

**MONOGAYENG (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan**

**Muzakki Bashori**<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

**ABSTRACT**

*The Central Java Province is renowned in Indonesia for its diverse cultural heritage. This is evidenced by the numerous relics of ancient colonial-era buildings, prehistoric animal reliefs, and internationally recognized heritage sites found within the region. Furthermore, the Central Java Provincial Government actively participates in preserving various cultural heritage sites, ensuring their continued existence and enjoyment to this day. However, the substantial cultural potential of Central Java is not matched by a corresponding interest or desire among students to learn about and contribute to the preservation of these cultural treasures. One form of support that remains underutilized in the conservation efforts is through formal education. Currently, educational activities concerning cultural heritage, particularly those within Central Java, lack practical (research-based) components in schools. The predominant approach is still textbook-oriented, monotonous in terms of learning media, emphasizing rote memorization, teacher-centered, and often dull. The consequence of this situation is that students, particularly in Central Java, become apathetic and*

---

<sup>1\*</sup>Corresponding author: Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia, email: [muzakkibashori@mail.unnes.ac.id](mailto:muzakkibashori@mail.unnes.ac.id)

**Citation in APA style:** Bashori, M. (2023). *MONOGAYENG (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Historia Pedagogia*, 12(2), 78-98.

*disinterested, ultimately leading to their ignorance of the immense cultural potential within the province. Therefore, optimal support from the formal education sector is crucial to providing students in Central Java with adequate information about cultural heritage, especially within the province. This includes engaging them in practical activities or simple research under the guidance of supervising teachers. One proposed solution to address this issue is the introduction of "MONOGAYENG" or the Cultural Heritage Monopoly Game of Central Java as an innovative, locally grounded educational media for Vocational High School (SMK) students, specifically in Central Java. MONOGAYENG can be implemented in three stages: pre-learning, implementation, and post-learning. Internal challenges, such as varying levels of student understanding, numerous game instructions, and the assessment burden on teachers, can be addressed by optimizing the pre-learning stage to explain the game rules, encouraging students to help each other understand the concepts, and regulating the teacher's assessment pace to prevent overload. External challenges can be mitigated by aligning the game content with Competence Standards and Basic Competencies in line with the curriculum and laminating or providing plastic frames for game properties to ensure durability. The introduction of this educational media innovation is expected to stimulate students' awareness of the importance of understanding the cultural potential of their region, specifically in Central Java. Furthermore, it aims to encourage guided practical application of acquired cultural knowledge for everyday life, contributing to the preservation of cultural heritage in Central Java.*

***Keywords: monopoly, cultural heritage, Central Java, educational media***

#### **ABSTRAK**

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal akan keragaman cagar budayanya. Hal ini terbukti dengan banyak ditemukannya peninggalan-peninggalan bangunan kuno zaman penjajahan, relief hewan-hewan purba, serta terdapat beberapa tempat yang bahkan diakui secara internasional sebagai warisan dunia. Lebih lanjut, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah juga berpartisipasi aktif dalam upaya melestarikan berbagai cagar budaya yang ada, sehingga eksistensi atau keberadaan cagar budaya tersebut masih dapat disaksikan dan dinikmati sampai sekarang. Namun, besarnya potensi cagar budaya yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Tengah ini ternyata tidak diimbangi dengan besarnya minat atau keinginan para pelajar untuk mempelajari dan ikut serta melestarikan cagar budaya yang ada. Adapun salah satu bentuk dukungan terhadap upaya pelestarian cagar budaya yang masih minim adalah melalui pendidikan formal. Saat ini kegiatan pembelajaran mengenai

cagar budaya, khususnya yang berada di Provinsi Jawa Tengah, di sekolah-sekolah belum banyak menyentuh tataran praktis (*research-based*), masih cenderung *textbook-oriented* (media pembelajaran yang monoton), hanya menekankan pada kemampuan menghafal siswa, *teacher-centered*, dan membosankan. Konsekuensi dari kondisi di atas adalah para pelajar, khususnya di Jawa Tengah, menjadi apatis dan jenuh, sehingga akhirnya mereka akan semakin awam dan tidak mengetahui besarnya potensi cagar budaya yang dimiliki oleh provinsi tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan yang optimal dari sektor pendidikan formal agar nantinya para pelajar di provinsi Jawa Tengah dapat memperoleh informasi yang memadai tentang cagar budaya, khususnya yang ada di Jawa Tengah, dan melakukan praktik atau riset sederhana dengan bimbingan dari guru pendamping. Salah satu bentuk solusi yang ditawarkan oleh Penulis adalah dengan mengusulkan *MONOGAYENG* atau Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di Provinsi Jawa Tengah. *MONOGAYENG* dapat dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap pra pembelajaran, tahap pelaksanaan dan tahap pasca pembelajaran. Kendala internal yang berupa tingkat pemahaman siswa yang berbeda, banyaknya instruksi dalam permainan dan beban penilaian oleh guru dapat diatasi dengan mengoptimalkan tahap pra pembelajaran untuk menjelaskan tata cara permainan kepada siswa, mendorong siswa untuk saling membantu menjelaskan konsep permainan dan mengatur ritme penilaian guru agar tidak *overload*. Kendala eksternal dapat diatasi dengan menyesuaikan materi permainan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sejalan dengan silabus mata pelajaran serta me-laminating atau memberikan bingkai plastik pada properti permainan agar tahan lama. Adanya inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang kesadaran siswa akan pentingnya mengetahui potensi cagar budaya daerah, khususnya Provinsi Jawa Tengah, dan kemudian melakukan praktik terbimbing untuk menerapkan pengetahuan cagar budaya yang telah didapat agar dapat dimanfaatkan sebagai wawasan dalam kehidupan sehari-hari demi menjaga keberlangsungan cagar budaya yang ada di Jawa Tengah.

