PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* MONOPOLI EDUKATIF BERBASIS *WORK-MARKET-PRIZE* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI SIMULASI *MARKET DAY* SISWA KELAS V MIS MIFTAHUL JANNAH

Dinda Natasya Hasibuan[1], Mutiah Mutadayyinah Marbun[2],
Nur Maisaroh Harahap[3], Putri Nurul Auliya[4], Siti Fadhillah Husna[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Negeri Medan
[1]dindantsyhasibuan@gmail.com

ABSTRACT

English language instruction for elementary school students needs to be tailored to their needs to ensure active engagement in interactive learning activities. Initial observations indicated a need for instructional media that could boost student engagement and relate to their daily experiences. While previous studies have demonstrated the value of integrating Board Games into the learning process, there has been limited development of Monopoly-style Board Games that incorporate the "Work-Market-Prize" concept alongside a "Market Day" simulation. Therefore, this study aimed to develop an educational Monopoly Board Game based on the Work-Market-Prize concept, featuring a Market Day simulation as an English learning tool for fifth-grade students at MIS Miftaul Jannah. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through interviews, observation, and documentation, and subsequently analyzed using qualitative descriptive techniques involving data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the Work-Market-Prize-based educational Monopoly Board Game facilitates interactive engagement during English lessons. The developed medium encouraged active student participation and enabled students to use simple English expressions within the context of buying and selling activities.

Keywords: Educational Monopoly Board Game, Market Day, Learning Media, English Language Learning

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar perlu disesuaikan dengan kebutuhan agar siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan kondisi awal, pembelajaran Bahasa Inggris masih membutuhkan media yang dapat meningkatkan keterliatan siswa dan relevan dengan pengalaman sehari-hari. Meskipun penelitian sebelumnya telah memnunjukkan integrasi *Board Game* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, pengembangan *Board Game* Monopoli yang mengimplementasikan konsep *Work-Market-Prize* dengan simulasi *Market Day* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* sebagai media pemelajaran Bahasa Inggris melalui simulasi *Market Day* bagi siswa kelas V MIS Miftaul Jannah. Penelitian ini mengunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, onservasi, dan dokumentasi lalu kemudian dianalisis melalui teknik

analisis deskriptif kualitatif yang melalui tahap reduksi data,penyajian data, dna penarikan kesimpulan, Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* dapat digunakan secara interaktif selama proses pembelajaran Bahasa Inggris. Media yang dikembangkan membuat siswa berpartisipasi aktif dan mampu menggunakan ungkapan Bahasa Inggris sederhana dalam kegiatan jual beli.

Kata Kunci: *Board Game* Monopoli Edukatif, *Market Day*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa asing yang memiliki posisi penting dalam dunia pendidikan karena dapat mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Pada tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran Bahasa Inggris perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa yang masih berada pada tahap konkret. Siswa pada usia tersebut umumnya lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan, interaksi, dan pengalaman secara langsung. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Inggris tidak seharusnya hanya berfokus pada penyampaian materi dan hafalan kosakata, tetapi juga perlu memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan bahasa dalam situasi sederhana yang dapat mereka pahami dan alami.

Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah kosakata. Penguasaan kosakata berperan dalam membantu siswa memahami sekaligus menggunakan Bahasa Inggris dalam kegiatan komunikasi. Namun, pembelajaran kosakata yang dilakukan dengan cara yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. Sejumlah penelitian tentang penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan bahwa kegiatan belajar berbasis permainan dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik serta membantu siswa mempelajari kosakata.

Selain menghadirkan media permainan, pembelajaran Bahasa Inggris juga membutuhkan situasi yang memungkinkan siswa mempraktikkan bahasa secara

langsung. *Market Day* dapat menjadi salah satu kegiatan yang memberikan konteks tersebut. Melalui *Market Day*, siswa dapat melakukan simulasi kegiatan jual beli dengan mengambil peran sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan ini menghadirkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung.

