

Simulasi Ekonomi Untuk Anak Panti Asuhan An-Nahl Pontianak Melalui Permainan Monopoli

Fredericha Titania Yusara¹, Juniwati², Dapa Rahmadana³, Karina Nadjwa Amardi⁴,
Nadila Rizki⁵

Universitas Tanjungpura

E-mail: frederichatitaniayusara@gmail.com

Article History:

Received: 10 November 2024

Revised: 27 November 2024

Accepted: 29 November 2024

Keywords: permainan
monopoli, metode
pembelajaran, media
pembelajaran kreatif.

Abstract: Bagi anak-anak yang tumbuh di lingkungan panti asuhan, akses terhadap pendidikan finansial seringkali terbatas, sehingga menambah tantangan dalam mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dewasa yang mandiri. Tujuan artikel ini adalah untuk menggambarkan salah satu kegiatan program Kuliah Kerja Mahasiswa - Pengabdian Kepada Masyarakat di Panti Asuhan An-Nahl yakni berupa penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui permainan monopoli untuk mendorong keterampilan mereka dengan partisipasi aktif dan konstruktif, membangun pengetahuan mereka sendiri sesuai dengan prinsip pembelajaran modern-kreatif yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna. Adapun metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode pendidikan masyarakat. Pendekatan dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teknik observasi langsung berdasarkan kegiatan KKM-PKM yang telah diberlangsungkan di Panti Asuhan An-Nahl. Kegiatan dihadiri oleh 15 orang anak yang terdiri dari siswa SD dan SMP dengan antusiasme lebih kuat pada siswa SD. Penggunaan metode permainan monopoli efektif sebagai media pembelajaran, diindikasikan dengan suasana belajar yang menyenangkan serta tingkat kecepatan dan kemudahan mereka untuk memahami konsep ekonomi dasar dan juga keterampilan manajemen keuangan melalui adaptasi diri dalam permainan kompetisi.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1 Ayat 9, menyatakan bahwa Tridharma adalah tanggung jawab perguruan tinggi untuk melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Selanjutnya, pada Ayat 11, dijelaskan bahwa pengabdian kepada masyarakat merupakan aktivitas yang dilakukan

oleh sivitas akademika dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Di perguruan tinggi, pengabdian kepada masyarakat akan dilaksanakan oleh mahasiswa melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat - Kuliah Kerja Mahasiswa.

PKM - KKM (Pengabdian Kepada Masyarakat - Kuliah Kerja Mahasiswa) adalah program intrakurikuler yang menjadi bagian dari implementasi Tridharma Perguruan Tinggi, dengan tujuan memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bekerja dan belajar untuk memberdayakan masyarakat (Syardiansah, 2017). Selain itu, KKN merupakan salah satu wujud nyata dari pelaksanaan Tridharma, terutama dalam hal pengabdian kepada masyarakat. Namun, KKN juga membuka peluang bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan dua aspek Tridharma lainnya, yaitu pengajaran dan penelitian. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan memiliki kreativitas dan perilaku inovatif untuk memenuhi ketiga unsur tersebut (Umar, 2021). Dalam konteks ini, penulis melakukan PKM - KKM di Panti Asuhan An-Nahl untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia di sana, dengan cara meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan melalui metode yang menarik dan sesuai untuk anak-anak yang ada di Panti Asuhan tersebut. Dalam konteks masyarakat, terdapat berbagai masalah dan kebutuhan pokok yang mendesak, terutama bagi kelompok rentan seperti anak-anak di panti asuhan. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman tentang keterampilan keuangan, yang merupakan aspek penting dalam mempersiapkan mereka untuk hidup mandiri di masa depan.

