

**MONOPOLI DWIPANTARA: EDUKASI KREATIF AKSESIBLE SEBAGAI
BENTUK REINTRODUKSI BUDAYA INDONESIA**



Disusun Oleh :

Puteri Nur Diana Sari Choirudin	(1512200019)
Nur Mahmudin	(1462200046)
Nurul Qomariyatun Zulfah	(1112200116)
Roy Azwan Saputra	(1442200117)

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
TAHUN
2024**

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, semakin banyak kebudayaan lokal yang tertinggal akibat globalisasi. Masyarakat semakin banyak yang mengikuti perkembangan dari kebudayaan lain, sehingga lupa akan identitas dari budaya sendiri. Secara tidak sadar, hal tersebut merupakan kontaminasi dari kebudayaan-kebudayaan lain yang dapat melunturkan nilai-nilai lokal yang ada di Indonesia. Kurangnya pembelajaran budaya merupakan salah satu penyebab dari memudarnya budaya lokal di Indonesia. Saat ini, banyak masyarakat yang sudah tidak menganggap penting mempelajari budaya lokal Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam setiap rencana pembangunan oleh pemerintah, pada bidang sosial budaya masih mendapatkan porsi yang sangat minim. Padahal dengan mempelajari budaya lokal kita dapat memahami betapa pentingnya budaya lokal Indonesia dalam membangun budaya nasional dan bagaimana budaya lokal tersebut dapat diadaptasi dalam perkembangan saat ini yaitu globalisasi (Nahaku,2019).



Gambar 1. Permainan Budaya Lokal

Sumber : *Google.com*

Gambar 2. Permainan Gadget

Sumber : *Google.com*

Globalisasi adalah fenomena dalam masa saat ini yang bersifat dinamis, terus menerus bergerak dalam masyarakat umum dan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Globalisasi saat ini dipercepat dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (Gadget). Arus globalisasi yang sangat pesat dapat menggerus kebudayaan lokal di Indonesia. Akibat

globalisasi ini, dikhawatirkan kebudayaan indonesia perlahan akan pudar karena kurangnya rasa nasionalisme, serta gaya hidup masyarakat yang mulai kebarat-baratan. Menurut Adinda Tri Rahma Dewi, dkk (2024), dalam penelitiannya tentang “Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja”, menunjukkan penurunan minat remaja terhadap budaya lokal Indonesia, sebanyak 39,4% lebih menyukai budaya lokal dan 60,6% lebih menyukai budaya luar salah satunya Kpop. Berdasarkan 60,6% data tersebut menunjukkan bahwa saat ini, banyak anak kecil hingga orang dewasa yang mulai tidak peduli akan permainan tradisional dan lebih memprioritaskan permainan melalui gadget. Hal tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari adanya globalisasi di Indonesia.

Budaya merupakan tradisi yang diwariskan dan bersifat turun menurun. Kebudayaan Indonesia yang beragam merupakan suatu keunggulan bagi negara Indonesia. Keberagaman budaya bukan hanya sekedar kekayaan, tetapi juga merupakan kekuatan yang membentuk jati diri suatu bangsa. Setiap kelompok masyarakat dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda membawa kontribusi unik pada identitas nasional. Interaksi dan pertukaran budaya antar kelompok ini menciptakan dinamika yang kaya dan memperkuat rasa kebersamaan dalam keberagaman. Sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau dan ratusan suku bangsa, tentunya kaya akan budaya yang beragam. Keberagaman ini terwujud dalam berbagai bentuk, antara lain pakaian, bahasa, adat istiadat, kesenian, lagu daerah, rumah adat, hingga kuliner khas dari setiap daerah yang ada di Indonesia. Keragaman budaya ini merupakan suatu identitas dari Indonesia, sehingga perlu untuk dilestarikan dan dikembangkan lebih baik kedepannya agar tidak mengalami kelunturan akibat pengaruh globalisasi.

Mengintegrasikan nilai kebudayaan dalam dunia pendidikan perlu untuk dilakukan agar setiap generasi dapat mengetahui keragaman dari budaya Indonesia. Dalam konteks *Sustainable Development Goals* (SDGs) tujuan ke 4, Pendidikan memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan dan kewarganegaraan global yang telah

ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (*United Nations*) hingga tahun 2030 (<https://sdgs.bappenas.go.id/17-goals/goal-4/>). Pendidikan menjadi pondasi penting bagi suatu negara. Pendidikan merupakan aset bagi setiap individu untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan. Pengetahuan tidak hanya melalui pendidikan formal di sekolah tetapi dapat melalui pendidikan informal. Pendidikan informal didapat dari setiap hal yang ditemukan. Pendidikan di era globalisasi memiliki banyak tantangan, salah satunya untuk memberikan edukasi terkait kebudayaan lokal yang sudah mulai tertinggal. Globalisasi sendiri akan dapat membawa dampak positif dan negatif. Salah satu, solusi yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat dengan hal yang menarik yakni dengan penggunaan Alat Permainan Edukasi (APE).

APE adalah permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan ditujukan untuk pendidikan. Pada umumnya APE atau Alat Permainan Edukasi ini digunakan untuk anak-anak. Berdasarkan buku yang diterbitkan oleh Fadhilah terkait “Buku Ajar Bermain dan Permainan”, semua hal yang diterapkan semacam alat atau media permainan dapat digunakan untuk membantu perkembangan seorang anak disebut dengan APE. Berdasarkan Kemendikbud Ditjen PAUD, APE merupakan seluruh sumber objek yang bisa dipakai seperti alat ataupun perlengkapan bermain anak, memiliki nilai pendidikan dan dapat membantu perkembangan otak siswa. Berdasarkan hal tersebut, Alat Permainan Edukasi atau APE ini tidak hanya diperuntukan bagi PAUD, tetapi dapat dipergunakan bagi seluruh kalangan yang bertujuan untuk mengedukasi dalam hal positif. APE merupakan alat yang sangat efektif untuk digunakan dalam pengembangan keterampilan, pengetahuan dan meningkatkan kreativitas seseorang.

Media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk mengedukasi dan memastikan informasi yang akan disampaikan terarah dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media edukasi menggunakan permainan dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa media permainan

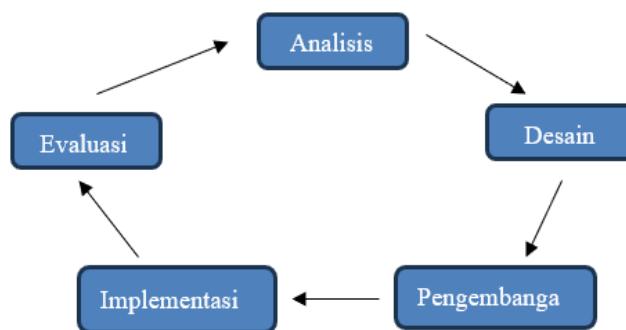
dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mengembangkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap permasalahan yang ada (Ansori, Saputra, dkk., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media dalam bentuk permainan memiliki kelebihan tersebut dan merupakan pilihan praktis dan efektif dalam proses pembelajaran.

Alternatif yang dapat digunakan dalam pemecahan permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan yang seru dan edukatif dengan mengaitkan kebudayaan lokal di Indonesia. Salah satu jenis permainan yang banyak dikenal di seluruh dunia, khususnya di Indonesia adalah permainan monopoli. Saat ini, banyak masyarakat yang sudah tidak memainkan permainan monopoli, karena dianggap sudah ketinggalan zaman dan membosankan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Matondang, dkk., 2021). Media monopoli ini dapat dikombinasikan dengan “kebudayaan Indonesia” yang dapat dimainkan oleh semua kalangan. Permainan monopoli sendiri dapat digunakan untuk melatih ingatan dan pengetahuan. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media edukatif ini diharapkan dapat menciptakan pengetahuan tambahan terkait kebudayaan lokal yang menyenangkan, inovatif, interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif seseorang. (Lestari et al., 2021).

ISI

Analisis Model ADDIE

Model *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* atau ADDIE merupakan salah satu model Instruksional yang dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien. Model ADDIE diciptakan oleh *Center for Education Technology* di Florida State University. Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran yang sangat penting dan saling berhubungan satu dengan lainnya.



Gambar 3. Model ADDIE

Sumber : Dokumentasi Penulis

Model ADDIE bisa diterapkan pada dunia pendidikan, dengan menggunakan teknik ini akan dapat mengembangkan *Design* untuk menyelesaikan situasi atau permasalahan yang kompleks sehingga dapat berhasilnya suatu alat atau produk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Tahapan Model ADDIE, antara lain ; 1) *Analysis*, bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari kurangnya pengetahuan atau kesenjangan kinerja pembelajaran, 2) *Design*, bertujuan untuk menspesifikasikan kemauan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dan relevan, 3) *Development*, menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran yang tepat dengan desain pembelajaran yang sudah dirancang, 4) *Implementation*, melibatkan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk mengatasi suatu permasalahan di pendidikan, 5)

Evaluation, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk menilai kualitas alat dan proses belajar. Pengembangan melalui model ADDIE efisien untuk diterapkan guna mengembangkan sistem pembelajaran semacam model, strategi, sarana, materi didik, serta tata cara pembelajaran.

