

Monopoli Modifikasi: Media Inklusif Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Siswa SLB-C Karya Ibu Palembang

Heni Renani¹, Melinda², Siti Khairani³, Cherrya Dhia Wenny⁴

^{1,2,3,4} Universitas Multi Data Palembang

E-mail: henirenani_2428210058@mhs.mdp.ac.id,
melinda_2428210059@mhs.mdp.ac.id, siti_kh@mdp.ac.id, cherrya@mdp.ac.id

ABSTRAK

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa tunagrahita di SLB-C Karya Ibu Palembang melalui media pembelajaran inovatif "Monopoli Modifikasi". Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep uang dan keterbatasan media ajar yang adaptif bagi disabilitas intelektual. Melalui metode gamifikasi yang konkret, siswa diajak mensimulasikan transaksi jual-beli, pengenalan nominal uang, hingga pencatatan kas sederhana dalam suasana yang interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan, di mana rata-rata nilai tes tertulis meningkat dari 75 menjadi 83,8 dan nilai praktik angka meningkat dari 76,6 menjadi 93,3. Selain aspek kognitif, penggunaan media ini terbukti efektif meningkatkan rentang fokus dan keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi. Pendekatan ini direkomendasikan sebagai model pembelajaran inklusif yang dapat direplikasi oleh sekolah luar biasa lainnya untuk membangun kemandirian finansial peserta didik.

Kata Kunci: Literasi Keuangan, Monopoli Modifikasi, Tunagrahita, Pendidikan Inklusif.

Pendahuluan

Literasi keuangan merupakan kompetensi esensial yang perlu dimiliki setiap individu untuk mampu memahami, mengelola, serta mengambil keputusan yang tepat terkait penggunaan sumber daya keuangan. Otoritas Jasa Keuangan mendefinisikan literasi keuangan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap serta perilaku dalam meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan guna mencapai kesejahteraan (OJK, 2017). Dalam konteks pendidikan, literasi keuangan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman nominal uang, tetapi juga mencakup kemampuan membedakan kebutuhan dan keinginan, melakukan transaksi sederhana, serta membangun kebiasaan pengelolaan keuangan yang bertanggung jawab sejak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendidikan literasi keuangan yang diberikan sejak masa sekolah memiliki dampak positif terhadap pembentukan perilaku finansial individu di masa depan (Lusardi & Mitchell, 2014). Individu yang memiliki tingkat literasi keuangan yang baik cenderung lebih mampu merencanakan keuangan, menghindari utang bermasalah, dan mengambil keputusan ekonomi secara rasional. Oleh karena itu, penguatan literasi keuangan di lingkungan sekolah menjadi bagian penting dari upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

Namun demikian, implementasi literasi keuangan pada peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita, menghadapi tantangan yang lebih kompleks. Anak tunagrahita memiliki keterbatasan dalam fungsi intelektual dan kemampuan adaptif yang berdampak pada proses berpikir abstrak, pemecahan masalah, serta pemahaman konsep

numerik (Yuwono, 2012). Kondisi tersebut menyebabkan materi literasi keuangan yang bersifat simbolik dan abstrak—seperti nilai nominal uang, konsep kembalian, dan transaksi jual-beli—menjadi lebih sulit dipahami apabila disampaikan melalui metode konvensional berbasis ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa, Abadi, dan Utami (2022) menunjukkan bahwa anak tunagrahita ringan masih mengalami kesulitan dalam mengenali mata uang serta memahami konsep pengembalian saat bertransaksi. Temuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran literasi keuangan bagi anak tunagrahita memerlukan pendekatan yang lebih konkret, visual, dan kontekstual agar sesuai dengan karakteristik kognitif mereka (khairunnisa et al., 2022). Dengan kata lain, strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan prinsip pendidikan inklusif yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus adalah penggunaan media berbasis permainan atau game-based learning. Pendekatan ini menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing) sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kartika et al., 2021). Permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial.

Dalam konteks pendidikan luar biasa, Alat Permainan Edukatif (APE) terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dasar melalui aktivitas visual dan kinestetik (Firdaus & Ghonim, 2023). Media permainan memberikan stimulus multisensorik yang membantu anak tunagrahita menyimpan informasi lebih lama dalam memori jangka panjang. Selain itu, aktivitas bermain secara