Anak-anak di panti asuhan sering kali tidak memiliki akses yang memadai terhadap pendidikan keuangan. Hal ini mengakibatkan mereka kesulitan dalam mengelola uang dan membuat keputusan finansial yang bijaksana. Keterampilan ini sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memenuhi kebutuhan dasar mereka, seperti sandang, pangan, dan papan, serta kebutuhan sosial lainnya seperti pendidikan dan kesehatan. Menurut penelitian, kebutuhan pokok manusia tidak hanya terbatas pada aspek fisik seperti makanan dan tempat tinggal, tetapi juga mencakup kebutuhan sosial dan pendidikan yang mendukung perkembangan individu. Dalam hal ini, anak-anak di panti asuhan memerlukan program pendidikan yang dapat membantu mereka memahami konsep dasar ekonomi dan keuangan. Ini termasuk pengelolaan uang, investasi sederhana, dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keuangan. Anak-anak di panti asuhan sering kali tidak memiliki akses yang memadai terhadap pendidikan keuangan. Hal ini mengakibatkan mereka kesulitan dalam mengelola uang dan membuat keputusan finansial yang bijaksana. Keterampilan mengelola finansial sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memenuhi kebutuhan dasar mereka, seperti sandang, pangan, dan papan, serta kebutuhan sosial lainnya seperti pendidikan dan kesehatan. Menurut penelitian, kebutuhan pokok manusia tidak hanya terbatas pada aspek fisik seperti makanan dan tempat tinggal, tetapi juga mencakup kebutuhan sosial dan pendidikan yang mendukung perkembangan individu. Dalam hal ini, anak-anak di panti asuhan memerlukan program pendidikan yang dapat membantu mereka memahami konsep dasar ekonomi dan keuangan. Ini termasuk pengelolaan uang, investasi sederhana, dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keuangan.

Pendidikan sejak dini memiliki peran penting dalam membentuk pola berpikir dan keterampilan keuangan yang sehat. Bagi anak-anak yang tumbuh di lingkungan panti asuhan, akses terhadap pendidikan finansial seringkali terbatas, sehingga menambah tantangan dalam mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dewasa yang mandiri. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang tidak hanya mengajarkan konsep dasar keuangan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif serta pengambilan

keputusan yang realistis. Schram berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan, dengan tujuan menambah daya tarik dalam proses pembelajaran (dalam Susilana & Riyana, 2018). Suprihatiningrum (2012) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan dan pembelajaran, media berperan sebagai sarana dan alat untuk menyampaikan informasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pendapat lain mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, yang dapat merangsang perasaan, pikiran, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Risnawati, Amir, & Sari, 2018).

Kegiatan "Simulasi Ekonomi untuk Anak Panti Asuhan An-Nahl Kota Pontianak" bertujuan untuk menjawab kebutuhan ini dengan menggunakan permainan monopoli sebagai alat pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui permainan monopoli memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan konstruktif. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang uang dan investasi, tetapi juga berlatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep keuangan yang penting untuk kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran, siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan teman sebaya dan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pada pentingnya pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui mekanisme permainan yang menarik, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep secara mendalam. Selain itu, monopoli mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat karena pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Monopoli akan melatih daya ingat siswa untuk menguasai konsep suatu materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Permainan monopoli sering digunakan oleh anak-anak karena sifatnya yang menarik.

Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dimodifikasi agar selaras dengan materi ajar dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan. Penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan kesenangan siswa, karena memungkinkan mereka belajar sambil bermain (Khoiron & Rezania, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran simulasi dengan permainan monopoli yang diadakan di Panti Asuhan dan diikuti lebih banyak oleh usia Sekolah Dasar memperkuat gagasan ini. Bahwa seperti yang dikemukakan Nursidik (dalam Indriani, 2014), siswa sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik, seperti kegembiraan bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, serta berpartisipasi langsung dalam berbagai aktivitas atau peragaan. Berdasarkan karakteristik tersebut, pengajar diharapkan dapat merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, mengingat dunia anak erat kaitannya dengan aktivitas bermain.

Peningkatan perhatian dan pemahaman informasi oleh siswa selama proses pembelajaran dapat dicapai melalui pemanfaatan media yang kreatif oleh pendidik (Kuswanto, 2020). Hamalik (dalam Arsyad, 2019) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang aktivitas belajar, memunculkan motivasi, serta meningkatkan minat dan keinginan belajar. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat sebab keberhasilan media pembelajaran tidak ditentukan oleh tingkat kecanggihannya, melainkan oleh seberapa besar manfaat yang dihasilkan sehingga penggunaannya dapat