Pengembangan menggunakan model ADDIE:

1. Tahap Analysis, Pada tahap ini penulis menganalisis perkembangan budaya pada lingkungan sekitar. Dimana lingkungan sekitar sudah tidak mengetahui dan mulai meninggalkan kebudayaan. Kebudayaan dianggap kuno dan tidak menarik lagi. Kurangnya jiwa sosial dan individualisme pada anak-anak dan remaja
2. Tahap Desain, Monopoli Dwipantara didesain dengan bentuk persegi dengan panjang 35x35 cm. Didalam monopoli dwipantara akan dilengkapi dengan dua dadu dan empat pion. Selain itu akan ada rumah dan hotel yang dirancang berbentuk seperti rumah dengan warna yang berbeda. Rumah berwarna kuning dan hotel berwarna coklat. Dilengkapi juga dengan uang mainan dari Rp 2000 sampai Rp 100.000.
3. Tahap Development. Monopoli Dwipantara yang dirancang dalam esai ini akan divalidasi oleh dosen pendamping untuk menguji apakah media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan latar belakang penulis dan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan.
4. Tahap Implementasi. Pada tahap implementasi monopoli Dwipantara akan diuji cobakan pada anak-anak dan remaja apakah sudah sesuai dengan tujuan penulis.
5. Tahap Evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap tahap implementasi apakah sudah sesuai produk yang dibuat dengan hasil dari implementasi kepada anak-anak dan remaja.

Keberagaman Budaya di Indonesia

Negara Indonesia adalah negara yang sangat luas, dipisahkan oleh laut dan gunung. Banyaknya laut di Indonesia maka dari itu Indonesia disebut

sebagai negara kepulauan. Indonesia juga memiliki sejarah dijajah oleh bangsa lain. Karena latar belakang tersebut Indonesia menjadi negara yang memiliki banyak kebudayaan di setiap daerahnya. Bangsa Indonesia memiliki beragam budaya yang tak terhitung jumlahnya. masing-masing memiliki keunikan dan keindahannya sendiri.Oleh sebab itu dunia luar mengakui budaya Indonesia memang patut dilirik bangsa lain(Irmania, et al., 2021).

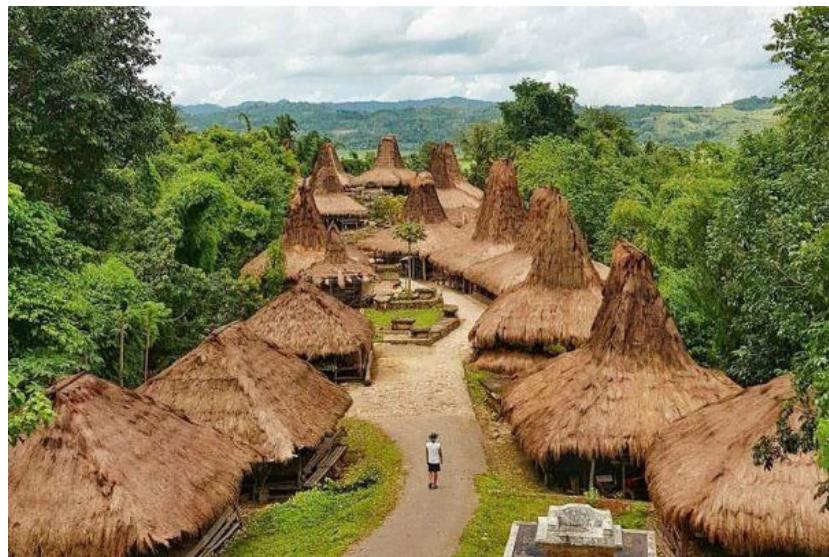


Gambar 4. Peta Kepulauan Indonesia

Sumber: *Google.com*

Budaya adalah cerminan dari kehidupan masyarakat setempat karena itu budaya dari suatu daerah dengan daerah yang lain berbeda. Namun, Indonesia memiliki semboyan yang dapat merekatkan perbedaan budaya yang ada yaitu semboyan Bhineka Tunggal Ika, memiliki arti yaitu berbeda-beda tetapi tetap satu jua yang menggambarkan bahwa Indonesia adalah negara dengan bermacam-macam suku bangsa, ras, dan budaya. Bhinneka Tunggal Ika merupakan pernyataan jiwa dan semangat bangsa Indonesia yang mengakui realitas bangsa yang majemuk, namun tetap menjunjung tinggi kesatuan. Bhinneka Tunggal Ika merumuskan dengan tegas adanya harmoni antara kebhinekaan dan ketunggalikaan, antara hal banyak dan hal satu, atau antara pluralisme dan monisme (Sari, et al., 2023). Dari zaman dahulu Indonesia terkenal dengan beragam budayanya sehingga Indonesia mendapatkan julukan negara multikultural. Letak geografis Indonesia yang strategis di antara dua benua dan dua samudra telah menjadikannya titik pertemuan berbagai pengaruh budaya. Kondisi geografis inilah yang turut

menyebabkan Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat tinggi. Sebagai sebuah negara kepulauan dengan ribuan pulau, setiap daerah di Indonesia memiliki kekhasan budaya yang berbeda-beda, sehingga menjadikan Indonesia sebuah negara multikultural yang sangat menarik untuk dipelajari. Dengan demikian Kehidupan masyarakat Indonesia yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai gotong royong dan toleransi telah menjadi salah satu faktor penting dalam menjaga keharmonisan dalam keberagaman. Meskipun memiliki beragam budaya, masyarakat Indonesia mampu hidup berdampingan secara damai dan saling menghormati. Masyarakat Indonesia sudah terbiasa hidup dengan menerima banyak perbedaan dalam bahasa, agama, dan suku bangsa karena masyarakat Indonesia sudah terbiasa hidup dengan lingkungan yang heterogen. Kekayaan ini menjadi salah satu daya tarik Indonesia di kancah negara.



Gambar 5. Kampung Samba di Indonesia

Sumber: *Google.com*

Globalisasi

Globalisasi adalah perkembangan teknologi yang dirasakan oleh negara di seluruh dunia. Dapat kita lihat dari asal katanya, globalisasi terdiri dari kata global yang berarti dunia. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa globalisasi merupakan sebuah proses masuknya segala aspek pembaruan

keruang lingkup dunia (Listiana, 2021). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan membuat manusia selalu mencoba untuk membuat teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari.

Globalisasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Globalisasi membuat informasi di seluruh dunia menjadi cepat tersebar tanpa dapat disaring. Banyak dampak positif yang dapat diambil dari peristiwa globalisasi ini seperti mudahnya pekerjaan sehari-hari manusia karena adanya alat yang dapat membantu, mudahnya perjalanan manusia, mudahnya belajar memasak karena semua resep sudah tersedia di internet. Namun segala sesuatu yang memiliki dampak positif pasti memiliki dampak negatif juga. Dampak negatif dari globalisasi yang dirasakan dari mudahnya pekerjaan manusia adalah banyak masyarakat yang kehilangan pekerjaan karena pekerjaan yang mereka kerjakan digantikan oleh alat. Mudahnya perjalanan manusia karena menggunakan mobil atau motor memiliki dampak negatif yaitu polusi udara yang meningkat karena asap kendaraan. Mudahnya belajar memasak memiliki dampak negatif karena mudahnya akses ini masyarakat dapat belajar masakan dari seluruh dunia dan akibatnya ketika tidak memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi maka masyarakat menjadi lebih menyukai makanan dari luar daripada makanan asli bangsa.

Tidak akan ada kemajuan apabila manusia hanya memikirkan dampak negatif dari suatu perkembangan. Dampak negatif harus diiringi dengan penanggulangannya agar perkembangan dapat terus terjadi. Globalisasi memberikan pengaruh terhadap semua aspek kehidupan masyarakat tidak terkecuali kebudayaan. Pada saat ini, globalisasi semakin berkembang pesat karena adanya teknologi komunikasi,informasi dan transportasi yang semakin canggih. Di era globalisasi negara saling terbuka dan bergantungan dengan negara lain tanpa mengenal batas-batasnya. Akibatnya kebudayaan dari berbagai negara pun turut masuk dan tak terkendali, hal tersebut akhirnya merubah pola hidup secara global. (Wiguna & Dewi, 2022).

Dampak negatif globalisasi untuk kebudayaan adalah masyarakat dapat mengakses kebudayaan luar dan dengan cepat dan dengan cepat mengikuti budaya luar. Ketika budaya luar ini menjadi trend maka semakin banyak masyarakat yang menggemari dan melestarikannya di dalam negeri. Dampaknya kebudayaan dalam negeri jadi ditinggalkan dan dianggap menjadi kuno. Pada era globalisasi, masyarakat dapat membeli produk dari luar negeri dengan mudah yang membuat perubahan budaya dari luar ke dalam menjadi semakin cepat. Selain menggerus budaya bangsa dampak dari globalisasi ini dapat menurunkan jiwa nasionalisme dalam diri masyarakat. Remaja sebagai penerus budaya bangsa sudah tidak mengetahui budaya warisan budaya. Melihat kenyataan bahwa masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis (Nahak, 2019).

