



Media Pembelajaran Monopoli Kebhinekaan Sebagai Penguatan Nasionalisme Di Sanggar Bimbingan Sentul Malaysia

¹Deaningma Maharani, ²Ardhana Januar Mahardhani, ³Hadi Cahyono,
⁴Singkir Hudijono, ⁵Subangun, ⁶Siti Asiyah, ⁷Niken Reti Indriastuti, ⁸Diyah
Atiek Mustikawati, ⁹Rudi Ruhardi

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Muahammadiyah Ponorogo.

⁹ Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

Email: 1)deaningmamaharani@gmail.com, 2)ardhana.umpo.ac.id,
3)hadicahyono0@gmail.com, 4)hud_poer_undana@yahoo.com, 5)subangun@umpo.ac.id,
6)siti.asiyah26@yahoo.co.id, 7)nikenreti@gmail.com, 8)diyah_mustikawati08@yahoo.co.id,
9)rudiruhardi@isimupacitan.ac.id



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:

Learning Media,
Monopoly on
Diversity, Local
Wisdom

Abstract

Local Indonesian wisdom is a local culture that needs to be introduced to students at SB Sentul Malaysia as a means of strengthening feelings of love for the homeland and nationalism. The situation found at SB Sentul is that the Indonesian children there still have little knowledge of the local wisdom of the archipelago in Indonesia, so this service activity aims to introduce local wisdom of the archipelago through Monopoly Diversity learning media. The implementation method goes through four stages, namely the analysis, creation, implementation and evaluation stages. The results of this activity show that from the results of the evaluation given to students it is known that students' understanding of the local wisdom of this archipelago has increased so that it will increase the spirit of nationalism of students at SB Sentul.

Kata kunci:

Media
Pembelajaran,
Monopoli
Kebhinekaan,
Kearifan Lokal

Abstrak

Kearifan lokal nusantara merupakan budaya lokal yang perlu dikenalkan kepada siswa di SB Sentul Malaysia sebagai sarana untuk memperkuat rasa cinta tanah air dan nasionalisme. Keadaan yang ditemui di SB Sentul bahwa anak-anak Indonesia yang ada di sana masih rendah akan pengetahuan tentang kearifan lokal nusantara yang ada di Indonesia sehingga pada kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkenalkan kearifan lokal nusantara melalui media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan. Metode pelaksanaan melalui empat tahap yaitu tahap analisis, pembuatan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini

diketahui bahwa dari hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa diketahui pemahaman siswa meningkat tentang kearifan lokal nusantara ini sehingga akan menambah semangat nasionalisme siswa yang ada SB Sentul.

(Diterima : 07 Desember 2023, Direvisi : 04 April 2024, Diterbitkan : 23 Juni 2024)

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan budaya asal suatu kelompok masyarakat tertentu dan atribut budaya kelompok masyarakat setempat. Budaya lokal Indonesia sangat beragam karena Indonesia adalah negara dengan beragam budaya yang berasal dari berbagai daerah. Mari kita lestarikan keanekaragaman budaya dengan nilai-nilai luhur, agar tidak terjadi perubahan budaya yang dapat menghambat tercapainya tujuan nasional (Andari & Wiguna, 2023; Husni & Rahman, 2020; Trisofirin, Cahyono, et al., 2023; Wiguna, 2020; Wiguna & Oka, 2023). Pengungkapan kearifan lokal tidak hanya menunjukkan ketahanan kita dalam hal kebudayaan, tetapi juga keberlanjutan kebudayaan, dalam arti jangan sampai nilai-nilai budaya lokal tergerus oleh nilai budaya asing. Karena nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal merupakan konsepsi eksplisit dan implisit yang khas milik seseorang, suatu kelompok (Husaini & Hidayat, 2019; Rusdiani et al., 2023). Kearifan lokal merupakan akumulasi pengetahuan dan kebijakan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas yang merangkum perspektif teologis, kosmologis dan sosiologis. filosofi, nilai-nilai, etika, dan perilaku yang melembaga secara tradisional untuk mengelola sumber daya alam dan manusia, dirumuskan sebagai formulasi pandangan hidup sebuah komunitas mengenai fenomena alam dan sosial yang mentradisi dalam suatu daerah (Istiningsih et al., 2021; Mahesti & Koeswanti, 2021; Pingge, 2022; Prayogo, 2017; Rahmadani et al., 2023; Rahmawati et al., 2022; Susanto, 2012).