Pembelajaran berbasis Permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan permainan sebagai salah satu bagian dari kegiatan belajar untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, permainan tidak hanya digunakan sebagai hiburan, tetapi dirancang sedemikian rupa agar setiap aktivitas yang dilakukan tetap memiliki hubungan dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Pendekatan ini sesuai untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar karena kegiatan bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, melibatkan interaksi, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, permainan dapat dimanfaatkan untuk membangun suasana belajar yang mendorong siswa menggunakan bahasa secara lebih aktif. Ningrum et al. (2023) menunjukkan bahwa *Board Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar dapat digunakan sebagai media interaktif untuk membantu pembelajaran kosakata sekaligus mendorong kerja sama dan interaksi antarsiswa. Sejalan dengan hal tersebut, Melani dan Prasetya (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoli berbasis kartu dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat membantu siswa mempelajari kosakata, meningkatkan minat belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan kosakata baru. Dengan demikian, penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi salah satu cara untuk mengubah proses belajar yang sebelumnya lebih banyak bersifat teoritis menjadi kegiatan yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa. Melalui permainan, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam berbagai aktivitas sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* yang diterapkan melalui simulasi *Market Day* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media tersebut merupakan modifikasi dari permainan Monopoli dengan memasukkan tiga unsur kegiatan, yaitu *Work*, *Market*, dan *Prize*. Permainan dilengkapi dengan papan permainan, uang sebagai media transaksi, serta buah sebagai objek yang diperjualbelikan. Dalam pelaksanaannya, siswa diarahkan untuk menggunakan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederhana ketika melakukan kegiatan jual beli, baik sebagai penjual maupun pembeli. Rancangan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas V MIS Miftahul Jannah yang memerlukan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih aktif, interaktif, dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari.

Board Game merupakan media berbasis permainan yang melibatkan papan permainan, aturan, komponen tertentu, serta serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan permainan maupun tujuan pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, *Board Game* dapat dirancang ulang dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam aturan dan mekanisme permainan. Dengan demikian, kegiatan bermain dapat sekaligus menjadi sarana bagi siswa untuk mempelajari materi. Pemanfaatan *Board Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah dilakukan pada berbagai konteks pendidikan. Jeenpracha et al. (2023) mengembangkan *Board Game* kosakata Bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dan menggunakan beberapa teknik, seperti tes, observasi, wawancara, serta evaluasi kepuasan siswa untuk mengetahui penerapannya dalam pembelajaran. Sementara itu, Sukaton et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan customized *Board Game* dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan dan efektif.

Adanya aturan, giliran bermain, interaksi antarpemain, serta tujuan permainan membuat *Board Game* memiliki peluang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut diterapkan dalam penelitian ini melalui permainan Monopoli yang dimodifikasi sehingga setiap aktivitas dalam

permainan tetap memiliki hubungan dengan pembelajaran Bahasa Inggris.

Monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan melakukan penyesuaian terhadap komponen maupun aturan permainan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Defa et al. (2022), misalnya, mengembangkan Game Monopoly untuk pembelajaran tematik kelas VI sekolah dasar dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang masih memiliki ketertarikan terhadap aktivitas bermain. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa permainan Monopoli dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, permainan Monopoli dapat dipadukan dengan materi kosakata. Melani dan Prasetya (2024) menunjukkan bahwa flashcards monopoly dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari dan mengingat kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan serta keterlibatan yang aktif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Monopoli dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi media yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, permainan Monopoli tidak hanya digunakan untuk memperkenalkan kosakata, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media yang menghubungkan kegiatan bermain dengan aktivitas jual beli. Modifikasi tersebut melibatkan papan permainan, uang, buah sebagai objek transaksi, serta pembagian peran siswa sebagai penjual dan pembeli.

Media pembelajaran ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan bermain sekaligus praktik secara langsung. Kosakata Bahasa Inggris tidak hanya diberikan melalui penjelasan, tetapi juga digunakan ketika siswa berhadapan dengan benda dan situasi yang konkret. Dengan cara tersebut, siswa dapat menghubungkan kosakata yang dipelajari dengan benda yang mereka lihat serta aktivitas yang mereka lakukan selama permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga sejalan dengan penelitian sebelumnya

yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta mendukung keterlibatan siswa.