Pergeseran minat masyarakat dari pakaian tradisional seperti kebaya menuju pakaian modern merupakan cerminan dari dampak globalisasi yang semakin mengglobal. Kebaya, yang dulunya menjadi simbol identitas dan kecantikan perempuan Indonesia, kini sering dianggap kuno dan kurang relevan dengan gaya hidup kontemporer. Padahal, kebaya memiliki nilai estetika dan sejarah yang tinggi, serta dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan tren fashion masa kini. Hal ini dapat terjadi karena dampak negatif globalisasi. Pada arus globalisasi saat ini banyak kalangan yang mengikuti arus perkembangannya terutama pada kalangan remaja yang terpengaruh oleh adanya teknologi digital untuk dapat mengikuti suatu perubahan global. Dan tanpa disadari ada akibat yang ditimbulkan oleh globalisasi ini seperti pengaruh negatif yang akan membuat lunturnya rasa nasionalisme pada kalangan remaja dengan masuknya budaya asing ke Indonesia dengan banyaknya peminat tanpa adanya penyaringan antar budaya yang dapat berdampak positif dan berdampak negatif (Hartatik & Pratikno, 2023).



Gambar 6. Ragam Budaya Indonesia

Sumber: Google.com

Jati diri suatu bangsa terlihat dari masyarakat dan budayanya. Apabila budaya dari suatu negara sudah tergerus maka negara itu akan kehilangan jati dirinya. Hal ini jelas adalah sebuah kemunduran dari sebuah negara. Maka dari itu untuk mengenalkan kembali budaya-budaya bangsa harus dibuat suatu terobosan yang menarik guna mengenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia agar jati diri bangsa tidak hilang.

Pendidikan di Era Globalisasi

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan tenaga pendidik yang didukung oleh dimensi pendidikan seperti: (1) Afektif yang berhubungan dengan emosi baik berupa perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari peserta didik yang didalamnya menggambarkan kualitas keimanan, ketakwaan, termasuk akhlak mulia dan kepribadian unggul, serta kemampuan peserta didik dalam mengontrol emosi yang ada didalam dirinya tersebut, (2) Kognitif, ini lebih kepada pengetahuan peserta didik dalam berpikir dan intelektual. kekuatan untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) Psikomotor lebih pada tingkah laku yang ditimbulkan dari adanya afektif dan kognitif tadi sehingga peserta didik dapat melakukan proses meniru, adanya kesiapan, tindakan dan adaptasi terhadap orang-orang sekitarnya (Syavanny, et al., 2021). Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran

pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022).

Melihat era globalisasi dimana masyarakat menjadi lebih ketergantungan dengan teknologi, individu menjadi lebih individualis karena selalu bermain dengan gadget nya dan menurunkan jiwa sosial. Banyak individu yang lebih senang bermain secara daring daripada bermain dengan secara langsung di luar rumah, hal ini yang membuat masyarakat sekarang menjadi kurang bersosialisasi dan acuh dengan sekitar. Selain masyarakat menjadi individualis kemajuan teknologi juga membuat masyarakat menjadi kehilangan jati dirinya. Masyarakat yang tidak memiliki pendirian yang kuat akan merasa terombang ambing karena mengikuti trend yang ada di media sosial.

Dampak negatif dari globalisasi tidak bisa dianggap remeh. Individu secara tidak sadar tergerus dengan arus negatif globalisasi. Hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari globalisasi dan meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya remaja mengenai kebudayan adalah memberikan pendidikan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya secara formal. Disekolah anak diajarkan mengenai cinta negara dan cinta budaya bangsa. Dalam pendidikan non formal anak-anak dapat mendapatkan pendidikan melalui lingkungan maupun buku bacaan dan alternatif lain pendidikan kreatif yang dibuat guna menarik minat masyarakat untuk kembali mempelajari budaya bangsa dan tidak menganggap bahwa budaya dalam negeri adalah kuno dan budaya luar itu lebih baik.

Mudahnya bertukar informasi membuat semakin mudahnya budaya asing yang masuk kedalam. Budaya-budaya asing ini yang membuat kebudayaan di Indonesia menjadi tergerus. Masuknya budaya asing bukan hal yang terlarang, tetapi sadar atau tidak sadar bangsa Indonesia tidak sedikit yang dapat menyaring atau memilih terlebih dahulu budaya asing tersebut

yang akhirnya mempengaruhi jiwa nasionalisme mereka luntur sedikit demi sedikit (Azima, et al., 2021).

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, kreativitas dan inovasi menjadi kunci utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan (Destiyanti, 2020). Dalam bidang pendidikan, jika proses pembelajaran memperhatikan model pembelajaran maka tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran menggariskan strategi atau pola yang dapat diterapkan pada perencanaan pembelajaran jangka panjang, pembuatan materi pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas (Olivia, et al., 2024). Salah satu pendidikan non formal yang dapat digunakan sebagai solusi pendidikan di era globalisasi adalah pendidikan kreatif dan inovatif melalui pembaharuan dari yang sudah ada. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, atau bersifat (mengandung) daya cipta, yaitu pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Inovatif adalah rencana yang disengaja untuk mengubah dan memperbaiki situasi yang sudah ada sebelumnya. Inovatif digambarkan sebagai transisi dari beberapa kondisi yang sudah ada sebelumnya ke modifikasi lain yang dilakukan secara terencana, sadar, dan disengaja, bukan secara kebetulan (Rahayu, 2022).

Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia

Visi Misi indonesia 2045 yaitu program Indonesia emas pada tahun 2045 atau SDGs memiliki 17 tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintah. Visi Misi ke 4 adalah pendidikan berkualitas. Dalam hal ini pemerintah memberikan perhatian khusus pada peningkatan mutu pendidikan termasuk upaya pelestarian budaya melalui pendidikan. Menurut laporan terbaru dari UNESCO pendidikan berkualitas adalah kunci untuk mencapai tujuan lain yang lebih luas, termasuk kesetaraan gender, peningkatan ekonomi, dan pengurangan ketimpangan (UNESCO, 2021). Pemerintah Indonesia telah berkomitmen untuk memastikan pendidikan berkualitas bagi semua warga

negara, termasuk melalui pengenalan kebudayaan dalam kurikulum pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pendidikan yang baik diharapkan tidak hanya mencakup pengetahuan akademis, tetapi juga penghargaan terhadap budaya dan identitas nasional, yang penting dalam era globalisasi ini (Susanti, 2022).

Mengenalkan kembali kebudayaan kepada masyarakat modern yang semakin jauh dari budaya dalam negeri merupakan tantangan kompleks yang menuntut pendekatan kreatif dan inovatif. Terobosan-terobosan yang relevan dengan zaman harus terus dikembangkan untuk menarik minat generasi muda, yang seringkali lebih tertarik pada tren global yang kebarat-baratan dan ke korea-koreaan. Selain itu, integrasi nilai-nilai budaya dalam kurikulum pendidikan formal dan non-formal menjadi langkah krusial untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya sejak dini. Kolaborasi antara seniman, budayawan, dan pelaku industri kreatif juga sangat penting untuk menciptakan produk-produk budaya yang relevan dengan selera pasar saat ini, namun tetap menjunjung tinggi nilai-nilai autentik. Masyarakat perlu diajak untuk melihat kembali kebudayaan sebagai bagian integral dari identitas diri mereka. Dengan demikian, mereka akan termotivasi untuk ikut aktif dalam upaya pelestarian budaya.

Pelestarian kebudayaan bukan hanya sekedar upaya untuk menjaga warisan masa lalu, tetapi juga investasi untuk masa depan. Dengan mempertahankan keanekaragaman budaya, kita tidak hanya memperkaya khazanah intelektual bangsa, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan industri kreatif yang berkelanjutan. Kebudayaan yang kuat merupakan fondasi bagi pembangunan bangsa yang bermartabat. Upaya pelestarian budaya harus menjadi perhatian bersama seluruh komponen bangsa, baik pemerintah, swasta, maupun masyarakat. Oleh karena itu, melestarikan kebudayaan bangsa sendiri sangat penting demi mempertahankan identitas bangsa itu sendiri. Sebagai bangsa Indonesia tentunya harus dapat mempertahankan dan terus melestarikan kebudayaannya (Azima, et al., 2021).

Monopoli Dwipantara sebagai Alat Edukasi Budaya

Alat bermain yang biasa dimainkan oleh anak dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE) (Nuraini, et al., 2023). Alat permainan edukatif dirancang untuk anak-anak bermain dan belajar. Selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang anak-anak alat permainan edukatif juga digunakan untuk belajar. Alat permainan edukatif umumnya digunakan untuk anak-anak usia 1-6 tahun namun penggunaan alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk remaja.