kelompok juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan sederhana.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran literasi keuangan yang bersifat inklusif, adaptif, dan aplikatif bagi siswa tunagrahita. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan media “Monopoli Modifikasi”, yaitu permainan edukatif yang dirancang dengan menyesuaikan visual, aturan, dan mekanisme transaksi agar sesuai dengan kemampuan kognitif siswa Sekolah Luar Biasa (SLB). Permainan ini tidak hanya memperkenalkan konsep nominal uang, tetapi juga mensimulasikan aktivitas jual-beli, pencatatan kas sederhana, serta pengambilan keputusan finansial dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi keuangan siswa tunagrahita melalui implementasi media pembelajaran berbasis permainan yang konkret dan partisipatif. Secara lebih luas, program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran replikatif yang mendukung penguatan pendidikan inklusif dan pemberdayaan peserta didik berkebutuhan khusus dalam membangun kemandirian finansial sejak dini.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Partisipatif-Kualitatif dengan model Action Training (Pelatihan Aksi). Pendekatan partisipatif dipilih karena menempatkan peserta didik dan pendidik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar objek kegiatan. Pendekatan ini dinilai efektif dalam program pemberdayaan pendidikan karena mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman,

serta rasa kepemilikan peserta terhadap proses dan hasil kegiatan (Nuryana et al., 2025). Model Action Training diterapkan melalui prinsip *learning by doing*, di mana siswa belajar secara langsung melalui pengalaman praktik bermain monopoli modifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus (Nurfitriani & Hidayat, 2020).

Kegiatan ini dilaksanakan di SLB-C Karya Ibu Palembang dengan sasaran utama siswa tunagrahita jenjang SD hingga SMA. Penentuan lokasi dan sasaran didasarkan pada karakteristik peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran konkret, visual, dan berbasis aktivitas untuk membantu pemahaman konsep literasi keuangan. Lingkungan sekolah dipilih sebagai ruang belajar karena memberikan suasana yang familiar bagi siswa sehingga meminimalkan hambatan psikologis dan kognitif selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan mengacu pada model siklus sederhana yang diadaptasi dari pendekatan Research and Development (R&D) dalam pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2019). Tahap pertama adalah perencanaan (*planning*) yang dilakukan melalui observasi awal dan pengukuran kemampuan dasar (*baseline*) siswa terkait pengenalan uang dan transaksi sederhana. Tahap kedua adalah perancangan (*designing*), yaitu penyusunan media Monopoli Modifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa tunagrahita, baik dari segi aturan permainan, visual, maupun konten literasi keuangan. Tahap ketiga adalah pelaksanaan (*action*), yakni penerapan permainan monopoli modifikasi secara langsung melalui pendampingan guru dan tim pengabdian. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk menilai

perubahan pemahaman dan perilaku siswa setelah intervensi diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi partisipatif, pre-test dan post-test, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan. Observasi partisipatif digunakan untuk mengamati keterlibatan, fokus belajar, dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pre-test dan post-test sederhana digunakan untuk mengukur perubahan pemahaman literasi keuangan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli modifikasi. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memperoleh data pendukung mengenai perubahan perilaku belajar siswa, sedangkan dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto digunakan sebagai data pelengkap dan bukti pelaksanaan kegiatan (Khairunnisa et al, 2022).

Indikator keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan siswa dalam membedakan nominal uang, memahami transaksi sederhana, serta menunjukkan peningkatan fokus belajar dan interaksi sosial selama kegiatan berlangsung. Peningkatan tersebut menjadi indikator bahwa penggunaan Monopoli Modifikasi sebagai media inklusif mampu mendukung proses pembelajaran literasi keuangan bagi siswa tunagrahita secara efektif, sebagaimana didukung oleh penelitian sebelumnya mengenai penggunaan permainan monopoli dalam pendidikan khusus (Santi et al, 2024).

Hasil dan Pembahasan

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Uang dan Transaksi

Salah satu hasil utama dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli modifikasi adalah meningkatnya pemahaman peserta didik tunagrahita terhadap konsep uang dan transaksi sederhana. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali nominal uang, membedakan nilai mata uang, serta memahami hubungan antara uang dan aktivitas jual beli. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan kognitif peserta didik yang berdampak pada lambatnya proses pemahaman konsep abstrak, termasuk konsep ekonomi sederhana.

Melalui penggunaan media monopoli yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tunagrahita, proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan kontekstual. Peserta didik tidak hanya diperkenalkan pada gambar dan nominal uang, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam simulasi transaksi jual beli yang terjadi selama permainan berlangsung. Aktivitas ini membantu peserta didik memahami fungsi uang sebagai alat tukar secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membedakan nominal uang, mencocokkan nilai uang dengan harga yang

tertera pada kartu permainan, serta melakukan pembayaran sederhana sesuai instruksi. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan atensi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Hasil ini sejalan dengan konsep pembelajaran konkret yang menekankan pentingnya pengalaman langsung bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Melalui aktivitas bermain, konsep yang sebelumnya sulit dipahami secara abstrak menjadi lebih mudah diterima karena disajikan dalam bentuk visual dan praktik nyata. Dengan demikian, media monopoli modifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan pemahaman dasar mengenai konsep uang dan transaksi secara bertahap dan berkelanjutan.