memberikan dampak optimal. Permainan monopoli dapat menjadi contoh media pembelajaran yang cocok digunakan dalam mencapai tujuan tersebut. Kegiatan ini juga berfokus pada observasi langsung untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan praktis tentang keuangan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak-anak di panti asuhan. Melalui upaya ini, diharapkan anak-anak dapat lebih siap menghadapi tantangan hidup di masa depan.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode pendidikan masyarakat dengan data yang berupa hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, berdasarkan kegiatan KKM-PKM yang dilaksanakan di Panti Asuhan An-Nahl, Kelurahan Sungai Bangkong, Kec. Pontianak kota, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Jumlah keseluruhan anak Panti Asuhan An-Nahl yaitu 15 orang anak yang terdiri dari siswa SD dan SMP. Adapun lama kegiatan permainan monopoli ini yaitu tiga hari berturut-turut. Sesi permainan monopoli ini dimulai dengan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam permainan monopoli seperti mainan monopoli dalam bentuk uang mainan, karpet kecil dengan berbagai-bagai gambar untuk bisnis seperti gambar rumah, mobil, emas, miniatur untuk simbol investasi, spidol serta papan tulis untuk mencatat skor.

Sebelum memulai permainan, pertama-tama kami menjelaskan dengan sabar kepada anak-anak bagaimana cara bermain dan langkah-langkah dalam permainan monopoli tersebut. Selanjutnya membagi anak-anak panti menjadi beberapa kelompok, diikuti oleh 8 orang peserta secara bergantian dengan format setiap permainan memerlukan 5 orang pemain. Untuk menjalankan miniatur, setiap pemain harus melempar dadu yang sudah disediakan dan menjalankan miniaturnya sesuai dengan banyaknya angka yang ditunjukkan oleh dadu, diikuti pemain selanjutnya. Pemain yang kalah akan digantikan oleh pemain baru. Dari 8 orang peserta permainan monopoli, mayoritas terdiri dari anak-anak SD sebanyak 6 orang dan anak SMP sebanyak 2 orang, dimana permainan tersebut mendapat respon menyenangkan terhadap suasana pembelajaran fun learning yang terbentuk. Artikel ini menggunakan pendekatan berupa observasi saat kegiatan berlangsung yang bertujuan untuk mengevaluasi interaksi antar peserta/siswa dan efektivitas permainan sebagai alat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama kegiatan ini adalah memperkenalkan konsep-konsep ekonomi dasar dan keterampilan manajemen keuangan melalui permainan Monopoli, yang dikenal sebagai alat simulatif dalam memahami alur keuangan secara menyenangkan. Istilah-istilah seperti literasi keuangan dan simulasi ekonomi menjadi relevan karena kegiatan ini berusaha mengasah pemahaman peserta tentang perencanaan keuangan, investasi, negosiasi dan pengambilan keputusan dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Dimensi kegiatan ini mencakup aspek edukatif, sosial, dan psikologis. Secara edukatif, anak-anak dilatih untuk mengenali risiko dan mempraktikkan pengelolaan aset. Dari dimensi sosial, kegiatan ini memupuk kerjasama dan keterampilan interpersonal karena anak-anak berinteraksi dalam lingkungan permainan kompetitif. Secara psikologis, program ini membantu mengelola emosi dan kemampuan analisis dalam membuat keputusan finansial.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini mencakup peningkatan keterampilan peserta dalam mengatur keuangan secara mandiri, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, anak-anak akan belajar merencanakan penggunaan uang dengan bijak, sedangkan secara tidak langsung program ini bertujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dewasa dengan keterampilan keuangan yang memadai. Implementasi permainan ini berorientasi untuk membentuk pola pikir wirausaha, mendorong anak-anak untuk berani mengambil risiko terukur, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih mandiri dan produktif. Dengan demikian, solusi yang diberikan melalui program ini tidak hanya sebatas pengetahuan ekonomi teoritis, tetapi juga pembelajaran praktis dan kontekstual. Permainan monopoli dalam hal ini akan berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, memastikan bahwa anak-anak dapat belajar secara aktif sekaligus menikmati prosesnya. Keunggulan utama dari program yang penulis adakan tersebut adalah metode pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, di mana permainan monopoli digunakan sebagai sarana simulasi ekonomi. Pendekatan ini jauh lebih dapat membantu anak-anak memahami konsep keuangan secara lebih konkret, seperti pengelolaan uang, investasi, dan risiko, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung teoritis. Hal ini terbukti dari fakta bahwa ternyata beberapa anak dapat unggul dan adaptif dalam permainan. Anak-anak juga terlihat berkemampuan dalam mengaplikasikan transaksi jual beli, memerhatikan harga, memerhatikan risiko peraturan, serta mengalokasikan uang yang disimulasikan dalam bentuk permainan monopoli.