Melalui penggunaan alat permainan edukatif ini dapat di kreatifkan dan inovasi menjadi alat permainan yang menggabungkan antara permainan jaman dulu menjadi permainan edukasi yang kreatif dan inovatif guna menarik minat masyarakat untuk memainkan APE ini dan secara tidak langsung juga belajar pengetahuan yang terkandung didalamnya.

Untuk mengangkat kembali kebudayaan indonesia yang tergerus akibat globalisasi maka dibuatlah terobosan edukasi kreatif dan inovatif dalam esai ini yaitu Monopoli Dwipantara yang dibuat sebagai alat permainan edukatif guna memperkenalkan kebudayaan nusantara di antara anak-anak dan remaja. Dalam permainan ini akan dikenalkan kembali mengenai rumah rumah adat yang ada di Indonesia, tempat-tempat yang dapat dikunjungi di Indonesia sebagai upaya untuk memperkenalkan salah satu warisan budaya bangsa yaitu rumah adat yang berbeda-beda setiap provinsi.



Gambar 7 . Monopoli Dwipantara

Sumber: Dokumentasi Penulis

Cara memainkan Monopoli Dwipantara relatif sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Beberapa hal yang membedakan Monopoli Dwipantara dengan Monopoli pada umumnya terletak pada gambar setiap daerahnya. Pada monopoli biasanya setiap daerah diberi gambar negara-negara di seluruh belahan dunia, pada Monopoli Dwipantara setiap daerah diberi nama provinsi di Indonesia beserta rumah adatnya. Untuk penjara diberi nama salah satu penjara terbesar yang ada di Indonesia yaitu penjara Sumur yang ada di Sumatera Utara. Diberikan juga tempat-tempat wisata di Indonesia yaitu Patung Budha Tertidur di Mojokerto, Pulo Cinta di Gorontalo, Jam Gadang di Bukit Tinggi, dan Gunung Jaya Wijaya di Papua. Pemilihan tempat-tempat wisata yang indah ini dipilih guna memperkenalkan tempat-tempat wisata di Indonesia yang tidak kalah cantik dengan tempat wisata di luar negeri.



Gambar 8. Barcode Lagu Daerah Nusantara

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Monopoli Dwipantara juga dilengkapi dengan barcode yang dapat di scan. Barcode ini berisi lagu-lagu daerah nusantara yang dapat diputar selama permainan ini dimainkan. Pendidikan non formal seperti ini dapat digunakan sebagai terobosan guna mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja harus dikenalkan oleh kebudayaan bangsa agar mereka dapat meneruskan kebudayaan bangsa dan agar kebudayaan tidak hilang tergerus zaman. Selain mengenalkan kebudayaan, monopoli dwipantara juga dapat meningkatkan jiwa sosial anak-anak dan remaja yang sudah mulai pudar karena selalu memilih bermain gadget di rumah daripada bermain diluar bersama teman-temannya. Ini karena permainan Monopoli Dwipantara dimainkan secara kelompok bersama-sama secara langsung. Dari kegiatan tersebut anak-anak dan remaja dapat meningkatkan jiwa sosial dan kosa-kata bahasa karena selama permainan berlangsung pemain akan selalu berinteraksi dengan pemain lain. Perkembangan bahasa dan jiwa sosial sangat penting dikenalkan untuk anak-anak agar mereka dapat lancar berbicara dengan orang lain dan individu yang memiliki jiwa sosial yang bagus akan cepat beradaptasi dengan sekitar.

Perkembangan kognitif yang didapat selain bertambahnya wawasan mengenai kebudayaan, dalam permainan ini anak-anak dan remaja juga akan belajar berhitung. Saat dadi mengeluarkan angka dan pion harus berjalan secara tidak langsung anak-anak akan mengetahui macam-macam angka. Saat pemain ingin membeli sebuah tanah maka mereka akan melakukan transaksi dimana dalam transaksi ini pemain akan melakukan kegiatan berhitung untuk membeli tanah kepada bank. Monopoli Dwipantara dilengkapi dengan gambar yang menarik dan warna yang mencolok agar anak-anak dan remaja yang memainkannya tidak menjadi cepat bosan.

PENUTUP

Monopoli Dwipantara adalah inovasi media edukasi yang menggabungkan unsur budaya Indonesia dengan permainan yang menyenangkan. Dengan desain yang informatif, permainan ini menjadi alat efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia kepada generasi muda. Diharapkan pemain dapat lebih mengenal, mencintai, dan menghargai kekayaan budaya yang ada.

Di era globalisasi, penting bagi kita untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal. Monopoli Dwipantara merupakan salah satu cara inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan dukungan berbagai pihak, permainan ini diharapkan dapat digunakan secara luas dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

Permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mempererat hubungan sosial antar pemain, baik dalam keluarga, sekolah, maupun komunitas. Dengan bermain bersama, pemain dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang budaya Indonesia, serta membangun rasa kebersamaan. Ini sangat penting untuk membentuk karakter dan identitas nasional di kalangan generasi muda.

Penting untuk melibatkan berbagai pihak dalam pelestarian budaya. Pemerintah, lembaga pendidikan, komunitas, dan masyarakat luas perlu bersinergi untuk mendukung dan mempromosikan permainan ini. Pemerintah dapat menyediakan fasilitas, sementara lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan permainan dalam kurikulum.

Dengan Monopoli Dwipantara, diharapkan generasi muda tidak hanya mengenal tetapi juga melestarikan kekayaan budaya. Permainan ini dapat menjadi jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan globalisasi sambil menjaga identitas dan budaya nasional.

Secara keseluruhan, Monopoli Dwipantara adalah contoh bagaimana kreativitas dan teknologi dapat digunakan untuk melestarikan budaya dan memperkaya pengetahuan tentang warisan yang kita miliki. Semoga

permainan ini dapat terus berkembang dan menjadi inspirasi bagi pengembangan media edukasi lainnya yang berfokus pada pelestarian budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Cikal Cendekia, 02(02), 12–23.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., Dewi, D. A. & , 2021. *Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), pp. 7491-7496.
- Destiyanti, T. (2020). *Implementasi Pembentukan Karakter Melalui Sekolah Kreatif Di Perguruan Muhammadiyah 4*. Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.55943/jpmukjt.v1i1.3>
- Faiz, A. & Kurniawaty, I., 2022. *Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi*. Jurnal Basicedu, 6(3), pp. 3222 - 3229.
- Hartatik, A. & Pratikno, A. S., 2023. *Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi Budaya*. Jurnal Ilmiah CIVIS, 12(2), pp. 56-70.
- Irmania, E., Trisiana, A. & Salsabila, C., 2021. *Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia*. journals.usm, 23(1), p. 148 – 160.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Listiana, Y. R., 2021. *Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), pp. 1544-1550.
- Nahak, H. M. I., 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara, 5(1), pp. 65-79.

- Olivia, Sabri, A. & Nelwati, S., 2024. *Analisis Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama*. journal banjaresepasic, 1(6), pp. 328-334.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. Jurnal Basicedu, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sari, I. K., Pifianti, A. & C., 2023. *Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 13(2), pp. 138-147.
- Syavanny, F., BP, . S. A., Kurnia, A. K. & Kurnia, A., 2021. *Dampak Globalisasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Indonesia Journal of Civic Education, 2(1), pp. 13-18.
- Tri, A., Dewi, R., Aini, A. N., Sania, I., & Azizah, Z. (2024). *Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja*. 8, 23642–23649.
- Wiguna, A. C. & Dewi, D. A., 2022. *Pengaruh Globalisasi Terhadap Moralitas Bangsa*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1), pp. 24-29

LAMPIRAN

Lampiran 1. Orisinalitas Karya

LEMBAR ORISINALITAS KARYA	
Dengan ini saya	: Puteri Nur Diana Sari Choirudin (1512200019) Nur Qomariyatun Zulfah (1112200116) Nur Mahmudin (1462200046) Roy Azwan Saputra (1442200117)
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Judul Essay	: Monopoli Dwipantara: Edukasi kreatif aksesible sebagai bentuk reintroduksi budaya Indonesia
<p>Menyatakan bahwa esai dengan judul di atas adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain serta belum pernah dipublikasikan dan tidak sedang diikutkan dalam lomba lain. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh panitia Essay Vivace Innovazione Ke-VII berupa diskualifikasi dari kompetisi ini. Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
Surabaya, 31 Juli 2024	
Dosen Pembimbing	Penulis
 <u>Dr. Mainang Efendy, S.Pd., M.Psi</u> NPP. 20510.19.0798	 <u>Puteri Nur Diana Sari Choirudin</u> NIM. 1512200019

Lampiran 2. Biodata Peserta

I. DATA KELOMPOK

Nama Ketua : Puteri Nur Diana Sari Choirudin
Sub-tema yang diambil : Pendidikan
Judul Karya Tulis Ilmiah : Monopoli Dwipantara: Edukasi Kreatif Sebagai Upaya Mengenalkan Kembali Kebudayaan Indonesia

