

PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF MOJOG (MONOPOLI WISATA JOGJA) UNTUK MEMPERKENALKAN PARIWISATA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DI SEKOLAH MARJINAL

Dewi Anggreini¹, Pramudya Cahyandaru², Sukiyanto³

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

³ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

anggreini1104@gmail.com¹, pramudya@ustjogja.ac.id², sukiyanto@gmail.com³

ABSTRAK

Pengenalan pariwisata lokal kepada generasi muda di lingkungan sekolah marjinal memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam memanfaatkan metode edukasi yang menarik dan efektif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) melalui permainan edukatif MoJoG (Monopoli Wisata Jogja), yang dirancang sebagai alat belajar interaktif berbasis permainan monopoli. Kegiatan ini dilaksanakan di salah satu sekolah marjinal di Yogyakarta dengan melibatkan siswa-siswa yang memiliki akses terbatas terhadap informasi pariwisata. Metode pelaksanaan meliputi pengenalan permainan, praktik bermain, dan evaluasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan MoJoG berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang berbagai destinasi wisata di DIY dan mendorong minat mereka untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Selain itu, pendekatan ini turut membangun keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa selama sesi permainan berlangsung. Evaluasi melalui kuesioner dan diskusi kelompok memperlihatkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode tradisional. Kesimpulan dari program ini menekankan bahwa permainan edukatif seperti MoJoG dapat menjadi media efektif dalam pengenalan budaya dan pariwisata, serta memiliki potensi untuk diadopsi di sekolah-sekolah lain, terutama yang berada di area terpencil. Program ini memberikan kontribusi penting dalam mempromosikan kesadaran wisata dan memperkuat identitas lokal di kalangan siswa

Kata kunci: Permainan edukatif, Monopoli, Pariwisata Jogja, Sekolah Marjinal

PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dikenal sebagai pusat kebudayaan dan pariwisata yang kaya akan warisan sejarah, seni, dan tradisi. Destinasi wisata seperti Candi Prambanan, Keraton Yogyakarta, dan berbagai pantai di Gunungkidul menarik wisatawan dari dalam dan luar negeri (Kementerian Pariwisata, 2023). Namun, pengetahuan tentang potensi wisata lokal seringkali tidak merata, terutama di kalangan siswa di sekolah marjinal. Pengabdian oleh Hairunisya, dkk (2020) menunjukkan bahwa siswa dari sekolah-sekolah dengan akses terbatas cenderung memiliki pengetahuan yang lebih sedikit tentang kekayaan budaya dan pariwisata daerah mereka.

Pentingnya pendidikan yang inklusif dan inovatif telah ditekankan oleh banyak pihak. Menurut Piaget (1967), pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat meningkatkan daya serap informasi pada anak-anak. Oleh karena itu, permainan edukatif seperti MOJOG (Monopoli Wisata Jogja) dirancang untuk mengisi celah ini dengan menyediakan platform interaktif yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Sebagai media pembelajaran, permainan edukatif telah diakui efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang topik tertentu (Kurniawan, 2024). Permainan edukatif dapat menggabungkan elemen visual, lisan, dan interaktif yang mendorong proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan

partisipatif (Vygotsky, 1978). Dalam konteks pengenalan pariwisata, permainan MOJOG tidak hanya menekankan aspek rekreasi tetapi juga penyampaian informasi terkait destinasi-destinasi wisata penting di DIY.

Sebuah penelitian oleh Andini dan Safuridar (2019) menunjukkan bahwa siswa di sekolah marjinal lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran non-konvensional, seperti permainan. Hal ini sejalan dengan temuan Anggreini dan Priyoadmiko (2022) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta menumbuhkan keterampilan sosial seperti kerja sama tim dan komunikasi. Oleh karena itu, penggunaan permainan MOJOG dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pengetahuan pariwisata di kalangan siswa sekolah marjinal.

Pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa belajar seharusnya melibatkan aktivitas interaktif untuk membangun pengetahuan baru (Piaget, 1967). MOJOG mengimplementasikan prinsip ini dengan memadukan elemen permainan yang kompetitif dan edukatif, yang memungkinkan siswa untuk belajar tentang pariwisata DIY melalui pengalaman bermain. Makarim,dkk (2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat merangsang kognisi dan afeksi peserta didik secara simultan, menciptakan suasana belajar yang interaktif. Menurut Puspitasari, dkk (2024), pengenalan konsep melalui permainan membantu memperkuat ingatan dan mendorong keterlibatan aktif, yang sangat penting untuk siswa dengan latar belakang pendidikan yang terbatas.