Keunggulan utama dari program yang penulis adakan tersebut adalah metode pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, di mana permainan monopoli digunakan sebagai sarana simulasi ekonomi. Pendekatan ini jauh lebih dapat membantu anak-anak memahami konsep keuangan secara lebih konkret, seperti pengelolaan uang, investasi, dan risiko, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung teoritis. Hal ini terbukti dari fakta bahwa ternyata beberapa anak dapat unggul dan adaptif dalam permainan. Anak-anak juga terlihat berkemampuan dalam mengaplikasikan transaksi jual beli, memerhatikan harga, memerhatikan risiko peraturan, serta mengalokasikan uang yang disimulasikan dalam bentuk permainan monopoli.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Permainan Monopoli

Namun, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapan program ini di Panti Asuhan An-Nahl. Tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan menggerakkan tenaga manusia dalam mengembangkan organisasi atau panti ke arah yang lebih baik. Keterbatasan sumber daya manusia membuat keberlanjutan program menjadi tantangan, terutama ketika tidak ada orang yang secara konsisten dapat melanjutkan atau memperkuat pembelajaran yang telah diberikan. Selain itu, panti memiliki keterbatasan fasilitas edukatif dan diikuti dengan pemanfaatan yang masih terbatas karena kurangnya keterampilan dan pengetahuan untuk mengoptimalkan fasilitas dan teknologi yang ada. Hal ini menyebabkan dampak dari pelatihan keuangan bisa menjadi kurang signifikan jika tidak dilanjutkan dengan praktik yang berkesinambungan.

Ada sejumlah tantangan yang mempengaruhi efektivitas program. Tingkat kesulitan pertama adalah keterbatasan konsentrasi dan pemahaman anak-anak, terutama karena latar belakang mereka yang mungkin belum familiar dengan konsep ekonomi dan keuangan. Untuk membuat materi yang kompleks menjadi mudah dipahami, membutuhkan pendekatan kreatif dan kesabaran dari fasilitator. Di samping itu, keterbatasan tenaga pendamping di Panti Asuhan An-Nahl menjadi tantangan tersendiri, karena tidak semua pengasuh memiliki waktu atau kemampuan untuk mendampingi kegiatan secara optimal. Kesulitan berikutnya adalah kendala teknis dalam mengelola waktu dan sumber daya yang tersedia. Dengan adanya keterbatasan fasilitas dan perangkat teknologi, penyelenggaraan kegiatan ini membutuhkan perencanaan yang matang agar berjalan efektif. Disamping itu, motivasi anak-anak dalam mengikuti program menjadi variabel penting yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan. Penulis memerlukan metode yang tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur agar mereka tetap antusias dan terlibat secara aktif dalam simulasi.

Di balik tantangan yang dihadapi, kegiatan ini juga memiliki sejumlah peluang positif untuk Panti Asuhan An - Nahl. Salah satunya adalah kesempatan untuk meningkatkan literasi keuangan sejak dini, yang dapat menjadi bekal penting bagi anak-anak saat beranjak dewasa. Peluang lain terletak pada potensi kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti lembaga pendidikan atau donatur, yang dapat menyertakan dukungan dalam bentuk pendampingan berkelanjutan seperti peningkatan fasilitas teknologi dan/atau bimbingan edukasi keuangan. Dengan adanya keberlanjutan dalam program ini, penulis berharap anak-anak panti asuhan An-Nahl dapat terus mengembangkan keterampilan keuangan dan teknologi secara konsisten yang saling terhubung. Ini diyakini bisa membantu mereka tidak hanya memahami konsep ekonomi, tetapi juga mendorong kompetensi yang memadai untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan beserta membuka kesempatan karier yang lebih luas.

Tabel 1. Tabel Permainan Monopoli

Aspek Penilaian	Indikator	Skor maksimal	Skor yang Dicapai
Pemahaman Konsep Ekonomi	Memahami konsep dasar ekonomi	25	20
Manajemen Keuangan	Mengelola uang permainan dengan baik	20	15
Pengambilan Keputusan	Membuat keputusan yang rasional dari kondisi keuangan dan peluang	20	15
Strategi Bisnis	Menyusun strategi yang tepat untuk memenangkan permainan dengan aset	15	15
Komunikasi	Menyampaikan argumen secara efektif dalam negosiasi / interaksi	10	10
Etika dalam Bermain	Menunjukkan sikap yang sportif dan etis selama permainan berlangsung	10	10
		100	85