II. DATA KETUA

1. Nama Lengkap : Puteri Nur Diana Sari Choirudin
2. Tempat/tanggal lahir : Tulungagung, 10 Juli 2003
3. Jurusan/Fakultas : Psikologi/Psikologgi
4. Semester : 5
5. No. telp/HP : 082302046738
6. E-mail : puteridianaaa10@gmail.com
7. Alamat : Surabaya, Jawa Timur

III. DATA ANGGOTA

Biodata Peserta 1

1. Nama Lengkap : Nurul Qomariyatun Zulfah
2. Tempat/Tanggal Lahir : Blora, 19 Maret 2004
3. Jurusan/Fakultas : Administrasi Publik/FISIP
4. Semester : 5
5. No. telp/HP : 082145494905
6. E-mail : Zulfahnurul117@gmail.com

Biodata Peserta 2

1. Nama Lengkap : Nur Mahmudin
2. Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 27 Juli 2003
3. Jurusan/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik
4. Semester : 5
5. No. telp/HP : 087744966509
6. E-mail : nur.mahmudin19@gmail.com

Biodata Peserta 3

1. Nama Lengkap : Roy Azwan Saputra
2. Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 12 Juli 2002
3. Jurusan/Fakultas : Arsitektur/Teknik
4. Semester : 5

5. No. telp/HP : 085602954230
6. E-mail : royazwansaputra@gmail.com

Lampiran 3. Cek Turnitin

MONOPOLI DWIPANTARA: EDUKASI KREATIF AKSESIBLE SEBAGAI BENTUK REINTRODUKSI BUDAYA INDONESIA

by Puteri Nur Diana Sari Choirudin

Submission date: 31-Jul-2024 09:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 2425317182

File name: ersitas_17_Agustus_1945_Surabaya_Monopoli_Dwipantara_Edukasi.pdf (593.25K)

Word count: 4376

Character count: 28804

**MONOPOLI DWIPANTARA: EDUKASI KREATIF AKSESIBLE SEBAGAI
BENTUK REINTRODUKSI BUDAYA INDONESIA**



Disusun Oleh :

Puteri Nur Diana Sari Choirudin	(1512200019)
Nur Mahmudin	(1462200046)
Nurul Qomariyatun Zulfah	(1112200116)
Roy Azwan Saputra	(1442200117)

**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
TAHUN
2024**

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, semakin banyak kebudayaan lokal yang tertinggal akibat globalisasi. Masyarakat semakin banyak yang mengikuti perkembangan dari kebudayaan lain, sehingga lupa akan identitas dari budaya sendiri. Secara tidak sadar, hal tersebut merupakan kontaminasi dari kebudayaan-kebudayaan lain yang dapat melunturkan nilai-nilai lokal yang ada di Indonesia. Kurangnya pembelajaran budaya merupakan salah satu penyebab dari memudarnya budaya lokal di Indonesia. Saat ini, banyak masyarakat yang sudah tidak menganggap penting mempelajari budaya lokal Indonesia. Hal ini dibuktikan dalam setiap rencana pembangunan oleh pemerintah, pada bidang sosial budaya masih mendapatkan porsi yang sangat minim. Padahal dengan mempelajari budaya lokal kita dapat memahami betapa pentingnya budaya lokal Indonesia dalam membangun budaya nasional dan bagaimana budaya lokal tersebut dapat diadaptasi dalam perkembangan saat ini yaitu globalisasi (Nahaku,2019).



Gambar 1. Permainan Budaya Lokal

Sumber : *Google.com*



Gambar 2. Permainan Gadget

Sumber : *Google.com*

Globalisasi adalah fenomena dalam masa saat ini yang bersifat dinamis, terus menerus bergerak dalam masyarakat umum dan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Globalisasi saat ini dipercepat dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (Gadget). Arus globalisasi yang sangat pesat dapat menggerus kebudayaan lokal di Indonesia. Akibat

globalisasi ini, dikhawatirkan kebudayaan indonesia perlahan akan pudar karena kurangnya rasa nasionalisme, serta gaya hidup masyarakat yang mulai kebarat-baratan. Saat ini, banyak anak kecil hingga orang dewasa yang mulai tidak peduli akan permainan tradisional dan lebih mementingkan permainan melalui gadget. Hal tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari adanya globalisasi di Indonesia.

Budaya merupakan tradisi yang diwariskan dan bersifat turun menurun. Kebudayaan Indonesia yang beragam merupakan suatu keunggulan bagi negara Indonesia. Keberagaman budaya bukan hanya sekedar kekayaan, tetapi juga merupakan kekuatan yang membentuk jati diri suatu bangsa. Setiap kelompok masyarakat dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda membawa kontribusi unik pada identitas nasional. Interaksi dan pertukaran budaya antar kelompok ini menciptakan dinamika yang kaya dan memperkuat rasa kebersamaan dalam keberagaman. Sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau dan ratusan suku bangsa, tentunya kaya akan budaya yang beragam. Keberagaman ini terwujud dalam berbagai bentuk, antara lain pakaian, bahasa, adat istiadat, kesenian, lagu daerah, rumah adat, hingga kuliner khas dari setiap daerah yang ada di Indonesia. Keragaman budaya ini merupakan suatu identitas dari Indonesia, sehingga perlu untuk dilestarikan dan dikembangkan lebih baik kedepannya agar tidak mengalami kelunturan akibat pengaruh globalisasi.

Mengintegrasikan nilai kebudayaan dalam dunia pendidikan perlu untuk dilakukan agar setiap generasi dapat mengetahui keragaman dari budaya Indonesia. Dalam konteks *Sustainable Development Goals* (SDGs) tujuan ke 4, Pendidikan memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan dan kewarganegaraan global yang telah ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (*United Nations*) hingga tahun 2030 (<https://sdgs.bappenas.go.id/17-goals/goal-4/>). Pendidikan menjadi pondasi penting bagi suatu negara. Pendidikan merupakan aset bagi setiap individu untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan. Pengetahuan tidak hanya melalui pendidikan formal di sekolah tetapi dapat melalui pendidikan

informal. Pendidikan informal didapat dari setiap hal yang ditemukan. Pendidikan di era globalisasi memiliki banyak tantangan, salah satunya untuk memberikan edukasi terkait kebudayaan lokal yang sudah mulai tertinggal. Globalisasi sendiri akan dapat membawa dampak positif dan negatif. Salah satu, solusi yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat dengan hal yang menarik yakni dengan penggunaan Alat Permainan Edukasi (APE).

APE adalah permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan ditujukan untuk pendidikan. Pada umumnya APE atau Alat Permainan Edukasi ini digunakan untuk anak-anak. Berdasarkan buku yang diterbitkan oleh Fadhilah terkait “Buku Ajar Bermain dan Permainan”, semua hal yang diterapkan semacam alat atau media permainan dapat digunakan untuk membantu perkembangan seorang anak disebut dengan APE. Berdasarkan Kemendikbud Ditjen PAUD, APE merupakan seluruh sumber objek yang bisa dipakai seperti alat ataupun perlengkapan bermain anak, memiliki nilai pendidikan dan dapat membantu perkembangan otak siswa. Berdasarkan hal tersebut, Alat Permainan Edukasi atau APE ini tidak hanya diperuntukan bagi PAUD, tetapi dapat dipergunakan bagi seluruh kalangan yang bertujuan untuk mengedukasi dalam hal positif. APE merupakan alat yang sangat efektif untuk digunakan dalam pengembangan keterampilan, pengetahuan dan meningkatkan kreativitas seseorang.

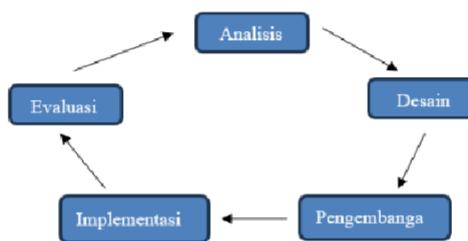
Media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk mengedukasi dan memastikan informasi yang akan disampaikan terarah dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media edukasi menggunakan permainan dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa media permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mengembangkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap permasalahan yang ada (Ansori, Saputra, dkk., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media dalam bentuk permainan memiliki kelebihan tersebut dan merupakan pilihan praktis dan efektif dalam proses pembelajaran.

Alternatif yang dapat digunakan dalam pemecahan permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan yang seru dan edukatif dengan mengaitkan kebudayaan lokal di Indonesia. Salah satu jenis permainan yang banyak dikenal di seluruh dunia, khususnya di Indonesia adalah permainan monopoli. Saat ini, banyak masyarakat yang sudah tidak memainkan permainan monopoli, karena dianggap sudah ketinggalan zaman dan membosankan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Matondang, dkk., 2021). Media monopoli ini dapat dikombinasikan dengan “kebudayaan Indonesia” yang dapat dimainkan oleh semua kalangan. Permainan monopoli sendiri dapat digunakan untuk melatih ingatan dan pengetahuan. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media edukatif ini diharapkan dapat menciptakan pengetahuan tambahan terkait kebudayaan lokal yang menyenangkan, inovatif, interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif seseorang. (Lestari et al., 2021).

