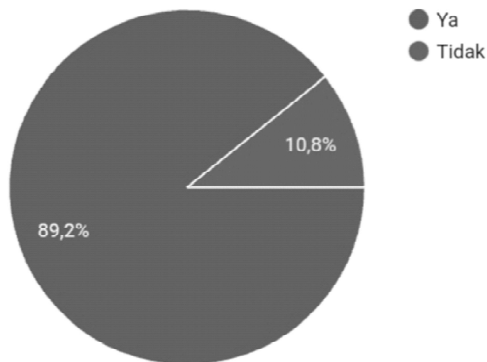
termasuk media pembelajaran yang menarik dan 8,1% siswa menyatakan *Monopoli Learning* termasuk media pembelajaran yang tidak menarik.

4. Media *Monopoli Learning* membuat siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia



Dari hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa persentase menunjukkan *Monopoli Learning* dapat membuat 81,1% siswa menyukai dan tidak dapat membuat 18,9% siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia.

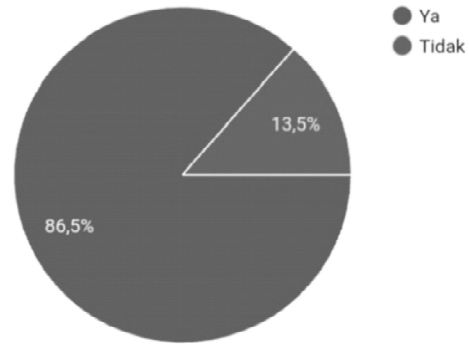
5. Media *Monopoli Learning* cocok diterapkan di kalangan pelajar



Dari hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa menurut

89,2% siswa *Monopoli Learning* cocok diterapkan dan 10,8% siswa menyatakan *Monopoli Learning* tidak cocok diterapkan di kalangan pelajar.

6. Media *Monopoli Learning* dapat memotivasi siswa untuk terus belajar Bahasa Indonesia



Berdasarkan hasil angket 37 siswa sebagai responden, dapat dilihat bahwa menurut 86,5% siswa *Monopoli Learning* dapat memotivasi dan 13,5% siswa menyatakan *Monopoli Learning* tidak dapat memotivasi untuk terus belajar Bahasa Indonesia.

## PENUTUP

Dari persentase jawaban responden melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Monopoli Learning* termasuk media pembelajaran yang disukai oleh siswa. Media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa memahami materi, termasuk media yang menarik, dapat membuat siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, cocok diterapkan di kalangan pelajar, dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Monopoli Learning* termasuk media pembelajaran yang efektif digunakan sebagai media belajar Bahasa Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2015. *CorelDraw X7 untuk Pemula*. Yogyakarta: CV Andi Offset & Madcoms.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Atika, Sella. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw X7 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Kelas IV MI*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
- Bakti, Surya, dkk. 2016. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* Vol. 3 No. 4.
- Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol. 13 No. 2.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Sahronih, S., dkk. 2019. The Effect of Interactive Learning Media on Student's Science Learning Outcomes. *ICIET 2019: Proceedings of The 2019 7th International Conference on Information and Education Technology*.
- Setiawan, Ifan, dan Nur Syamsiyah. 2021. Penggunaan Aplikasi Coreldraw X7 Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Suciati, Sri, dkk. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* Vol. 2 No. 2.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prama.
- Syakur, A, dkk. 2020. The Effectiveness of Reading English Learning Process Based on Blended Learning through "Absyak" Website Media in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* Vol. 3 No. 2.
- Utami, Reny Dwi, dkk. 2015. Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 3 No. 1.
- Wijayanti, Anna. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Aplikasi Prezi pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal LOA* Vol. 14 No. 1.