Meskipun kajian mengenai *Board Game* Monopoli dan pembelajaran Bahasa Inggris telah dilakukan dalam berbagai penelitian, sebagian penelitian masih berfokus pada penggunaan permainan untuk membantu penguasaan kosakata atau pencapaian hasil belajar tertentu. Permainan Monopoli juga telah dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan permainan Monopoli edukatif dengan konsep *Work-Market-Prize* serta simulasi *Market Day* sebagai sarana penggunaan Bahasa Inggris sederhana pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada penerapan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* melalui simulasi *Market Day* dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* melalui simulasi *Market Day* pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Perhatian penelitian difokuskan pada keterlibatan siswa selama pembelajaran, penggunaan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederhana, serta pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual karena siswa tidak hanya bermain, tetapi juga melakukan transaksi serta menggunakan Bahasa Inggris secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif, efisien, dan memiliki nilai guna dalam konteks pembelajaran. Desain ini dipilih untuk mengembangkan *Board Game* Monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Dalam proses pengemangannya, penelitian ini mengguakan model

ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ini digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara sistematis.

Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan dalam pembelajaran materi jual beli pada siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Tahap *Design* meliputi perancangan tujuan pembelajaran, materi, alur permainan, desain papan Monopoli, kartu permainan, serta penyusunan instrumen penilaian. Tahap *Develop* dilakukan dengan mengembangkan dan memvalidasi media melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, tahap *Implement* dilakukan dengan mengujicobakan media kepada siswa kelas V untuk mengetahui respon dan keterlaksanaan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu *Evaluate*, dilakukan untuk menilai kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik wawancara ditujukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan media pembelajaran *Board Game* yang telah dikembangkan, sedangkan wawancara kepada siswa untuk mengetahui pemahamaan mereka terhadap materi jual beli setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, teknik observasi dilakukan untuk memperoleh data terkait partisipasi aktif siswa dan peran guru selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder yang dapat memperkuat keabsahan dan validitas penelitian sebagai bukti autentik atas pelakasanaan kegiatan yang telah dilakukan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif dimana data dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data,peneliti mengorganisasikan data yang relevan dengan tujuan penelian, lalu data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar informasi yang diperoleh I;ebih mudah dipahami.

Tahap penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan penyajian data untuk memperoleh temuan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* dilaksanakan di MIS Miftahul Jannah, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, dengan siswa kelas V sebagai subjek implementasi. Media diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan simulasi *Market Day*. Penggunaan media membuat kegiatan pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menarik. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan serta terlibat dalam aktivitas jual beli dengan menggunakan Bahasa Inggris sederhana. Melalui permainan dan simulasi tersebut, siswa dapat menghubungkan materi Bahasa Inggris dengan situasi jual beli yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya menerima materi secara langsung, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan menggunakan kosakata maupun ungkapan sederhana dalam kegiatan pembelajaran.

Pemahaman siswa terhadap materi kemudian dilihat melalui kuis yang diberikan setelah kegiatan selesai. Hasil kuis menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize*. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang memadukan kegiatan belajar dengan permainan dan simulasi.

Pengembangan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement*, dan *Evaluate*. Setiap tahap dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V.

1. Analyze

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Berdasarkan kondisi awal, pembelajaran masih membutuhkan

media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Pembelajaran yang cenderung teoritis membuat diperlukan adanya kegiatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan Board Game Monopoli Edukatif berbasis *Work–Market–Prize* yang dipadukan dengan simulasi *Market Day*. Media ini dipilih untuk memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain sekaligus praktik penggunaan Bahasa Inggris secara sederhana.

2. Design

Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan bentuk, konsep, dan komponen media. *Board Game* Monopoli dirancang dan dimodifikasi menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan kegiatan *Market Day*. Media dilengkapi dengan papan permainan, uang sebagai alat transaksi, buah sebagai objek jual beli, serta aktivitas yang memuat kosakata dan ungkapan sederhana dalam Bahasa Inggris. Perancangan juga disesuaikan dengan konsep *Work–Market–Prize*, sehingga aktivitas dalam permainan tetap berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada siswa.

3. Develop

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi Board Game Monopoli Edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Komponen permainan dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik dan kemampuan siswa kelas V. Materi serta aktivitas dalam permainan disusun secara sederhana agar mudah dipahami dan dipraktikkan. Penggunaan buah sebagai objek transaksi menjadi salah satu bagian dari media yang membantu siswa menghubungkan kosakata Bahasa Inggris dengan benda yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung. Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancangan kemudian dinilai untuk mengetahui kesesuaian media dan materi sebelum diterapkan kepada siswa. Penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan beberapa aspek yang telah ditentukan.