Penjelasan Skor:

Skor 80-100	Sangat Baik
Skor 60-79	Baik
Skor 40-59	Cukup
Skor <40	Perlu Perbaikan

Berdasarkan data penilaian di atas, dengan total skor 85, anak - anak menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap konsep ekonomi, yang terbukti dengan pencapaian skor maksimal pada aspek tersebut. Selain itu, pengguna memiliki kemampuan yang solid dalam manajemen keuangan, pengambilan keputusan, dan strategi bisnis, masing-masing memperoleh skor 15 dari 20. Hal ini menunjukkan kemampuan yang cukup matang dalam mengelola sumber daya dan merencanakan langkah bisnis dalam permainan. Komunikasi dan etika dalam bermain juga dinilai sangat baik, dengan masing-masing memperoleh skor 10 dari 10, yang menunjukkan kemampuan berinteraksi dan bernegosiasi secara efektif serta bermain dengan sikap yang sportif. Secara keseluruhan, pencapaian ini berada pada kategori "Sangat Baik," yang mengindikasikan penguasaan yang mendalam terhadap aspek-aspek ekonomi dan keuangan yang dipelajari melalui permainan monopoli.

KESIMPULAN

Kegiatan pendidikan finansial yang dilaksanakan di Panti Asuhan An-Nahl dengan menggunakan metode permainan monopoli ini sangat efektif sebagai media Pembelajaran. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun learning) dan meningkatkan partisipasi aktif anak-anak dalam memahami konsep ekonomi dasar serta keterampilan manajemen keuangan. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman praktis dalam mengenali risiko dan mempraktikkan pengelolaan aset yang dapat membantu mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan finansial di masa depan. Meskipun demikian, program ini masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya manusia untuk keberlanjutan kegiatan dan keterbatasan pemanfaatan fasilitas dan teknologi di panti asuhan. Maka dari itu, dengan pogram ini akan mampu membuka peluang besar untuk meningkatkan literasi keuangan sejak dini dan juga mendorong potensi kolaborasi dengan pihak eksternal guna mendukung pengembangan keterampilan finansial anak-anak panti asuhan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan dan penyusunan artikel berjudul "*Simulasi Ekonomi untuk Anak Panti Asuhan An-Nahl Pontianak melalui Permainan Monopoli*". Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada pengurus dan anak-anak Panti Asuhan An-Nahl Pontianak atas partisipasi dan antusiasmenya dalam kegiatan ini. Penulis juga berterima kasih kepada para pembimbing, rekan-rekan tim, dan pihak lain yang telah memberikan dukungan, baik berupa ide, waktu, maupun tenaga, sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan artikel ini dapat tersusun dengan baik. Semoga karya ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan wawasan ekonomi anak-anak di panti asuhan.

DAFTAR REFERENSI

- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321-4325.
- Artiani, L., Rochman, Y., & Firdaus, F. (2024). Pembuatan Eco-Enzyme dari Sampah Organik di Desa Wisata Berjo Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar. *Cendekia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 72-81. doi:10.32503/cendekia.v6i2.5146
- Chudzaifah, I., Hikmah, A. N., & Pramudiani, A. (2021). Tridharma Perguruan Tinggi: Sinergitas Akademisi dan Masyarakat dalam Membangun Peradaban. *Al-Khidmah: Jurnal engabdian dan Pendampingan Masyarakat*, 1(1), 79-93.
- Daulay, S. H., Fitriani, S. F., & Ningsih, E. W. (2022). Pengaruh fasilitas sekolah terhadap kemampuan dan motivasi belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3731-3738.
- Kurniawan, D., Husna, A., Nurlela, M. P. F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 27-35.
- 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.

- Lestari, P. Y., Nurtamam, M. E., & Ramansyah, W. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Matematika.
- Mahardika, B., & Putra, A. P. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Activities Pada Mata Pelajaran Batik Dalam Menumbuhkan Kesehatan Mental Anak Didik Di Tumbuh High School. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 27-34.
- Muniarty, P., Wulandari, W., Pratiwi, A., & Rimawan, M. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima. *JE (Journal of Empowerment)*, 2(2), 172-182.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Prasetya, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Molek (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 182-192.
- Prayogo, B. A. (2017). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228-233.
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 21-30.
- Rindiantika, Y. (2017). Model pembelajaran paikem: Suatu upaya dalam meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 103-116.