Mardia dan Andi mengatakan jika kemakbulan dari kegiatan belajar mengajar itu dapat terjadi oleh beberapa penyebab salah satunya yaitu penggunaan media edukasi karena dalam pembuatannya akan memunculkan ide-ide kreatif yang nantinya bisa menarik minat peserta didik dalam belajar di dalam kelas (Ulfa & Rozalina, 2019). Sehingga media pembelajaran yang tepat akan memupuk rasa semangat peserta didik dalam mendalami suatu ilmu pengetahuan dan akan berdampak pada signifikansi peserta didik terkait pemahaman akan ilmu pengetahuan serta nantinya akan memberikan dampak positif dengan jaminan peserta didik memiliki pengetahuan yang luas (Ardhani et al., 2021; Budiyo et al., 2020; Rahaju & Hartono, 2017; Siskawati et al., 2016; Suprpto, 2013; Syahputra et al., 2020; Trisofirin, Mahardani, et al., 2023). Selain itu dengan adanya media pembelajaran merupakan sarana kegiatan belajar mengajar dengan memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga nantinya memiliki pengalaman belajar yang berkesan dengan pelaksanaannya yang memberikan motivasi, menyenangkan, menantang siswa untuk berperan aktif serta interaktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemberian ruang gerak pada peserta didik untuk menemukan pengetahuannya secara individu guna meningkatkan bakat, kreatif, minat, dan psikologi peserta didik makanya hal ini bisa menanamkan sebuah pelajaran yang positif untuk peserta didik (Anggraini & Kristin, 2022; Herdani et al., 2015; Hidayat, 2015; Islamiyah, 2017; Kurniawan, 2020; Marsela et al., 2023a; Peranti et al., 2019; Purwanto et al., 2012; Rohmawati, 2019; Sela et al., 2023; Sihotang, 2022).

Konsep media yang ditawarkan yaitu Monopoli Kebhinekaan. Monopoli Kebhinekaan adalah media pembelajaran dengan basis permainan dan mudah untuk diimplementasikan. Media pembelajaran monopoli sangat familiar terlebih cara bermainnya sudah diketahui oleh peserta didik untuk itu berakibat pada pelaksanaannya yang lebih mudah. Dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya kreativitas agar tidak monoton serta sebisa mungkin tidak membuat peserta didik menjadi bosan, Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan akan merubah suasana dan mood peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pernyataan tersebut juga dituliskan pada suatu pengkajian yang mengatakan Monopoli merupakan jenis permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga menarik jika dijadikan sebagai media pembelajaran terlebih permainan ini nantinya akan memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan yang dicantumkan pada setiap kotak permainannya (Rindayani et al., 2022). Media untuk belajar monopoli kebhinekaan adalah satu contoh dari beberapa bentuk media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pengenalan terhadap bentuk kearifan lokal nusantara di Indonesia. Media pembelajaran monopoli kebhinekaan ini didedikasikan guna mempermudah pelajar dalam mengerti konsep tentang kearifan lokal nusantara meliputi tarian, bahasa, rumah adat, baju adat, lagu daerah di indonesia sekalian untuk pengembangan cara pikir peserta didik. Kejadian ini disebabkan alat mainan monopoli adalah permainan yang telah diketahui oleh banyak anak maka dari itu mereka sudah hafal peraturan untuk cara bermainnya (Adawiyah et al., 2022; Fitriyanti et al., 2021; Kartika & Putra, 2021; Khairunnisa et al., 2018; Kurniawati et al., 2021; Luarmasse et al., 2021; Marsela et al., 2023b; Putri et al., 2022).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah di Sanggar Bimbingan (SB) Sentul Malaysia. SB Sentul adalah sanggar bimbingan di Jalan 9/48a Sentul Pasar di Kuala Lumpur, Malaysia. Lembaga ini didirikan pada awal tahun 2020, dibawah naungan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) oleh Shohenuddin M.Ed. Fokus pendirian SD Sentul adalah memberikan akses yang layak untuk pendidikan bagi anak pekerja migran Indonesia yang tidak mempunyai dokumen. Anak pekerja migran non dokumen yang berada di SB Sentul ini masih memiliki pemahaman serta pengetahuan yang rendah terkait kearifan lokal nusantara yang ada di Indonesia, selain itu ketidaktahuan mereka akan kearifan lokal nusantara ini mengakibatkan kurangnya rasa cinta tanah air serta jiwa nasionalisme. Maka dari itu dengan adanya kegiatan pengabdian berupa KKN serta pembuatan media pembelajaran monopoli kebhinekaan ini diharapkan peserta didik di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia dapat menjadi bersemangat dan penuh motivasi dalam mengenal kearifan lokal nusantara di indonesia.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan mealui empat tahap, yaitu :