***Kata Kunci: monopoli, cagar budaya, jawa tengah, media pembelajaran***

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal akan keragaman cagar budayanya. Hal ini terbukti dengan banyak

ditemukannya peninggalan-peninggalan bangunan kuno zaman penjajahan, relief hewan-hewan purba, serta terdapat beberapa tempat yang bahkan diakui secara internasional sebagai warisan dunia. Lebih lanjut, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah juga berpartisipasi aktif dalam upaya melestarikan berbagai cagar budaya yang ada, sehingga eksistensi atau keberadaan cagar budaya tersebut masih dapat disaksikan dan dinikmati sampai sekarang.

Adapun beberapa potensi cagar budaya di Provinsi Jawa Tengah, misalnya Candi Borobudur, telah diakui sebagai warisan dunia oleh UNESCO. Di samping itu, Jawa Tengah juga memiliki banyak peninggalan budaya dari zaman penjajahan, antara lain Lawang Sewu dan Kota Lama (zaman penjajahan Belanda). Dari sektor religi, terdapat banyak makam para pahlawan dan pemuka agama yang sudah ditetapkan sebagai cagar budaya di Jawa Tengah, yaitu Kompleks Makam Sunan Kudus dan Sunan Muria serta Makam-makam Sultan atau Raja Demak.

Namun, besarnya potensi cagar budaya yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Tengah ini ternyata tidak diimbangi dengan besarnya minat atau keinginan para pelajar untuk mempelajari dan ikut serta melestarikan cagar budaya yang ada. Adapun salah satu bentuk dukungan terhadap upaya pelestarian cagar budaya yang masih minim adalah melalui pendidikan formal. Saat ini kegiatan pembelajaran mengenai cagar budaya, khususnya yang berada di Provinsi Jawa Tengah, di sekolah-sekolah belum banyak menyentuh tataran praktis (*research-based*), masih cenderung *textbook-oriented* (media pembelajaran yang monoton), hanya menekankan pada kemampuan menghafal siswa, *teacher-centered*, dan membosankan. Konsekuensi dari kondisi di atas adalah para pelajar, khususnya di Jawa Tengah, menjadi apatis dan jenuh, sehingga akhirnya mereka akan semakin awam dan tidak mengetahui besarnya potensi cagar budaya yang dimiliki oleh provinsi tersebut.

Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan yang optimal dari sektor pendidikan formal agar nantinya para pelajar di provinsi Jawa Tengah dapat memperoleh informasi yang memadai tentang cagar budaya, khususnya yang ada di Jawa Tengah, dan melakukan praktik atau riset sederhana dengan bimbingan dari guru pendamping. Salah satu bentuk solusi yang ditawarkan oleh Penulis adalah dengan mengusulkan *MONOGAYENG* atau Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di Provinsi Jawa Tengah. Adanya inovasi media pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang kesadaran siswa akan pentingnya mengetahui potensi cagar budaya daerah, khususnya Provinsi Jawa Tengah, dan kemudian melakukan praktik terbimbing untuk menerapkan pengetahuan cagar budaya yang telah didapat agar dapat dimanfaatkan sebagai wawasan dalam kehidupan sehari-hari demi menjaga keberlangsungan cagar budaya yang ada di Jawa Tengah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka masalah dapat dirumuskan dalam dua pertanyaan sebagai berikut:

- a) Bagaimana konsep *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan?
- b) Bagaimana tahap-tahap penerapan *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan?
- c) Apa saja kendala yang sekiranya akan muncul dalam penerapan *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan dan bagaimanakah solusi alternatif pemecahannya?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Penulisan artikel ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, artikel ini bermanfaat sebagai: (1) bahan pilihan dalam memperkaya referensi tentang permainan monopoli, wawasan cagar budaya dan kearifan lokal di Jawa Tengah, media pembelajaran, dan teori *experiential learning*, dan (2) memberikan alternatif data untuk kajian lanjutan.

Secara praktis, artikel ini dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Pemerintah dapat menemukan media pembelajaran alternatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di bidang cagar budaya di sekolah, yaitu melalui penerapan Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah atau *MONOGAYENG*.
2. Para pelajar dapat berpartisipasi aktif dan mempunyai kesadaran pribadi untuk membantu upaya pelestarian cagar budaya daerah setempat melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, terstruktur dan menyenangkan.

## 2. TINJAUAN LITERATUR

### 2.1 Permainan Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan (disadur dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli>). Widodo (2013) menambahkan bahwa penekanan permainan monopoli ialah pada isi (*content*) yang membuatnya menjadi lebih fleksibel, sehingga isi bisa diganti dengan topik apapun di luar ekonomi, misalnya dalam konteks pendidikan.

Lebih lanjut, menurut Putro, dkk (2008) monopoli adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi. Dalam memainkannya seseorang

harus pandai dalam mengatur siasat, mengatur keuangan serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berfikir bagaimana bisa memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan perangkat dadu, pion, uang tiruan serta miniatur tata kelola suatu kompleks. Putro, dkk (2008) menambahkan bahwa sesuai dengan petunjuk permainannya, permainan ini bisa dimainkan minimal oleh dua orang dan maksimal dimainkan oleh tujuh orang, namun secara proporsional permainan ini dimainkan oleh empat orang sesuai dengan sudut bidang yang ada di papan permainan ini.