ISI

Analisis Model ADDIE

Model *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* atau ADDIE merupakan salah satu model Instruksional yang dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan efisien. Model ADDIE diciptakan oleh *Center for Education Technology* di *Florida State University*. Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran yang sangat penting dan saling berhubungan satu dengan lainnya.



Gambar 3. Model ADDIE

Sumber : Dokumentasi Penulis

Model ADDIE bisa diterapkan pada dunia pendidikan, dengan menggunakan teknik ini akan dapat mengembangkan *Design* untuk menyelesaikan situasi atau permasalahan yang kompleks sehingga dapat berhasilnya suatu alat atau produk. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Tahapan Model ADDIE, antara lain ; 1) *Analysis*, bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari kurangnya pengetahuan atau kesenjangan kinerja pembelajaran, 2) *Design*, bertujuan untuk menspesifikasikan kemauan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dan relevan, 3) *Development*, menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran yang tepat dengan desain pembelajaran yang sudah dirancang, 4) *Implementation*, melibatkan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk mengatasi suatu permasalahan di pendidikan, 5) *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk menilai kualitas alat dan

proses belajar. Pengembangan melalui model ADDIE efisien untuk diterapkan guna mengembangkan sistem pembelajaran semacam model, strategi, sarana, materi didik, serta tata cara pembelajaran.

Pengembangan menggunakan model ADDIE:

1. Tahap Analysis, Pada tahap ini penulis menganalisis perkembangan budaya pada lingkungan sekitar. Dimana lingkungan sekitar sudah tidak mengetahui dan mulai meninggalkan kebudayaan. Kebudayaan dianggap kuno dan tidak menarik lagi. Kurangnya jiwa sosial dan individualisme pada anak-anak dan remaja
2. Tahap Desain, Monopoli Dwipantara didesain dengan bentuk persegi dengan panjang 35x35 cm. Didalam monopoli dwipantara akan dilengkapi dengan dua dadu dan empat pion. Selain itu akan ada rumah dan hotel yang dirancang berbentuk seperti rumah dengan warna yang berbeda. Rumah berwarna kuning dan hotel berwarna coklat. Dilengkapi juga dengan uang mainan dari Rp 2000 sampai Rp 100.000.
3. Tahap Development. Monopoli Dwipantara yang dirancang dalam esai ini akan divalidasi oleh dosen pendamping untuk menguji apakah media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan latar belakang penulis dan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan.
4. Tahap Implementasi. Pada tahap implementasi monopoli Dwipantara akan diuji cobakan pada anak-anak dan remaja apakah sudah sesuai dengan tujuan penulis.
5. Tahap Evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi terhadap tahap implementasi apakah sudah sesuai produk yang dibuat dengan hasil dari implementasi kepada anak-anak dan remaja.

Keberagaman Budaya di Indonesia

Negara Indonesia adalah negara yang sangat luas, dipisahkan oleh laut dan gunung. Banyaknya laut di Indonesia maka dari itu Indonesia disebut sebagai negara kepulauan. Indonesia juga memiliki sejarah dijajah oleh

bangsa lain. Karena latar belakang tersebut Indonesia menjadi negara yang memiliki banyak kebudayaan di setiap daerahnya. ⁹ Bangsa Indonesia memiliki beragam budaya yang tak terhitung jumlahnya. masing-masing memiliki keunikan dan keindahannya sendiri.Oleh sebab itu dunia luar mengakui budaya Indonesia memang patut dilirik bangsa lain(Irmania, et al., 2021).



Gambar 4. Peta Kepulauan Indonesia

Sumber: *Google.com*

Budaya adalah cerminan dari kehidupan masyarakat setempat karena itu budaya dari suatu daerah dengan daerah yang lain berbeda. Namun, Indonesia memiliki semboyan yang dapat merekatkan perbedaan budaya yang ada yaitu semboyan Bhineka Tunggal Ika, memiliki arti yaitu berbeda-beda tetapi tetap satu juga yang menggambarkan bahwa Indonesia adalah negara dengan bermacam-macam suku bangsa, ras, dan budaya. ⁵ Bhinneka Tunggal Ika merupakan pernyataan jiwa dan semangat bangsa Indonesia yang mengakui realitas bangsa yang majemuk, namun tetap menjunjung tinggi kesatuan. Bhinneka Tunggal Ika merumuskan dengan tegas adanya harmoni antara kebhinekaan dan ketunggalikan, antara hal banyak dan hal satu, atau antara pluralisme dan monisme (Sari, et al., 2023). Dari zaman dahulu Indonesia terkenal dengan beragam budayanya sehingga Indonesia mendapatkan julukan negara multikultural. Letak geografis Indonesia yang strategis di antara dua benua dan dua samudra telah menjadikannya titik pertemuan berbagai pengaruh budaya. Kondisi geografis inilah yang turut menyebabkan Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat tinggi. Sebagai sebuah negara kepulauan dengan ribuan pulau, setiap daerah di

Indonesia memiliki kekhasan budaya yang berbeda-beda, sehingga menjadikan Indonesia sebuah negara multikultural yang sangat menarik untuk dipelajari. Dengan demikian Kehidupan masyarakat Indonesia yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai gotong royong dan toleransi telah menjadi salah satu faktor penting dalam menjaga keharmonisan dalam keberagaman. Meskipun memiliki beragam budaya, masyarakat Indonesia mampu hidup berdampingan secara damai dan saling menghormati. Masyarakat Indonesia sudah terbiasa hidup dengan menerima banyak perbedaan dalam bahasa, agama, dan suku bangsa karena masyarakat Indonesia sudah terbiasa hidup dengan lingkungan yang heterogen. Kekayaan ini menjadi salah satu daya tarik Indonesia di kancah negara.



Gambar 5. Kampung Samba di Indonesia

Sumber: *Google.com*

Globalisasi

Globalisasi adalah perkembangan teknologi yang dirasakan oleh negara di seluruh dunia. Dapat kita lihat dari asal katanya, globalisasi terdiri dari kata global yang berarti dunia. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa globalisasi merupakan sebuah proses masuknya segala aspek pembaruan keruangan lingkup dunia (Listiana, 2021). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan membuat manusia selalu mencoba untuk membuat teknologi yang dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari.

Globalisasi memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Globalisasi membuat informasi di seluruh dunia menjadi cepat tersebar tanpa dapat disaring. Banyak dampak positif yang dapat diambil dari peristiwa globalisasi ini seperti mudahnya pekerjaan sehari-hari manusia karena adanya alat yang dapat membantu, mudahnya perjalanan manusia, mudahnya belajar memasak karena semua resep sudah tersedia di internet. Namun segala sesuatu yang memiliki dampak positif pasti memiliki dampak negatif juga. Dampak negatif dari globalisasi yang dirasakan dari mudahnya pekerjaan manusia adalah banyak masyarakat yang kehilangan pekerjaan karena pekerjaan yang mereka kerjakan digantikan oleh alat. Mudahnya perjalanan manusia karena menggunakan mobil atau motor memiliki dampak negatif yaitu polusi udara yang meningkat karena asap kendaraan. Mudahnya belajar memasak memiliki dampak negatif karena mudahnya akses ini masyarakat dapat belajar masakan dari seluruh dunia dan akibatnya ketika tidak memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi maka masyarakat menjadi lebih menyukai makanan dari luar daripada makanan asli bangsa.

Tidak akan ada kemajuan apabila manusia hanya memikirkan dampak negatif dari suatu perkembangan. Dampak negatif harus diiringi dengan penanggulangannya agar perkembangan dapat terus terjadi. Globalisasi memberikan pengaruh terhadap semua aspek kehidupan masyarakat tidak terkecuali kebudayaan. Pada saat ini, globalisasi semakin berkembang pesat karena adanya teknologi komunikasi, informasi dan transportasi yang semakin canggih. Di era globalisasi negara saling terbuka dan bergantungan dengan negara lain tanpa mengenal batas-batasnya. Akibatnya kebudayaan dari berbagai negara pun turut masuk dan tak terkendali, hal tersebut akhirnya merubah pola hidup secara global. (Wiguna & Dewi, 2022).

Dampak negatif globalisasi untuk kebudayaan adalah masyarakat dapat mengakses kebudayaan luar dan dengan cepat dan dengan cepat mengikuti budaya luar. Ketika budaya luar ini menjadi trend maka semakin

banyak masyarakat yang menggemari dan melestarikannya di dalam negeri. Dampaknya kebudayaan dalam negeri jadi ditinggalkan dan dianggap menjadi kuno. Pada era globalisasi, masyarakat dapat membeli produk dari luar negeri dengan mudah yang membuat perubahan budaya dari luar ke dalam menjadi semakin cepat. Selain menggerus budaya bangsa dampak dari globalisasi ini dapat menurunkan jiwa nasionalisme dalam diri masyarakat. Remaja sebagai penerus budaya bangsa sudah tidak mengetahui budaya warisan budaya. Melihat kenyataan bahwa masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis (Nahak, 2019).