Tahap analisis dilakukan dengan melihat berbagai masalah secara umum yang terjadi hal ini dilakukan sebagai dasar dalam mendesain media pembelajaran monopoli kebhinekaan.

Tahap Pembuatan yaitu mendesign, memilih media permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih senang bermain dan suka menganal hal-hal baru. Maka media yang dipilih adalah Monopoli Kebhinekaan dimana media pembelajaran ini yang gampang dimainkan dan familiar oleh anak-anak, Lalu

Pemilihan format. Format media yang digunakan mengacu pada format monopoli pada umumnya, hanya saja konten materi di sisipkan pada kolom permainan adalah tentang kearifan local nusantara. Dan Membuat rancangan Monopoli Kebhinekaan sesuai format yang telah ditentukan. Untuk itu dicantumkan Papan Monopoli sebagai media pembelajaran yaitu Monopoli Kebhinekaan. Pembelajaran ini berbentuk gambar papan monopoli tentang keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah serta tarian daerah.

Tahap Pelaksanaan adalah berupa implementasi media pembelajaran monopoli kebhinekaan tahap ini akan dilakukan secara langsung dalam praktik mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap terakhir dari metode ini adalah evaluasi melalui lembar pertanyaan kepada anak imigran non dokumen hal ini bertujuan untuk untuk melihat seberapa jauh pengetahuan anak migran non dokumen dalam memahami lalu mengetahui kearifan lokal nusantara indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian kali ini dibuatlah sebuah media pembelajaran monopoli kebhinekaan yang akan menarik anak pekerja imigran non dokumen di Sanggar Bimbingan Sentul Malaysia dalam mempelajari kearifan lokal karena di dalam monopoli ini nanti di design dan diinovasikan dengan berbagai pertanyaan atau pengetahuan terkait kearifan lokal bangsa indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian daerah.



Gambar 1. Media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan

Kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran monopoli kebhinekaan ini melalui 4 tahap yaitu:

Tahap pertama analisis dilakukan dengan melihat berbagai permasalahan yang terjadi dan di Sanggar Bimbingan Sentul dimana anak pekerja imigran non dokumen belum tahu bahkan belum mengenal sama sekali kearifan lokal nusantara yang ada di

Indonesia. Lalu menurut analisis yang dilakukan melalui pengamatan serta observasi anak-anak pekerja imigran non dokumen di Sanggar Bimbingan Sentul sangat suka bermain dan selalu antusias terhadap hal-hal yang baru, Hal ini dapat dijadikan dasar acuan dalam mendesain media pembelajaran monopoli kebhinekaan

Tahap kedua Pembuatan yaitu mendesain, memilih media permainan yang sesuai dengan karakteristik anak pekerja imigran non dokumen di Sanggar Bimbingan Sentul Malaysia yang masih senang bermain dan suka menganal hal-hal baru. Maka media yang dipilih adalah Monopoli Kebhinekaan dimana media pembelajaran ini yang gampang dimainkan dan familiar oleh anak-anak, Lalu Pemilihan format, Format media yang digunakan mengacu pada format monopoli pada umumnya, hanya saja konten materi di sisipkan pada kolom permainan adalah tentang kearifan lokal nusantara. Dengan begitu dibuatlah Monopoli Kebhinekaan sesuai format yang telah ditentukan serta dicantumkan Papan Monopoli sebagai media pembelajaran yaitu Monopoli Kebhinekaan. Pembelajaran ini berbentuk gambar papan monopoli tentang keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah serta tarian daerah.