Mengingat sifatnya yang fleksibel, permainan monopoli ini sangat cocok untuk dimainkan oleh berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Putro, dkk (2008) menjelaskan bahwa permainan ini bahkan dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran karena selain pengemasannya menarik dalam bentuk permainan, juga berisi tentang strategi dan pengetahuan umum yang baik ketika dikembangkan.

Beberapa penelitian pembelajaran sebelumnya yang menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran bagi peserta didik menunjukkan bahwa permainan ini berpengaruh positif terhadap kualitas kegiatan belajar dan mengajar. Saputra (2015) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Batu. Sementara, Vikagustanti, dkk (2014) menguji coba media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan untuk siswa SMP Negeri 1 Doro. Uji coba ini dilakukan dalam skala kecil dan besar. Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan tersebut adalah respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil yang serupa juga didapat oleh Sholikah (2016) yang melakukan penelitian pembelajaran IPS menggunakan monopoli pada siswa kelas V SDN Sukolilo 01 Jabung, Malang. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan informasi bahwa media monopoli dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli mempunyai potensi yang sangat baik untuk dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi siswa berbagai tingkat, baik SD, SMP, dan SMA/SMK.

## **2.2 Wawasan Cagar Budaya dan Kearifan Lokal di Jawa Tengah**

Cagar Budaya menurut UU no. 11 tahun 2010 adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Sementara, kearifan lokal, menurut Antariksa (2009) dalam Damayanti (2013), dapat diartikan sebagai unsur bagian dari tradisi-budaya masyarakat suatu bangsa, yang muncul menjadi bagian-bagian yang ditempatkan pada tatanan fisik bangunan (arsitektur) dan kawasan (perkotaan) dalam geografi kenusantaraan sebuah bangsa. Dalam artikel ini, cagar budaya dan kearifan lokal yang menjadi fokus pembahasan adalah cagar budaya dan kearifan lokal yang ada di Provinsi Jawa Tengah.

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia dengan luas wilayah 32.548 km<sup>2</sup> atau sekitar 28,94% dari luas daerah Pulau Jawa. Ibukota provinsi ini adalah Semarang. Provinsi ini berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Barat di sebelah barat, Samudra Hindia dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, Jawa Timur di sebelah timur, dan Laut Jawa di sebelah Utara. Provinsi Jawa Tengah dikenal sebagai provinsi yang memiliki tiga cagar budaya yang masuk sebagai nominasi situs warisan dunia untuk kategori budaya (*culture*), yaitu Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Situs Manusia Purba Sangiran. Provinsi ini adalah pusat perkembangan agama Islam pada abad pertengahan. Hal ini dapat dilihat dari adanya makam Sunan Kalijaga, yaitu salah satu dari Wali Songo yang bertugas menyebarkan Agama Islam di Pulau Jawa. Makam ini terletak di Kabupaten Demak yang merupakan tempat berkumpulnya para Wali.

Mengingat potensi yang dimiliki oleh Provinsi Jawa Tengah tersebut, Penulis menawarkan sebuah inovasi media pembelajaran yang terinspirasi dari sebuah permainan monopoli. Media tersebut diberi nama *MONOGAYENG* yang merupakan singkatan dari *Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah*. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan cagar budaya bagi para pelajar.

### 2.3 Media Pembelajaran

Solihatin (2007:22) menjelaskan bahwa istilah media merupakan hasil adopsi dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah mengandung pengertian perantara atau pengantar. Sedangkan, makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada si penerima informasi. Sedangkan, menurut Briggs (1977) dalam Ekawarna, dkk (2016), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan sebagainya. Lebih lanjut, *National Education Association* (1969) dalam Ekawarna, dkk (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Adapun beberapa manfaat media pengajaran dalam suatu pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Raharjo (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diselaraskan  
Semua peserta didik dengan berbagai macam perbedaan cara pandangnya dalam memahami sebuah materi akan lebih mudah terarahkan pada pemahaman yang sama dengan menggunakan media sebagai perantara.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik  
Dengan penampilan media berupa gambar, warna, suara, permainan yang ditawarkan oleh media akan lebih menarik perhatian peserta didik serta lebih memberikan kejelasan pada peserta didik perihal pokok bahasan yang disampaikan.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif  
Dengan adanya media, maka kesempatan berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik melalui pertanyaan, arahan, pendampingan yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik akan lebih terjalin secara interaktif dan terjadi hubungan aksi dan reaksi.

- d. Efisiensi waktu dan tenaga  
Dengan adanya media pembelajaran, maka efisiensi waktu dan tenaga akan dapat dilakukan. Hal ini terkait dengan fungsi media itu sendiri yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa  
Kualitas belajar siswa akan terpengaruh secara signifikan dengan adanya penggunaan media yang sesuai. Perhatian siswa terhadap pengembangan media yang dilakukan oleh guru akan mempermudah siswa dalam mencerna materi sehingga kualitas belajarnya pun dapat meningkat.
- f. Memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja  
Kemudahan lain yang ditawarkan oleh media pembelajaran adalah dengan kemudahan tempat dan waktu pelaksanaannya, sehingga dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
- g. Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar  
Sikap positif ini tercermin dengan adanya perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif  
Dampak positif juga dirasakan oleh guru dimana dengan adanya pemilihan media yang tepat, alokasi waktu guru lebih dapat dimanfaatkan untuk kegiatan maupun aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Merujuk pendapat Solihatin (2007), secara umum kriteria pemilihan media yang harus dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