Program ini bertujuan untuk Meningkatkan pengetahuan siswa tentang destinasi wisata di DIY. Mengembangkan minat siswa untuk mengeksplorasi dan menghargai pariwisata lokal. Memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa melalui permainan interaktif. Menyediakan model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa. Studi tentang efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan pengetahuan peserta telah banyak dilakukan. Musi, dkk (2018) menemukan bahwa media berbasis permainan meningkatkan

keterlibatan siswa sebesar 40% dibandingkan metode tradisional. Penelitian oleh juga mendukung bahwa pengenalan pariwisata melalui pendekatan interaktif dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap identitas lokal dan warisan budaya mereka. Penelitian oleh Kurniawan (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif dengan konten lokal meningkatkan kebanggaan dan rasa memiliki terhadap budaya setempat. MOJOG sebagai permainan dengan fokus pada pariwisata Yogyakarta dirancang untuk mengakomodasi aspek ini, dengan mengajak siswa berinteraksi langsung melalui simulasi kunjungan ke tempat-tempat wisata.

Penggunaan permainan edukatif MOJOG berpotensi memberikan dampak positif, baik dalam meningkatkan pengetahuan tentang pariwisata maupun dalam mengembangkan keterampilan interpersonal siswa. Permainan ini menggabungkan pembelajaran kognitif dan interaksi sosial yang memfasilitasi pengembangan karakter, termasuk sikap apresiatif terhadap budaya lokal dan kemampuan berkolaborasi dalam kelompok.

METODE

Program pengabdian masyarakat dengan judul Penerapan Permainan Edukatif MoJoG (Monopoli Wisata Jogja) untuk Memperkenalkan Pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta dilaksanakan di sekolah-sekolah marjinal di DIY yang memiliki akses terbatas terhadap informasi pariwisata. Kegiatan ini diselenggarakan di Sekolah Dasar Marginal Yogyakarta. Pemilihan lokasi didasarkan pada data survei mengenai sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas terbatas tetapi menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran kreatif. Kegiatan berlangsung selama tiga hari, dengan rincian sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap untuk memastikan setiap komponen program dapat diimplementasikan secara efektif. Persiapan Awal meliputi (1) Koordinasi dengan Sekolah dan Komunitas: Sebelum kegiatan dimulai, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menetapkan jadwal dan persiapan fasilitas yang diperlukan. (2) Pengadaan Alat dan Bahan:

Papan permainan MOJOG, kartu destinasi, alat tulis, dan media visual disiapkan untuk menunjang kelancaran kegiatan. (3) Penyusunan Materi Edukasi: Materi yang terkait dengan destinasi wisata di Yogyakarta, termasuk sejarah dan daya tariknya, dirancang agar mudah dipahami siswa.

Pelaksanaan Hari 1 (Kamis, 5 September 2024): Pengenalan Program, meliputi : (1) Pembukaan dan Sambutan: Kegiatan dibuka oleh kepala sekolah dan ketua tim pengabdian. Sambutan ini bertujuan untuk menjelaskan pentingnya pengenalan pariwisata bagi siswa. (2) Pengenalan Permainan MOJOG: Tim fasilitator memperkenalkan permainan MOJOG, menjelaskan aturan main dan tujuan edukatifnya. (3) Workshop Edukasi: Dilaksanakan sesi pengajaran tentang pariwisata DIY menggunakan presentasi dan media visual. Fokus utama adalah destinasi-destinasi unggulan seperti Keraton Yogyakarta, Candi Prambanan, dan Pantai Parangtritis.

Pelaksanaan Hari 2 (Jumat, 6 September 2024): Praktik Permainan dan Diskusi Kelompok meliputi : (1) Sesi Bermain: Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang untuk memainkan permainan MOJOG. Setiap kelompok diberi instruksi untuk mencatat poin-poin penting tentang tempat-tempat wisata yang mereka kunjungi selama bermain. (2) Pengawasan oleh Fasilitator: Tim pengabdian mendampingi setiap kelompok untuk memastikan aturan permainan dipatuhi dan tujuan edukatif tercapai. (3) Diskusi Kelompok: Setelah sesi bermain, setiap kelompok berdiskusi tentang pengalaman mereka, tempat wisata yang dianggap paling menarik, dan alasan di balik pilihan mereka.