Tahap Ketiga Pelaksanaan adalah berupa implementasi media pembelajaran monopoli kebhinekaan tahap ini akan dilakukan secara langsung dalam praktik mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk itu pertama dilakukannya pembagian kelompok untuk bermain Monopoli Kebhinekaan, kedua menyiapkan papan Monopoli Kebhinekaan yang nantinya akan digunakan dalam permainan, dan yang ketiga penjelasan tentang langkah-langkah bermain monopoli ini.

Untuk media pembelajaran monopoli ini sudah banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dan karena monopoli ini dapat meningkatkan semangat serta pemahaman peserta didik dalam sebuah materi maka dibuatlah Monopoli Kebhinekaan ini untuk diimplementasikan kepada peserta didik di SB Sentul Kuala Lumpur Malaysia. Monopoli Kebhinekaan ini memiliki keunikan dan aturan games yang berbeda dengan media pembelajaran monopoli lainnya, berikut aturan atau rules media pembelajaran Monopoli Kebhinekaan :

1. Setiap peserta didik memegang bolpoin masing-masing. Nah bolpoin ini nanti untuk menjawab pertanyaan yang ada di dalam Monopoli Kebhinekaan.
2. Sebelumnya peserta melakukan hompimpah untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu.
3. Setelah hompimpa peserta didik yang mendapatkan posisi awal melempar dadu dan berjalan sesuai dengan angka dadu yang keluar menggunakan orang-orangan yang tersedia.
4. Jika mendapatkan sebuah pertanyaan maka harus dijawab ditulis dibawah pertanyaan, dan untuk yang mendapatkan Dana Umum atau Kesempatan lakukan sesuai perintahnya.
5. Selanjutnya jika ada Dana Umum dan Kesempatan yang bertuliskan "Berhenti sejenak untuk Istirahat/sebelum sampai finish" Maka pemain itu harus berhenti sejenak sampai ada 3 peserta lain yang melewati peserta didik tersebut.
6. Peserta yang menjawab pertanyaan dengan benar paling banyak atau terjawab sepenuhnya terlebih dahulu maka akan menjadi pemenang.



Gambar 2. Implementasi media pembelajaran Monopoli Kebhineka

Tahap terakhir evaluasi melalui lembar pertanyaan kepada siswa hal ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh pengetahuan anak migran non dokumen dalam memahami lalu mengetahui kearifan lokal nusantara indonesia.



Gambar 3. Pembagian lembar pertanyaan dan Evaluasi



Gambar 4. Penghargaan kepada siswa

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran monopoli kebhinekaan di SB Sentul dapat menarik minat siswa dalam mempelajari kearifan lokal nusantara, mereka juga merasa senang dan semakin ingin memperluas pengetahuan terkait kearifan lokal nusantara di Indonesia. Melalui media pembelajaran monopoli kebhinekaan ini juga sukses membuat peserta didik mengenal dengan cepat lagu tradisional, rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah yang ada di Indonesia. Dengan adanya jurnal pengabdian ini diharapkan nantinya para pelaksana pengabdian lainnya bisa juga membuat media pembelajaran untuk menarik semangat peserta didik dalam belajar serta mengenalkan lebih banyak kearifan lokal nusantara yang ada di Indonesia kepada generasi penerus bangsa serta keunikan-keunikan dan juga keberagaman yang ada di Indonesia tentunya memukau, indah, menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Asosiasi Lembaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah (ALPTK PTMA) yang telah memberikan fasilitas untuk kegiatan KKN Pendidikan Internasional di Malaysia. Serta Sekolah Indonesia Kuala Lumpur melalui Sanggar Bimbingan Sentul yang telah memberikan ruang untuk melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, R., Fitriani, R., Ramdani, Z., & Hardian, E. M. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 313-322.