4. Implement

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media kepada

siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan menggunakan media secara bergiliran setelah memperoleh penjelasan mengenai aturan permainan. Dalam simulasi *Market Day*, siswa berperan sebagai penjual dan pembeli serta melakukan transaksi menggunakan uang dan buah yang telah disediakan. Selama kegiatan, siswa diarahkan menggunakan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederhana yang berkaitan dengan nama buah dan aktivitas jual beli. Pelaksanaan secara bergiliran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung sekaligus mengamati alur permainan sebelum memperoleh giliran.

Berikut ini adalah hasil penerapan media pembelajaran sebelum dan sesudah Penggunaan *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work–Market–Prize.*

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Aspek yang diamati	**Sebelum pengguan aan media**	**Sesudah penggunaa n media**
Kesesuaian Materi	Materi lebih banyak disampaika n melalui penjelasan guru dan belum banyak dikaitakn dengan kegiatan praktik	Materi dikemas dalam permaian dan simulasi *Market Day* sehingga dapat diparktikkan melalui kegiatan jual beli
Aspek visual dan efektif	Siswa cenderung kurang tertarik dan bebera[a siswa kurang aktif mengikuti pembelajar an	Siswa menunjukka n ketertarikan terhadap tampilan dan akivitas permainan serta lebih antusias mengikuti kegiatan
Kemudahan penggunaan media	Pembelajar an mengguna an media yang tersedia dalam kegiatan pembelajar an sehari - hari	Siswa dapat mengikuti alur permainan setelah memperoleh penjelasan mengenai aturan dan cara penggunaan nya
Pemahaman kosakata dan ungkapan	Siswa cenderung mempelajar i kosakata dan ungkapan melalui penjelasan dan hafalan	Siswa dapat mempraktikk an kosakata dan ungkapan sederhana melalui kegiatan jual beli sebagai penjual dan pembeli
Keaktifan siswa	Sebagai siswa masih pasif dan belum banyak terlibat dalam kegiatan pembelajar an	Siswa lebih aktif mengikuti perminan, maju secara bergiliran dan terlibat dalam aktivitas transaksi
Diskusi/inter aksi dengan teman	Interaksi antarsiswa dalam pembelajar an masih terbatas	Siswa lebih banyak dengan teman ketika menjelankan peran dan melakukan transaksi dalam permainan

Berdasarkan hasil observasi, terdapat perubahan pada beberapa aspek pembelajaran setelah penggunaan Board Game Monopoli Edukatif berbasis Work–Market–Prize. Media yang digunakan tidak hanya menyajikan materi melalui tampilan visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris melalui simulasi Market Day. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan dan terlibat dalam permainan sebagai penjual maupun pembeli. Selain itu, interaksi antarsiswa juga terlihat ketika mereka melakukan transaksi dan menggunakan Bahasa Inggris sederhana selama permainan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas yang sesuai dengan indikator pemahaman yang telah ditetapkan dalam penelitian.

5. Evaluate

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap respons dan keterlibatan siswa selama penggunaan media serta melalui kegiatan evaluasi setelah pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Board Game Monopoli Edukatif. Siswa terlihat antusias mengikuti permainan dan tertarik ketika memperoleh kesempatan untuk berperan sebagai penjual maupun pembeli. Selain itu, siswa lebih berani menggunakan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederhana selama kegiatan Market Day. Penggunaan benda dan aktivitas secara langsung juga membantu siswa memahami kosakata yang berkaitan dengan buah dan kegiatan jual beli secara lebih konkret.