Pelaksanaan Hari 3 (Sabtu, 7 September 2024) Evaluasi Program dan Penutupan meliputi: (1) Kuesioner Evaluasi: Siswa diminta mengisi kuesioner tentang pengalaman mereka selama kegiatan, meliputi tingkat pemahaman dan minat terhadap pariwisata DIY. (2) Wawancara Singkat: Beberapa siswa dipilih untuk wawancara guna mendapatkan umpan balik lebih mendalam. (3) Sesi Refleksi: Tim pengabdian dan siswa melakukan refleksi bersama untuk membahas manfaat kegiatan ini dan dampaknya terhadap pengetahuan siswa tentang

pariwisata. (4) Penutupan Acara: Kegiatan diakhiri dengan penyerahan sertifikat partisipasi kepada siswa dan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah.

Strategi yang digunakan dalam kegiatan ini melibatkan pendekatan partisipatif dan interaktif, yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Permainan MoJoG didesain untuk mendorong siswa agar aktif terlibat, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok. Kombinasi antara permainan edukatif dan sesi diskusi membantu siswa menginternalisasi informasi yang mereka peroleh selama bermain.

Alat dan Sumber Daya

(1) Papan Permainan MoJoG: Dirancang khusus dengan peta dan informasi tentang destinasi wisata DIY. (2) Kartu Destinasi: Berisi informasi singkat tentang sejarah dan keunikan setiap lokasi. (3) Alat Tulis dan Media Visual: Digunakan untuk mendukung presentasi dan pencatatan. (4) Kuesioner Evaluasi: Disusun untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan.

Salah satu tantangan dalam pelaksanaan program ini adalah keterbatasan sarana belajar di sekolah marjinal. Solusinya adalah dengan mengadaptasi permainan agar dapat dilakukan secara sederhana tanpa membutuhkan fasilitas tambahan yang kompleks. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif bagi siswa di sekolah marjinal. Melalui permainan MoJoG, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tentang pariwisata DIY, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan rasa ingin tahu mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan siswa mengenai pariwisata di DIY. Berdasarkan data pre-test dan post-test yang dilakukan, rata-rata skor pengetahuan siswa meningkat dari 55% menjadi 85%, yang menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan MoJoG.

Tabel 1: Skor Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Kelompok	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)
1	A	52	84
2	B	57	88
3	C	54	83
4	D	56	86

Dari tabel di atas, terlihat bahwa setiap kelompok mengalami peningkatan yang konsisten dalam pemahaman tentang destinasi wisata DIY.



Gambar 1. Penjelasan Teknis Permainan MoJoG

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa metode permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa. Fasilitator melaporkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi dan lebih antusias dalam belajar, sesuai dengan teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran kolaboratif. Siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama selama permainan. Pengamatan ini didukung oleh wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman bekerja dalam tim setelah kegiatan.

Tabel 2: Respon Siswa tentang Keterampilan Sosial

Aspek Keterampilan	Persentase Siswa Setuju (%)
Komunikasi	90
Kerja sama	87
Pemecahan masalah	85

PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat ini menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti MoJoG sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pariwisata lokal. Makarim (2023) juga menyebutkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 40% lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

Alur Pelaksanaan Program MoJoG

1. Koordinasi dengan pihak sekolah → 2. Pengenalan permainan dan materi → 3. Sesi bermain → 4. Diskusi kelompok → 5. Evaluasi

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Makarim, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif inovatif di sekolah marjinal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan keterampilan sosial yang terlihat selama program MoJoG juga mendukung hasil studi Musi, dkk (2018), di mana pembelajaran berbasis kelompok dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi.



Kumpulkan property dan uang sebanyak mungkin untuk menjadi pemain terkaya

Perlengkapan:

- Papan Permainan MoJoG
- Dadu (1 buah)
- Token untuk setiap pemain
- Uang permainan
- Kartu property
- Kartu soal dan tebakan gambar

Persiapan Permainan :

1. Setiap pemain memilih satu token dan menempatkannya di Kotak “ Mulai/Start”
2. Setiap pemain diberikan uang awal sebesar 500.000 unit uang permainan
3. Setiap pemain akan mendapatkan
 - 1x 100.000 = 100 ribu
 - 2 x 50 ribu = 100 ribu
 - 5 x 20 ribu = 100 ribu
 - 5 x 5 ribu = 25 ribu
 - 10 x 1 ribu = 10 ribu
 - Total 500.000 rupiah
4. Kartu property diletakkan didekat papan permainan
5. Kartu soal dan tebakan gambar dikocok dan diletakkan ditempat yang ditentukan pada papan
6. Pilih satu pemain sebagai Banker yang bertanggung jawab atas uang dan kartu properti