- Andari, I. A. M. Y., & Wiguna, I. B. A. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Menstimulasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini. *Widya Sundaram : Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.1019>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Budiyono, A., Hair, M. A., Wildani, A., & Firdausiyah, F. (2020). Pengaruh Learning Cycle 5e Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (MOKAIN) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 8(2), 22-31.
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., & Cicih, L. H. M. (2021). Intervensi permainan monopoli dan diskusi gizi seimbang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar Di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(3), 197-206.
- Herdani, T. P., Sartono, N., & Evriyani, D. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta). *Biosfer*, 8(1), 20-28.
- Hidayat, A. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 218-226.
- Husaini, H., & Hidayat, H. (2019). Manajemen Kurikulum Pendidikan Dayah Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Gayo di Pesantren Semayoen Nusantara Kabupaten Bener. *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)*, 3(1), 1-15. <https://doi.org/10.47766/idarah.v3i1.609>
- Husni, Z. M., & Rahman, I. (2020). Islam, Kearifan Lokal, Komunikasi Dakwah; Menakar Konsep Islam Nusantara. *Jurnal Islam Nusantara*, 4(1), 92-102. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v4i1.213>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan media pembelajaran ips berbasis permainan monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37-47.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Kartika, N. K. Dela, & Putra, M. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 69-75.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60-69.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10-15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA

- N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. *J-EDu: Journal-Erfolgreicher Deutschunterricht*, 1(2), 48-56.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., & Rosita, D. (2023a). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1-13.
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., & Rosita, D. (2023b). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Visipena*, 14(1), 1-13.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan media pembelajaran permainan mofin (monopoli fisika sains) pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1 April), 41-48.
- Pingge, H. D. (2022). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2). <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Prayogo, B. A. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228-233.
- Purwanto, P., Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi permainan monopoli fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 69-76.
- Putri, Z. F., Wahyudi, A., Muyana, S., Prasetiawan, H., & Amirudin, M. (2022). Pengembangan media permainan monopoli topeng cirebon dalam bimbingan kelompok tentang kontrol diri. *JCOSE Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 35-46.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rahmawati, I. Y., Wahyudi, W., Cahyono, H., & Fadlillah, M. (2022). APE Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7058-7068. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3512>
- Rindayani, S., Aulia, T., Radha, P., Muhammad, Y., Rahayu, S., Salman, W., & Puspita, M. (2022). Efektivitas permainan monopoli budaya sebagai media pembelajaran pada siswa SD Altruis. 1-4. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23452>
- Rohmawati, S. (2019). Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2).
- Rusdiani, N. I., Setyowati, L., Agustina, N. P., Nurleha, & Mahardhani, A. J. (2023). Penguatan Moral dan Agama Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Sholat Dhuha di TK Negeri Pembina Ponorogo. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 89-96. <https://doi.org/10.24269/DPP.V11I1.6553>
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.

- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1.
- Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 1(1).
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Trisofirin, M., Cahyono, H., & Mahardhani, A. J. (2023). Literasi Edukasi Pola Hidup Sehat Dan Bersih Terhadap Anak Pekerja Migran di Malaysia. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.56248/ZADAMA.V2I1.41>
- Trisofirin, M., Mahardani, A. J., Cahyono, H., & Wiratmoko, R. (2023). Pandangan Nasionalisme dari Anak Pekerja Migran Indonesia Non Dokumen di Sanggar Bimbingan Sentul Malaysia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 64–70.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Bioilmi Vol. 5 No. 1 Edisi Juni Tahun 2019 10 Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP Khalida Ulfa. *Jurnal Bioilmi*, 5(1), 10–22.
- Wiguna, I. B. A. A. (2020). Efektivitas Penerapan Metode Hypnoteaching Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 4(2).
- Wiguna, I. B. A. A., & Oka, A. A. G. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Era Distrupsi. *Widya Sundaram : Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1). <https://doi.org/10.53977/jws.v1i1.991>