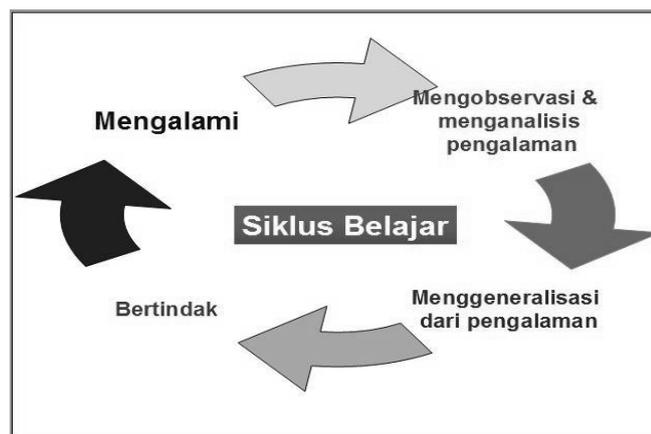
- a. Tujuan  
Terkait dengan untuk tujuan apa media tersebut digunakan serta harapan apa yang ingin dicapai dari pemilihan media tersebut.
- b. Sasaran  
Terkait dengan peserta didik, kemampuan penangkapan materi peserta didik, usia serta karakteristik peserta didik.
- c. Karakter Media  
Terkait sifat media yang digunakan. Pendidik tidak akan dapat memilih media dengan baik ketika tidak mengetahui karakter media tersebut.
- d. Waktu  
Terkait dengan berapa lama waktu yang diperlukan dalam pembuatan maupun saat operasional media yang digunakan.
- e. Ketersediaan  
Pertimbangan mengenai kemudahan dalam mendapatkan media juga harus diperhatikan mengingat tidak semua media telah tersedia di pasaran.
- f. Konteks Penggunaan  
Kapan dan bagaimana tipikal media tersebut akan digunakan serta untuk konteks apa saja media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.
- g. Mutu Teknis  
Hal ini terutama ketika pendidik memilih media yang siap pakai, misalnya kaset CD, maka harus benar-benar diperhatikan kualitas mutunya.
- h. Biaya  
Terkait dengan anggaran pembuatan media, apakah biaya yang dikeluarkan sesuai dengan media dan keluaran hasil yang diharapkan.

## 2.4 Teori *Experiential Learning*

Teori *Experiential Learning* Kolb menjelaskan konsep mendasar sehingga perilaku belajar manusia dapat dipahami dan diterangkan. Pemahaman ini dapat membantu peserta didik atau orang lain dalam belajar. Teori ini diterima di berbagai kalangan, baik akademisi, guru, manajer maupun pelatih (Tim Puskur Balitbang Kemendiknas, 2010).

David Kolb menyatakan bahwa belajar adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan adalah hasil kombinasi menyerap pengalaman dan mentransformasinya. Jadi, rumusnya adalah sebagai berikut:

Pengalaman + Pemahaman = Pengetahuan  
(*Experience*) (Understanding) (*Knowledge*)



Gambar 2.1 Siklus belajar umum seorang individu peserta didik

Kolb memaparkan 6 ciri khas *Experiential Learning*:

- Belajar paling baik dipandang sebagai suatu proses, bukan sebagai hasil belajar (*outcomes*).
- Belajar adalah suatu proses berkesinambungan berdasarkan pengalaman.
- Belajar menuntut resolusi konflik antara dua cara adaptasi terhadap dunia yang bertentangan secara dialektik (diperdebatkan).
- Belajar adalah suatu proses holistik adaptasi terhadap dunia.
- Belajar melibatkan transaksi antara pribadi dan lingkungan.
- Belajar adalah suatu proses menciptakan pengetahuan, yang merupakan hasil transaksi antara pengetahuan sosial dan pengetahuan personal.

Teori *Experiential Learning* ini sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran cagar budaya yang menggunakan simulasi (dalam hal ini simulasi permainan monopoli) sebagai metode penerapannya. Dalam permainan monopoli, para peserta didik dapat langsung mengalami proses pembelajaran secara nyata karena tingkat keterlibatan mereka sangat tinggi (sampai pada taraf berbuat) dan materi yang diingat/dipelajari mencapai 90% (Wyatt dan Looper, 1999). Hal tersebut dapat dilihat pada gambar kerucut pengalaman berikut.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman

Keterangan yang dipaparkan pada gambar di atas memperlihatkan bahwa metode ceramah yang amat dominan dalam pola mengajar tradisional amat tidak efektif. Apa yang masuk melalui “telinga kiri” peserta didik akan segera keluar melalui “telinga kanan”. Yang lebih penting adalah guru berupaya menugaskan peserta didik mengerjakan hal-hal nyata seperti bermain peran, melakukan simulasi, mengerjakan hal yang nyata, sambil dikombinasikan dengan apa yang peserta didik dengar, baca, amati, diskusikan, dan presentasikan (Tim Puskur Balitbang Kemendiknas, 2010).

### 3. METODE

#### 3.1 Pendekatan Penulisan

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran secara cermat mengenai potensi objek kajian. Dalam hal ini penulis memberikan alternatif solusi yang bersifat kreatif dan menarik atas permasalahan rendahnya minat generasi muda, khususnya para pelajar, terhadap bidang cagar budaya dengan menawarkan *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

#### 3.2 Sumber Data

Penulisan artikel ini mengambil sumber data dari buku-buku dan teori yang relevan dengan topik penulisan, jurnal ilmiah, karya tulis (skripsi, artikel dan makalah), dan beberapa artikel dari situs-situs yang terpercaya. Sumber kajian ini diharapkan mampu memperkuat pembahasan topik.

#### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka berdasarkan survei literatur sekaligus memilah sumber-sumber pustaka yang mendukung penyelesaian permasalahan dalam artikel ini.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan sesuai rumusan masalah dalam artikel ini. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Melalui teknik ini, akan diperoleh gambaran proporsional mengenai konsep *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah), tahap-tahap penerapan *MONOGAYENG* dalam pembelajaran di sekolah dan strategi pengembangan *MONOGAYENG* sebagai inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

### 3.5 Teknik Penyusunan Artikel

Penyusunan artikel ini telah melalui tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang sistematis, sehingga diperoleh hasil kajian yang lengkap dan terstruktur. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan artikel ini adalah sebagai berikut: a) menemukan dan merumuskan masalah, b) mencari dan menyeleksi sumber-sumber data kepustakaan yang relevan, c) menganalisis data-data untuk menjawab permasalahan, d) merumuskan alternatif pemecahan masalah, e) menarik simpulan dan merekomendasikan saran, dan f) menyusun artikel.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Konsep *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah)

*MONOGAYENG* atau Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah adalah sebuah media pembelajaran monopoli yang dikembangkan secara khusus (modifikasi) untuk mempelajari materi cagar budaya lokal, khususnya di Jawa Tengah. Istilah ‘MONOGAYENG’ itu sendiri merupakan gabungan dari kata MONO yang merupakan kependekan dari ‘monopoli’ dan GAYENG yang merupakan akronim dari ‘Cagar Budaya Jawa Tengah’. Istilah ‘gayeng’ juga memiliki makna tersendiri. Istilah ini merupakan sebuah istilah baru yang ditetapkan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan Tim *Branding* Jawa Tengah yang diketuai oleh mantan Gubernur Jawa Tengah Ali Mufiz. ‘Gayeng’ memiliki makna penuh semangat, berani, tangguh, jujur, ramah, menggembarakan, harmonis, dan hangat. Slogan ini dipilih dalam rangka mempromosikan berbagai potensi serta produk budaya yang dimiliki, dalam hal ini adalah cagar budaya yang berlokasi di Jawa Tengah dan menjadi pemersatu masyarakat setempat agar makin mencintai Provinsi Jawa Tengah dan bersama-sama membangun Jawa Tengah menjadi lebih maju. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan akademisi (dosen), didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah penting untuk membantu proses pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Lebih lanjut, saat ini inovasi media pembelajaran juga memiliki tren yang cenderung positif dan semakin kreatif. Berdasarkan hal tersebut, inovasi media pembelajaran seperti *MONOGAYENG* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran materi cagar budaya lebih hidup, tidak monoton dan menyenangkan karena selaras dengan model pembelajaran *student-centered learning* dan mengikuti prinsip-prinsip PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran

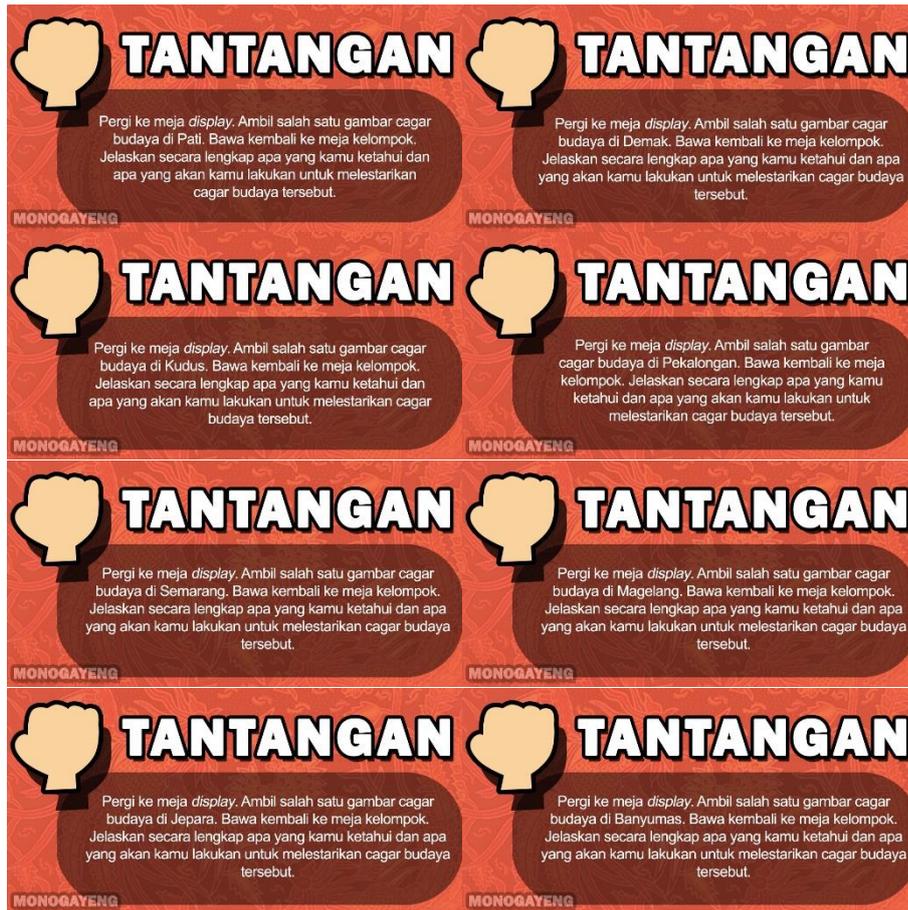




Gambar 4.2 Kartu Hak Milik MONOGAYENG



Gambar 4.3 Uang Mainan MONOGAYENG



Gambar 4.4 Kartu Tantangan MONOGAYENG





Gambar 4.5 Kartu Kuis MONOGAYENG

#### 4.2 Tahap-tahap Penerapan *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah)

Menurut Iskandarwasid (2007:45), terdapat tiga tahapan dalam proses pembelajaran, yaitu (a) tahap pra pembelajaran, (b) tahap pelaksanaan dan (c) tahap pasca pembelajaran. Dalam menerapkan *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tiga tahapan pembelajaran tersebut dijabarkan sebagai berikut:

##### a. Tahap Pra Pembelajaran

Dalam tahap pra pembelajaran, guru melakukan beberapa aktivitas persiapan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, terstruktur dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa kegiatan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam tahap ini antara lain (1) menyiapkan properti permainan *MONOGAYENG* (papan permainan, papan atau alas berukuran medium yang berfungsi sebagai bank, kartu hak milik, kartu kuis, kartu tantangan, dadu, dan uang mainan); properti seperti dadu dan kartu dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana, tidak terpakai atau bekas (*secondhand*); bahan atau materi untuk meja *display* cagar budaya lokal disiapkan oleh guru dengan bantuan dari siswa yang telah ditugaskan sebelumnya, (2) menentukan kelompok bermain dan memberi nama masing-masing kelompok dengan kreasi nama cagar budaya lokal; jumlah kelompok dalam satu kelas dapat disesuaikan dengan jumlah siswa, (3) mendistribusikan properti permainan kepada masing-masing kelompok, (4) menjelaskan aturan bermain (*dos and don'ts*) secara rinci, dan (5) mengalokasikan waktu (*time-allocation*); menerangkan kapan pemain dapat memulai dan mengakhiri permainan.

##### b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran cagar budaya menggunakan *MONOGAYENG* dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Para siswa yang sudah dibagi dalam kelompok-kelompok kecil memulai bermain *MONOGAYENG* secara bersamaan setelah mendapat aba-aba dari guru. Untuk mengetahui pemain yang berhak mendapat giliran pertama kali, maka setiap pemain harus melempar dadu. Pemain yang mendapatkan jumlah mata dadu terbanyak, maka dia berhak untuk

mendapatkan giliran pertama dalam permainan. Jika dalam pengundian dengan menggunakan dadu terdapat pemain yang memiliki jumlah mata dadu yang sama, pemain tersebut harus mengulang kembali hingga salah satu dari mereka mendapat jumlah mata dadu yang lebih banyak

2. Setiap pemain harus melempar dadu untuk mengetahui jumlah petak yang harus dilalui. Apabila dadu yang dilempar menunjukkan angka yang sama, pemain tersebut berhak mendapatkan kesempatan melempar dadu untuk yang kedua kalinya. Namun, apabila setelah lemparan dadu kedua, mata dadu masih menunjukkan angka yang sama, pemain tersebut tidak berhak melempar dadu untuk yang ketiga kalinya.
3. Semua petak harus dilalui terlebih dahulu (putaran awal atau pertama) sebelum pemain dapat membeli petak lahan (Pati – Pintu Gerbang Majapahit, Situs Kayen; Kudus – Kompleks Makam Sunan Muria, Situs Purbakala Patiayam, Kompleks Menara Kudus, Museum Kretek; Jepara – Benteng Portugis, Siti Inggil Keraton Kalinyamat; Demak – Masjid Agung Demak, Makam Sultan-sultan Demak; Semarang – Lawang Sewu, Kota Lama, Klenteng Sam Poo Kong; Magelang – Candi Borobudur, Museum Diponegoro, Water Toren; Pekalongan – Jembatan Loji, Museum Batik; Banyumas – Situs Watu Guling, Masjid Saka Tunggal, Museum Wayang Sendang Mas) yang diinginkan dengan sejumlah nominal tertentu atau mengikuti instruksi petak (non-lahan) yang dimasuki.
4. Untuk dapat membeli petak lahan, selain harus mempunyai sejumlah nominal tertentu, pemain harus memahami deskripsi lahan yang akan dibeli. Deskripsi tersebut harus dibacakan kepada pemain lain. Apabila pemain lain memasuki petak lahan yang telah dibeli, dia dapat membayar sewa setengah harga dengan syarat menjelaskan kembali deskripsi dari lahan tersebut.
5. Kartu hak milik lahan dapat diberikan kepada pemain apabila dia telah membacakan deskripsi lahan dan menyerahkan atau meletakkan uang mainan dengan nominal tertentu di papan atau alas yang telah disediakan (berfungsi sebagai bank). Pemain lain dapat mengawasi agar tidak terjadi tindak kecurangan.
6. Apabila pemain memasuki petak *Selamat Datang di Jawa Tengah*, dia diwajibkan untuk menyebutkan satu ikon atau identitas Jawa Tengah dan menceritakannya secara singkat kepada pemain lain. Cerita dapat berupa pengalaman pribadi atau informasi umum yang diketahui. Apabila dia mampu menjelaskan dengan baik, dia mendapat hadiah dari bank sebesar 5% dari total uang mainan yang dimiliki. Apabila dia gagal, dia tidak mendapat hukuman.
7. Apabila pemain memasuki petak *Tantangan*, dia berhak mengambil kartu Tantangan yang ada di papan permainan dan diwajibkan mengikuti perintah selanjutnya. Apabila dia tidak mampu melakukan tantangan dengan baik, dia diwajibkan untuk membayar denda sebesar 5% dari total uang mainan yang dimiliki kepada bank.
8. Apabila pemain memasuki petak *Kuis*, dia berhak mengambil kartu Kuis dan diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang disediakan. Apabila

dia mampu menjawab dengan benar, dia mendapat insentif dana dari bank sebesar 5% dari total uang mainan yang dimiliki.