Cara Bermain

1. Mulai Permainan:
Semua pemain melempar dadu. Pemain dengan angka tertinggi mulai duluan. Pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan token sesuai jumlah yang muncul di dadu.
2. Mendarat di Properti:
Jika mendarat di Properti yang belum dimiliki, pemain bisa membeli property tersebut.
Jika mendarat di Properti milik pemain lain, pemain harus membayar sewa.
3. Mendarat di kotak khusus:
Soal : Ambil kartu soal dan jawab pertanyaan . Jika benar dapatkan 20.000 uang permainan
Tebak Gambar: Ambil kartu tebakan gambar dari tebakan gambar. Jika benar dapatkan 30.000 uang permainan

Maju 3 langkah : Pindahkan token 3 langkah ke depan

Mundur 3 langkah : Pindahkan token 3 langkah ke belakang

4. Melewati mulai /Start
Setiap kali melewati kotak Start dapatkan 50.000 unit uang permainan
5. Menang : Permainan berakhir setelah waktu yang disepakati (misalnya 30 menit) pemain dengan uang dan property terbanyak menang

Tabel 3. Harga Beli dan Harga Sewa Properti

Properti	Harga beli	Harga sewa
Malioboro	200.000	20.000
Gembira loka zoo	180.000	18.000
Museum Sonobudoyo	160.000	16.000
Keraton Yogyakarta	220.000	22.000
Lembah Desa Pulantar	140.000	14.000
Pantai Parangtritis	120.000	12.000

Tantangan utama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah keterbatasan fasilitas. Solusinya adalah mengadaptasi permainan agar dapat dimainkan dalam bentuk sederhana. Misalnya, penggunaan media visual yang dihadirkan secara manual tanpa bantuan teknologi canggih.



Gambar 2. Menunjukkan siswa saat bermain MoJoG dalam kelompok

Analisis kuesioner menunjukkan bahwa 85% siswa merasa permainan MoJoG membantu mereka mengenal lebih banyak destinasi wisata di

Yogyakarta, dan 80% menyatakan bahwa metode ini lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Tabel 4: Hasil Kuesioner Evaluasi

Pertanyaan	Persentase Jawaban Positif (%)
Apakah permainan ini membantu Anda	85
Apakah metode ini lebih menarik?	80
Apakah Anda ingin lebih banyak kegiatan	75

Penggunaan permainan MoJoG dapat memberikan dampak jangka panjang dalam membangun kesadaran wisata dan memupuk identitas lokal di kalangan siswa. Hal ini penting dalam upaya meningkatkan apresiasi mereka terhadap budaya dan pariwisata daerah.



Gambar 3. Foto bersama dengan siswa siswa SD Marjinal

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif MoJoG efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa di sekolah marjinal terhadap pariwisata di DIY. Peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan, serta antusiasme dan motivasi yang tinggi, mengindikasikan bahwa metode ini dapat diimplementasikan lebih luas di sekolah-sekolah lain. Program ini memberikan contoh konkret bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan untuk memperkenalkan pariwisata lokal dan mendorong

pengembangan masyarakat yang lebih sadar akan budaya dan potensi daerahnya. Keterbatasan fasilitas dapat diatasi dengan adaptasi sederhana, dan hasil kegiatan ini dapat dijadikan model bagi program serupa di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiny, P., & Safuridar, S. (2019). Peran Ekowisata Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Studi Kasus : Hutan Mangrove Kuala Langsa). In Niagawan (Vol. 8, Issue 2, p. 113). <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i2.14260>
- Anggreini, D dan Priyoadmiko E (2022) Penerapan Media Inovatif dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sekolah Dasar pada Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2). 82-93
- Anwar, M. S., Wibowo, A., & Kartono, D. T. (2023). Model dan Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal di Desa Pilangede, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro. *Dedikasi PKM*, 4(3), 398.
- Hairunisya, N., Anggreini, D., & WH, M. (2020). Pemberdayaan di sektor pariwisata sebagai upaya meningkatkan perekonomian masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(4), 241-247.
- Kurniawan, R. . (2024). Strategi Pemasaran Pariwisata Untuk Meningkatkan Pariwisata Lokal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 9867–9877. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.31431>
- Makarim N, Fathurrohman M dan Jaenudin (2023). Meta Analisis : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal on Education*.6 (1)10284-10293. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Musi, M. A., Sadaruddin, S., & Mulyadi, M. 2018. Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Menenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117-128.
- Piaget, J. (1967). *The Principles of Constructivist Learning*. New York: Routledge.
- Puspitasari, E., Ramadhani, M., & Harahap, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Mind

Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Peristiwa Alam pada Siswa Kelas V SDN 101742 Hampan Perak T.A. 2023/2024. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 179–183. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i2.1509>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.