Pergeseran minat masyarakat dari pakaian tradisional seperti kebaya menuju pakaian modern merupakan cerminan dari dampak globalisasi yang semakin mengglobal. Kebaya, yang dulunya menjadi simbol identitas dan kecantikan perempuan Indonesia, kini sering dianggap kuno dan kurang relevan dengan gaya hidup kontemporer. Padahal, kebaya memiliki nilai estetika dan sejarah yang tinggi, serta dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan tren fashion masa kini. Hal ini dapat terjadi karena dampak negatif globalisasi. Pada arus globalisasi saat ini banyak kalangan yang mengikuti arus perkembangannya terutama pada kalangan remaja yang terpengaruh oleh adanya teknologi digital untuk dapat mengikuti suatu perubahan global. Dan tanpa disadari ada akibat yang ditimbulkan oleh globalisasi ini seperti pengaruh negatif yang akan membuat lunturnya rasa nasionalisme pada kalangan remaja dengan masuknya budaya asing ke Indonesia dengan banyaknya peminat tanpa adanya penyaringan antar budaya yang dapat berdampak positif dan berdampak negatif (Hartatik & Pratikno, 2023).



Gambar 6. Ragam Budaya Indonesia

Sumber: Google.com

Jati diri suatu bangsa terlihat dari masyarakat dan budayanya. Apabila budaya dari suatu negara sudah tergerus maka negara itu akan kehilangan jati dirinya. Hal ini jelas adalah sebuah kemunduran dari sebuah negara. Maka dari itu untuk mengenalkan kembali budaya-budaya bangsa harus dibuat suatu terobosan yang menarik guna mengenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia agar jati diri bangsa tidak hilang.

Pendidikan di Era Globalisasi

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan tenaga pendidik yang didukung oleh dimensi pendidikan seperti: (1) Afektif yang berhubungan dengan emosi baik berupa perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari peserta didik yang didalamnya menggambarkan kualitas keimanan, ketakwaan, termasuk akhlak mulia dan kepribadian unggul, serta kemampuan peserta didik dalam mengontrol emosi yang ada didalam dirinya tersebut, (2) Kognitif, ini lebih kepada pengetahuan peserta didik dalam berpikir dan intelektual. kekuatan untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) Psikomotor lebih pada tingkah laku yang ditimbulkan dari adanya afektif dan kognitif tadi sehingga peserta didik dapat melakukan proses meniru, adanya kesiapan, tindakan dan adaptasi terhadap orang-orang sekitarnya (Syavanny, et al., 2021). Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran

pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022).

Melihat era globalisasi dimana masyarakat menjadi lebih ketergantungan dengan teknologi, individu menjadi lebih individualis karena selalu bermain dengan gadget nya dan menurunkan jiwa sosial. Banyak individu yang lebih senang bermain secara daring daripada bermain dengan secara langsung di luar rumah, hal ini yang membuat masyarakat sekarang menjadi kurang bersosialisasi dan acuh dengan sekitar. Selain masyarakat menjadi individualis kemajuan teknologi juga membuat masyarakat menjadi kehilangan jati dirinya. Masyarakat yang tidak memiliki pendirian yang kuat akan merasa terombang ambing karena mengikuti trend yang ada di media sosial.

Dampak negatif dari globalisasi tidak bisa dianggap remeh. Individu secara tidak sadar tergerus dengan arus negatif globalisasi. Hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari globalisasi dan meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya remaja mengenai kebudayaan adalah memberikan pendidikan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya secara formal. Disekolah anak diajarkan mengenai cinta negara dan cinta budaya bangsa. Dalam pendidikan non formal anak-anak dapat mendapatkan pendidikan melalui lingkungan maupun buku bacaan dan alternatif lain pendidikan kreatif yang dibuat guna menarik minat masyarakat untuk kembali mempelajari budaya bangsa dan tidak menganggap bahwa budaya dalam negeri adalah kuno dan budaya luar itu lebih baik.

Mudahnya bertukar informasi membuat semakin mudahnya budaya asing yang masuk kedalam. Budaya-budaya asing ini yang membuat kebudayaan di Indonesia menjadi tergerus. Masuknya budaya asing bukan hal yang terlarang, tetapi sadar atau tidak sadar bangsa Indonesia tidak sedikit yang dapat menyaring atau memilih ⁶ terlebih dahulu budaya asing tersebut

yang akhirnya mempengaruhi jiwa nasionalisme mereka luntur sedikit demi sedikit (Azima, et al., 2021).

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, kreativitas dan inovasi menjadi kunci utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan (Destiyanti, 2020). Dalam bidang pendidikan, jika proses pembelajaran memperhatikan model pembelajaran maka tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran menggariskan strategi atau pola yang dapat diterapkan pada perencanaan pembelajaran jangka panjang, pembuatan materi pembelajaran, dan mengarahkan pembelajaran di kelas (Olivia, et al., 2024). Salah satu pendidikan non formal yang dapat digunakan sebagai solusi pendidikan di era globalisasi adalah pendidikan kreatif dan inovatif melalui pembaharuan dari yang sudah ada. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kreatif adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, atau bersifat (mengandung) daya cipta, yaitu pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Inovatif adalah rencana yang disengaja untuk mengubah dan memperbaiki situasi yang sudah ada sebelumnya. Inovatif digambarkan sebagai transisi dari beberapa kondisi yang sudah ada sebelumnya ke modifikasi lain yang dilakukan secara terencana, sadar, dan disengaja, bukan secara kebetulan (Rahayu, 2022).

Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia

Visi Misi indonesia 2045 yaitu program Indonesia emas pada tahun 2045 atau SDGs memiliki 17 tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintah. Visi Misi ke 4 adalah pendidikan berkualitas. Dalam hal ini pemerintah memberikan perhatian khusus pada peningkatan mutu pendidikan termasuk upaya pelestarian budaya melalui pendidikan. Menurut laporan terbaru dari UNESCO pendidikan berkualitas adalah kunci untuk mencapai tujuan lain yang lebih luas, termasuk kesetaraan gender, peningkatan ekonomi, dan pengurangan ketimpangan (UNESCO, 2021). Pemerintah Indonesia telah berkomitmen untuk memastikan pendidikan berkualitas bagi semua warga

negara, termasuk melalui pengenalan kebudayaan dalam kurikulum pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pendidikan yang baik diharapkan tidak hanya mencakup pengetahuan akademis, tetapi juga penghargaan terhadap budaya dan identitas nasional, yang penting dalam era globalisasi ini (Susanti, 2022).

Mengenalkan kembali kebudayaan kepada masyarakat modern yang semakin jauh dari budaya dalam negeri merupakan tantangan kompleks yang menuntut pendekatan kreatif dan inovatif. Terobosan-terobosan yang relevan dengan zaman harus terus dikembangkan untuk menarik minat generasi muda, yang seringkali lebih tertarik pada tren global yang kebarat-baratan dan ke korea-koreaan. Selain itu, integrasi nilai-nilai budaya dalam kurikulum pendidikan formal dan non-formal menjadi langkah krusial untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya sejak dini. Kolaborasi antara seniman, budayawan, dan pelaku industri kreatif juga sangat penting untuk menciptakan produk-produk budaya yang relevan dengan selera pasar saat ini, namun tetap menjunjung tinggi nilai-nilai autentik. Masyarakat perlu diajak untuk melihat kembali kebudayaan sebagai bagian integral dari identitas diri mereka. Dengan demikian, mereka akan termotivasi untuk ikut aktif dalam upaya pelestarian budaya.

Pelestarian kebudayaan bukan hanya sekedar upaya untuk menjaga warisan masa lalu, tetapi juga investasi untuk masa depan. Dengan mempertahankan keanekaragaman budaya, kita tidak hanya memperkaya khazanah intelektual bangsa, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan industri kreatif yang berkelanjutan. Kebudayaan yang kuat merupakan fondasi bagi pembangunan bangsa yang bermartabat. Upaya pelestarian budaya harus menjadi perhatian bersama seluruh komponen bangsa, baik pemerintah, swasta, maupun masyarakat. Oleh karena itu,⁸ melestarikan kebudayaan bangsa sendiri sangat penting demi mempertahankan identitas bangsa itu sendiri. Sebagai bangsa Indonesia tentunya harus dapat mempertahankan dan terus melestarikan kebudayaannya (Azima, et al., 2021).

Monopoli Dwipantara sebagai Alat Edukasi Budaya

Alat bermain yang biasa dimainkan oleh anak dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE) (Nuraini, et al., 2023). Alat permainan edukatif dirancang untuk anak-anak bermain dan belajar. Selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang anak-anak alat permainan edukatif juga digunakan untuk belajar. Alat permainan edukatif umumnya digunakan untuk anak-anak usia 1-6 tahun namun penggunaan alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk remaja.