9. Apabila pemain memasuki petak *Unjuk Bakat*, dia diwajibkan untuk menampilkan bakat atau keahlian yang dimiliki, misalnya menyanyi, menari, membaca puisi, *stand-up comedy*, dan lain sebagainya.
10. Apabila pemain memasuki petak *Klaim Budaya Jawa Tengah*, dia diwajibkan untuk membayar denda sebesar 25% atau masuk penjara dan kehilangan satu kali putaran atau giliran bermain.
11. Apabila pemain memasuki petak *Ikrar Pelajar Melestarikan GAYENG*, dia diwajibkan untuk mengucapkan sebuah ikrar. Ikrar tersebut berbunyi sebagai berikut: Kami Warga Jawa Tengah berjanji akan menjaga dan melestarikan cagar budaya Jawa Tengah dengan sebaik-baiknya. Setelah ikrar diucapkan, dia berhak menuju ke petak manapun yang diinginkan.
12. Apabila pemain memasuki petak *Duta Pelajar GAYENG*, dia berhak mendapatkan insentif dana dari bank sebesar 5% dari total uang mainan yang dimiliki dan berhak mendapatkan dua kali kesempatan melempar dadu.
13. Apabila pemain memasuki petak *Masuk Penjara*, dia kehilangan satu kali kesempatan melempar dadu.
14. Permainan dianggap selesai jika salah satu pemain telah kehabisan uang mainan atau melebihi waktu yang telah ditentukan. Pemain bertahan yang memiliki uang mainan dengan jumlah terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

#### **c. Tahap Pasca Pembelajaran**

Setelah guru mengulas beberapa materi tentang cagar budaya lokal menggunakan *MONOGAYENG*, guru memantau perkembangan para siswa dan mengingatkan mereka untuk (a) membuat proyek mading (majalah dinding) kelas yang khusus berisikan informasi seputar cagar budaya lokal dan (b) melakukan praktik terbimbing berupa kegiatan penelitian sederhana secara berkelompok; misalnya masing-masing kelompok diminta untuk menentukan tema riset (contoh: upaya mempromosikan Situs Patiayam), melakukan observasi cagar budaya, melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait, melakukan eksperimen, menulis laporan, dan presentasi di depan guru dan kelompok lain. Hasil karya mading dan praktik terbimbing dapat dipublikasikan di laman atau *website* sekolah dan media sosial (*official account facebook, instagram*, dan lain-lain). Lebih lanjut, sebagai bagian dari usaha pengembangan dan dalam rangka menggalakkan gerakan cinta cagar budaya, produk-produk karya siswa bisa juga dilombakan antar siswa maupun kelas.

### **4.3 Kendala Penerapan *MONOGAYENG* dan Solusi Alternatif Pemecahannya**

Kendala-kendala yang sekiranya akan muncul dalam penerapan *MONOGAYENG* antara lain:

Kendala Internal:

- a) Terdapat banyak instruksi dalam permainan *MONOGAYENG* yang dikhawatirkan dapat membuat siswa bingung sebelum benar-benar memulai proses pembelajaran materi cagar budaya.

- b) Tidak semua siswa pernah bermain monopoli sebelumnya, sehingga keberterimaan konsep permainan ini dimungkinkan tidak akan maksimal bagi siswa yang masih awam.
- c) Guru dituntut sangat aktif dalam mendampingi kelompok bermain *MONOGAYENG* untuk meminimalisir kebingungan siswa. Ditambah lagi, adanya kewajiban guru untuk melakukan penilaian secara individu dan kelompok. Hal ini dapat menyebabkan guru kewalahan dan merasa terbebani.

Kendala Eksternal:

- d) Properti permainan *MONOGAYENG* dibuat dari bahan yang tidak tahan lama atau cenderung mudah rusak apabila basah dan sering digunakan, misalnya kertas dan karton. Kondisi ini mengakibatkan properti permainan harus dibuat lagi untuk pertemuan-pertemuan berikutnya.
- e) Media pembelajaran *MONOGAYENG* dikhawatirkan belum dapat berkontribusi langsung terhadap peningkatan pengetahuan cagar budaya.

Adapun cara untuk mengatasinya adalah sebagai berikut:

- a) Pada tahap pra pembelajaran, guru akan menjelaskan tata cara bermain *MONOGAYENG* secara jelas dan rinci, sehingga banyaknya instruksi permainan tidak akan membuat siswa bingung.
- b) Tingkat pemahaman yang berbeda antar siswa dalam kelompok bermain *MONOGAYENG* terkait konsep permainan monopoli dapat diatasi dengan upaya saling menjelaskan dari anggota kelompok bermain yang sudah paham.
- c) Guru bertugas memantau proses pembelajaran *MONOGAYENG* sembari memberikan penilaian otentik secara individu dan kelompok. Fokus pembelajaran berpusat kepada siswa, sehingga guru hanya sebagai pengawas saja dalam tahap pelaksanaan. Setelah permainan *MONOGAYENG* selesai dilakukan, barulah kemudian guru menjelaskan beberapa materi yang menjadi inti pembelajaran sekaligus mengecek pemahaman siswa melalui sesi tanya-jawab. Penilaian individu berupa esai refleksi dan penilaian kelompok berupa proyek mading kelas dan riset terbimbing dapat dilakukan pada pertemuan berikutnya. Hal ini juga untuk mengurangi beban guru dalam melakukan penilaian.
- d) Memberitahukan kepada siswa agar berhati-hati dalam menggunakan properti permainan *MONOGAYENG* supaya tidak rusak. Di samping itu, properti dapat di-laminating atau dibingkai dengan plastik agar tahan lama.
- e) Segala kegiatan dalam proses pembelajaran cagar budaya menggunakan permainan *MONOGAYENG* ini mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berlaku, sehingga implementasinya akan tetap sejalan dengan silabus mata pelajaran.