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan, Board Game Monopoli Edukatif berbasis *Work–Market–Prize* melalui simulasi Market Day memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi siswa kelas V MIS Miftahul Jannah. Penggabungan permainan dengan aktivitas jual beli memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan menggunakan Bahasa Inggris sederhana sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan tersebut membuat penggunaan Bahasa Inggris tidak hanya dilakukan melalui pengenalan dan penghafalan kosakata, tetapi juga melalui praktik dalam situasi yang dekat dengan

kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work–Market–Prize* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang menggabungkan unsur permainan, praktik, dan komunikasi sederhana secara kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa kelas V MIS Miftahul Jannah menggunakan model ADDIE. Media dirancangan dengan mengintegrasikan permainan Monopoli, fitur *Work-Market-Prize*, dan simulasi *Market Day* yang memuat kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederana terkait kegiatan jual beli. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan kontekstual. Hal ini dianalisis melalui perilaku siswa yang anmtusias dalam mengikuti permainan dan menggunakan kosakata dan ungkapan Bahasa Inggris sederhana dalam aktivitas jual beli. Hasil kuis setelah pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli. Maka dari itu, media pembelajaran *Board Game* Monopoli Edukatif berbasis *Work-Market-Prize* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan memadukan permainan, simulasi, dan praktik penggunaan Bahasa Inggris secara kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Apipudin and E. R. Saputra, “Best Practice: Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar,” *J. Inov. dan Kolaborasi Nusant.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–13, 2024, [Online]. Available: https://ejurnals.com/ojs/index.php/jikn/article/view/535/582

A. Rijali, “Analisis Data Kualitatif,” *ALHADHARAH J. ILMU DAKWAH*, vol. 17, no. 33, pp. 81–95, 2019, doi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374.Abdurakhimova, S. A. (2025). *Discourse markers as a linguistic tool for effective communication.* https://brightmindpublishing.com/index.php/EI/article/view/533

D. H. Nugroho, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas VIII Semester 1 Kurikulum 2013 di SMP Negeri 48 Jakarta,” *Teach. J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 1, no. 2, pp. 150–162, 2021, doi: doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720.

E. N. Aini, F. M. Rohmanurmeta, and M. Nasrulloh, “Peningkatan Hasil

Belajar Menggunakan Pendekatan TaRL pada Materi Kegiatan Ekonomi Jual Beli di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 1, no. 4, pp. 381–393, 2024, doi: doi.org/10.62383/dilan.v1i4.888.

E. Maryanti, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, 2021, doi: doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486.

J. P. Hinebaugh, *A Board Game Education*. United States of America: Rowman & Littlefield Education, 2009.

Jeenpracha, C., Pongtornvivan, C., Wongsatit, N., & Ketmuni, M. (2023). English Vocabulary Board Game for Upper Primary School Students in Small and Medium-Sized Schools. Journal of Liberal Arts RMUTT, 4(2), 1–15.

Melani, S., & Prasetya, W. (2024). The Use of Flashcards Monopoly to Facilitate Elementary Students' Learning English Vocabulary. Journal of English Language Teaching and English Linguistics, 9(1).

N. Azizah, A. Rafi'i, G. Shalihah, and A. Frediansyah, "Media Smart Board Game dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus Kelas 5 SDN Sungai Miai 5)," *J. Cahaya Edukasi*, vol. 2, no. 2, pp. 70–76, 2025, doi: 10.63863/jce.v3i2.69.

O. Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. Dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023, doi: doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154.

S. Fitriyani, K. Nabilah, S. N. Izzati, and K. Khotimah, "Peran Market Day dalam Menumbuhkan Kewirausahaan Peserta Didik," *JEBER*, vol. 2, no. 6, pp. 21–28, 2025, doi: doi.org/10.69714/wave6349.

S. Hidayat and W. S. Devi, "Meninjau Fenomena Kurang Minat Bahasa Inggris di Sekolah: Sebab, Tantangan, Dampak, dan Solusi," *SEMNASFIP*, pp. 2354–2360, 2024, [Online]. Available: https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24147

V. N. Indriani and A. D. I. Sari, "Pemanfaatan Permainan Tradisional Monopoli dalam Pembelajaran IPS pada Materi Jual Beli di Sekolah Dasar," *PUSAKA J. Educ. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 38–46, 2024, doi: doi.org/10.56773/pjer.v1i2.17.

Y. Purba, F. Faisal, N. Simbolon, A. P. Sirait, and D. F. P. Ambarita, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Throw The Word Pada Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025," *J. Intelek Insa. Cendikia*, vol. 2, no. 1, pp. 1567–1577, 2025, [Online]. Available: https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/2367/2494