Melalui penggunaan alat permainan edukatif ini dapat di kreatifkan dan inovasi menjadi alat permainan yang menggabungkan antara permainan jaman dulu menjadi permainan edukasi yang kreatif dan inovatif guna menarik minat masyarakat untuk memainkan APE ini dan secara tidak langsung juga belajar pengetahuan yang terkandung didalamnya.

Untuk mengangkat kembali kebudayaan indonesia yang tergerus akibat globalisasi maka dibuatlah terobosan edukasi kreatif dan inovatif dalam esai ini yaitu Monopoli Dwipantara yang dibuat sebagai alat permainan edukatif guna memperkenalkan kebudayaan nusantara di antara anak-anak dan remaja. Dalam permainan ini akan dikenalkan kembali mengenai rumah rumah adat yang ada di Indonesia, tempat-tempat yang dapat dikunjungi di Indonesia sebagai upaya untuk memperkenalkan salah satu warisan budaya bangsa yaitu rumah adat yang berbeda-beda setiap provinsi.



Gambar 7 . Monopoli Dwipantara

Sumber: Dokumentasi Penulis

Cara memainkan Monopoli Dwipantara relatif sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Beberapa hal yang membedakan Monopoli Dwipantara dengan Monopoli pada umumnya terletak pada gambar setiap daerahnya. Pada monopoli biasanya setiap daerah diberi gambar negara-negara di seluruh belahan dunia, pada Monopoli Dwipantara setiap daerah diberi nama provinsi di Indonesia beserta rumah adatnya. Untuk penjara diberi nama salah satu penjara terbesar yang ada di Indonesia yaitu penjara Sumur yang ada di Sumatera Utara. Diberikan juga tempat-tempat wisata di Indonesia yaitu Patung Budha Tertidur di Mojokerto, Pulo Cinta di Gorontalo, Jam Gadang di Bukit Tinggi, dan Gunung Jaya Wijaya di Papua. Pemilihan tempat-tempat wisata yang indah ini dipilih guna memperkenalkan tempat-tempat wisata di Indonesia yang tidak kalah cantik dengan tempat wisata di luar negeri.



Gambar 8. Barcode Lagu Daerah Nusantara

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Monopoli Dwipantara juga dilengkapi dengan barcode yang dapat di scan. Barcode ini berisi lagu-lagu daerah nusantara yang dapat diputar selama permainan ini dimainkan. Pendidikan non formal seperti ini dapat digunakan sebagai terobosan guna mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja harus dikenalkan oleh kebudayaan bangsa agar mereka dapat meneruskan kebudayaan bangsa dan agar kebudayaan tidak hilang tergerus zaman. Selain mengenalkan kebudayaan, monopoli dwipantara juga dapat meningkatkan jiwa sosial anak-anak dan remaja yang sudah mulai pudar karena selalu memilih bermain gadget di rumah daripada bermain diluar bersama teman-temannya. Ini karena permainan Monopoli Dwipantara dimainkan secara kelompok bersama-sama secara langsung. Dari kegiatan tersebut anak-anak dan remaja dapat meningkatkan jiwa sosial dan kosa-kata bahasa karena selama permainan berlangsung pemain akan selalu berinteraksi dengan pemain lain. Perkembangan bahasa dan jiwa sosial sangat penting dikenalkan untuk anak-anak agar mereka dapat lancar berbicara dengan orang lain dan individu yang memiliki jiwa sosial yang bagus akan cepat beradaptasi dengan sekitar.

Perkembangan kognitif yang didapat selain bertambahnya wawasan mengenai kebudayaan, dalam permainan ini anak-anak dan remaja juga akan belajar berhitung. Saat dadi mengeluarkan angka dan pion harus berjalan

secara tidak langsung anak-anak akan mengetahui macam-macam angka. Saat pemain ingin membeli sebuah tanah maka mereka akan melakukan transaksi dimana dalam transaksi ini pemain akan melakukan kegiatan berhitung untuk membeli tanah kepada bank. Monopoli Dwipantara dilengkapi dengan gambar yang menarik dan warna yang mencolok agar anak-anak dan remaja yang memainkannya tidak menjadi cepat bosan.

PENUTUP

Monopoli Dwipantara adalah inovasi media edukasi yang menggabungkan unsur budaya Indonesia dengan permainan yang menyenangkan. Dengan desain yang informatif, permainan ini menjadi alat efektif untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia kepada generasi muda. Diharapkan pemain dapat lebih mengenal, mencintai, dan menghargai kekayaan budaya yang ada.

Di era globalisasi, penting bagi kita untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal. Monopoli Dwipantara merupakan salah satu cara inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan dukungan berbagai pihak, permainan ini diharapkan dapat digunakan secara luas dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

Permainan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk mempererat hubungan sosial antar pemain, baik dalam keluarga, sekolah, maupun komunitas. Dengan bermain bersama, pemain dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang budaya Indonesia, serta membangun rasa kebersamaan. Ini sangat penting untuk membentuk karakter dan identitas nasional di kalangan generasi muda.

Penting untuk melibatkan berbagai pihak dalam pelestarian budaya. Pemerintah, lembaga pendidikan, komunitas, dan masyarakat luas perlu bersinergi untuk mendukung dan mempromosikan permainan ini. Pemerintah dapat menyediakan fasilitas, sementara lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan permainan dalam kurikulum.

Dengan Monopoli Dwipantara, diharapkan generasi muda tidak hanya mengenal tetapi juga melestarikan kekayaan budaya. Permainan ini dapat menjadi jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan globalisasi sambil menjaga identitas dan budaya nasional.

Secara keseluruhan, Monopoli Dwipantara adalah contoh bagaimana kreativitas dan teknologi dapat digunakan untuk melestarikan budaya dan memperkaya pengetahuan tentang warisan yang kita miliki. Semoga

permainan ini dapat terus berkembang dan menjadi inspirasi bagi pengembangan media edukasi lainnya yang berfokus pada pelestarian budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Cikal Cendekia, 02(02), 12–23.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/2239>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., Dewi, D. A. & , 2021. *Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), pp. 7491-7496.
- Destiyanti, T. (2020). *Implementasi Pembentukan Karakter Melalui Sekolah Kreatif Di Perguruan Muhammadiyah 4*. Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v1i1.3>
- Faiz, A. & Kurniawaty, I., 2022. *Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi*. Jurnal Basicedu, 6(3), pp. 3222 - 3229.
- Hartatik, A. & Pratikno, A. S., 2023. *Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi Budaya*. Jurnal Ilmiah CIVIS, 12(2), pp. 56-70.
- Irmania, E., Trisiana, A. & Salsabila, C., 2021. *Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia*. journals.usm, 23(1), p. 148 – 160.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Listiana, Y. R., 2021. *Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), pp. 1544-1550.
- Nahak, H. M. I., 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara, 5(1), pp. 65-79.

- Olivia, Sabri, A. & Nelwati, S., 2024. *Analisis Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama*. journal banjaresepasic, 1(6), pp. 328-334.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. Jurnal Basicedu, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sari, I. K., Pifianti, A. & C., 2023. *Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Fase A Pada Tema Bhineka Tunggal Ika*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 13(2), pp. 138-147.
- Syavanny, F., BP, . S. A., Kurnia, A. K. & Kurnia, A., 2021. *Dampak Globalisasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Indonesia Journal of Civic Education, 2(1), pp. 13-18.
- Wiguna, A. C. & Dewi, D. A., 2022. *Pengaruh Globalisasi Terhadap Moralitas Bangsa*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(1), pp. 24-29.

MONOPOLI DWIPANTARA: EDUKASI KREATIF AKSESIBLE SEBAGAI BENTUK REINTRODUksi BUDAYA INDONESIA

ORIGINALITY REPORT

13% SIMILARITY INDEX	13% INTERNET SOURCES	% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | e-journal.unmuhkupang.ac.id
Internet Source | 3% |
| 2 | journal.upgris.ac.id
Internet Source | 2% |
| 3 | journal.ikippgriptk.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 4 | ojs3.ppb-sip.org
Internet Source | 1 % |
| 5 | ejournal.uksw.edu
Internet Source | 1 % |
| 6 | sospendis.adisampublisher.org
Internet Source | 1 % |
| 7 | Submitted to Universitas Airlangga
Student Paper | 1 % |
| 8 | ummaspul.e-journal.id
Internet Source | 1 % |
| 9 | 123dok.com
Internet Source | 1 % |

ejournal.yasin-alsys.org

10

Internet Source

1 %

jurnal.unigal.ac.id

11

Internet Source

1 %

jurnaluniv45sby.ac.id

12

Internet Source

1 %

jurnal.unipasby.ac.id

13

Internet Source

1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On

Lampiran 4. Scan KTM dan Bukti Pembayaran

Scan Foto KTM Ketua Tim



Puteri Nur Diana Sari Choirudin

Scan Foto KTM Anggota Tim Pertama



Nurul Qomariyatun Zulfah

Scan Foto KTM Anggota Tim Kedua



Nur Mahmudin

Scan Foto KTM Anggota Tim Ketiga



Roy Azwan Saputra

Scan Foto Bukti Pembayaran