## 5. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

- a) *MONOGAYENG* atau Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah adalah sebuah media pembelajaran monopoli yang dikembangkan secara khusus (modifikasi) untuk mempelajari materi cagar budaya lokal, khususnya di Jawa Tengah. Permainan ini bertujuan untuk

mendekatkan para siswa dengan berbagai cagar budaya yang ada di Jawa Tengah, sehingga diharapkan secara langsung maupun tidak langsung akan tumbuh kecintaan dan kesadaran akan pentingnya melestarikan cagar budaya dalam kehidupan mereka.

- b) *MONOGAYENG* (Permainan Monopoli Berwawasan Cagar Budaya Jawa Tengah) dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu tahap pra pembelajaran, tahap pelaksanaan dan tahap pasca pembelajaran. Tahap pra pembelajaran meliputi persiapan properti permainan, pembagian kelompok bermain dan penjelasan aturan bermain. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan bimbingan dan pengawasan dari guru. Tahap pasca pembelajaran dilakukan untuk memberikan penghargaan kepada hasil karya masing dan riset sederhana oleh siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan *MONOGAYENG* dan memberitakan kegiatan tersebut di website sekolah serta menjadikannya sebagai ajang lomba antar siswa atau kelas.
- c) Kendala internal yang berupa tingkat pemahaman siswa yang berbeda, banyaknya instruksi dalam permainan *MONOGAYENG* dan beban penilaian oleh guru dapat diatasi dengan mengoptimalkan tahap pra pembelajaran untuk menjelaskan tata cara permainan kepada siswa, mendorong siswa untuk saling membantu menjelaskan konsep permainan dan mengatur ritme penilaian guru agar tidak *overload*. Kendala eksternal dapat diatasi dengan menyesuaikan materi permainan *MONOGAYENG* dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sejalan dengan silabus mata pelajaran serta me-laminating atau memberikan bingkai plastik pada properti permainan agar tahan lama.

## 5.2 Saran

- a) Bagi Para Guru SMK  
Para guru SMK seharusnya memiliki keinginan untuk mengintegrasikan materi dengan wawasan cagar budaya lokal, sehingga para siswa SMK akan dapat mengetahui potensi cagar budaya daerah mereka, yang mempunyai banyak hal positif untuk dipelajari, dan menjaganya sebagai bagian dari kehidupan mereka. Hal tersebut juga untuk mewujudkan pendidikan berbasis kearifan lokal.
- b) Bagi Para Pengamat Cagar Budaya dan Pendidikan  
Para pengamat cagar budaya dan pendidikan seharusnya berpartisipasi dalam mengembangkan media pembelajaran berwawasan cagar budaya lokal bagi para siswa SMK. Hal tersebut guna meningkatkan pengetahuan cagar budaya, kemampuan praktis dan karakter cinta cagar budaya lokal pada diri siswa.
- c) Bagi Para Peneliti Masa Depan  
Para peneliti masa depan seharusnya mengadakan penelitian dan pengembangan yang lebih baik terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas materi dan proses pembelajaran berwawasan cagar budaya lokal bagi siswa SMK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, Irma. 2013. *Kearifan Lokal Kabupaten Kudus*. Makalah.
- Ekawarna, Rachman, K.A., & Firman. (2016). Development of Multimedia Learning Economic Models to Improve Student Learning Outcome. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, Volume 6, Issue 6 Ver. VII (Nov. - Dec. 2016), 47-54.
- Putro, Catur D., Setiyawan, Agus., & Supardi, Dedi. 2008. *Pengembangan Game Monopoli sebagai Media Pembelajaran Geografi Regional Yang Inovatif Bagi Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. Karya Tulis Ilmiah.
- Rahardjo. 2007. *Analisis Model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, Bagus Bayu. 2015. *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI di SMAN 1 BATU*. Skripsi, Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang.
- Sholikah, Iftia Amilatus. 2016. *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Jabung Kabupaten Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Solihatin, Entin. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Puskur Balitbang Kemendiknas. 2010. *Bahan Pelatihan Metodologi Belajar-Mengajar Aktif Buku IIB: Peta Kompetensi dan Paket Pelatihan SMP*. Jakarta: Kemendiknas.
- Tim Puskur Balitbang Kemendiknas. 2010. *Bahan Pelatihan: Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Tim Puskur Balitbang Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Vikagustanti, Dea A., Sudarmin, & Pamelasari, Stephani D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *UNNES Science Education Journal*, 3(2), 468-475.
- Widodo, Agus. 2013. *CetaRFALESA EDUKASI: Media Modifikasi Monopoli Berbasis Sastra Sebagai Penanaman Nilai-nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar*. Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang.
- Wikipedia. Jawa Tengah, (Online), ([https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa\\_Tengah](https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa_Tengah), 28 Maret 2018).
- Wikipedia. Monopoli, (Online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli>, 28 Maret 2018).