Gambar 1. Penyampaian Materi kepada Peserta

2. Peningkatan Keterampilan Praktis dan Interaksi Sosial

Selain peningkatan pemahaman konsep, penggunaan media monopoli modifikasi juga berdampak positif terhadap keterampilan praktis dan interaksi sosial peserta didik tunagrahita. Pada tahap awal kegiatan, sebagian peserta didik masih

menunjukkan sikap pasif, kurang percaya diri, dan cenderung menunggu arahan guru dalam setiap aktivitas. Interaksi antar peserta didik juga masih terbatas dan belum terbangun secara optimal.

Melalui pelaksanaan permainan monopoli secara berkelompok, peserta didik didorong untuk berinteraksi, bergiliran, dan mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan. Aktivitas ini melatih peserta didik untuk berkomunikasi sederhana, seperti menyebutkan nominal uang, meminta atau memberikan uang, serta menanggapi instruksi dari teman maupun guru. Interaksi yang terjadi selama permainan secara tidak langsung membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial dasar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan.

Peserta didik juga menunjukkan peningkatan keterampilan praktis dalam melakukan transaksi, seperti menyerahkan uang sesuai nominal, menerima kembalian, dan mengikuti alur permainan dengan lebih mandiri. Keterampilan ini mencerminkan adanya proses belajar melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*, di mana peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga mempraktikkan langsung apa yang dipelajari.

Pendekatan pembelajaran berbasis praktik ini terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Mereka menjadi lebih berani mencoba, tidak ragu melakukan kesalahan, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana permainan yang interaktif turut meningkatkan fokus belajar dan mengurangi perilaku pasif yang sering muncul pada pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, penggunaan media monopoli modifikasi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan praktis dan interaksi sosial peserta didik tunagrahita. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan fungsional yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan relevan

bagi peserta didik berkebutuhan khusus.



Gambar 2. Penyerahan Sertifikat ke Pihak SLB-C

3. Analisis Perbandingan Kemampuan Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan hasil observasi serta penilaian pre-test dan post-test berbasis simulasi, ditemukan adanya peningkatan kemampuan literasi keuangan siswa setelah penerapan media Monopoli Modifikasi. Penilaian dilakukan terhadap lima aspek utama, yaitu pengenalan nominal uang, pemahaman konsep transaksi, minat dan fokus belajar, keterampilan sosial, serta kemampuan berhitung sederhana. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata sebelum dan sesudah intervensi.

Pada aspek pengenalan nominal uang, skor rata-rata pre-test berada pada kategori rendah, yaitu sebesar 55, sedangkan skor post-test meningkat menjadi 80. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan sebesar 25 poin atau sekitar 45%. Sebelum intervensi, siswa masih sering tertukar membedakan nominal uang dengan warna yang serupa, seperti Rp2.000 dan Rp20.000. Setelah penggunaan media permainan, siswa lebih teliti membaca angka nominal serta mencocokkannya dengan harga yang tertera pada papan permainan.

Pada aspek pemahaman konsep transaksi, skor rata-rata meningkat dari 50 pada pre-test menjadi 78 pada post-test, atau mengalami kenaikan sebesar 28 poin (sekitar 56%). Sebelum kegiatan, siswa belum memahami makna membayar dan menerima kembalian secara utuh. Setelah intervensi, siswa mampu menyerahkan uang sesuai harga kartu “Toko” serta memahami hubungan antara harga, pembayaran, dan kepemilikan dalam konteks permainan.

Pada aspek minat dan fokus belajar, skor observasi partisipasi meningkat dari rata-rata 60 menjadi 85, dengan persentase kenaikan sekitar 41%. Jika sebelumnya rentang perhatian siswa hanya berkisar lima hingga sepuluh menit, setelah penggunaan media permainan rentang fokus meningkat menjadi sekitar tiga puluh hingga empat puluh lima menit. Siswa tampak lebih antusias, aktif menunggu giliran, dan terlibat dalam proses menghitung langkah pion maupun transaksi.

Aspek keterampilan sosial juga menunjukkan peningkatan dari skor 58 menjadi 82, atau naik sekitar 41%. Sebelum intervensi, interaksi cenderung satu arah dari guru ke siswa. Setelah penerapan permainan berbasis kelompok, terjadi komunikasi dua arah antar siswa, termasuk aktivitas saling mengingatkan ketika terjadi kesalahan langkah atau perhitungan uang.

Sementara itu, pada aspek kemampuan berhitung sederhana, skor meningkat dari 52 menjadi 76, dengan kenaikan sekitar 46%. Sebelum kegiatan, siswa mengalami kesulitan melakukan pengurangan secara abstrak. Setelah penggunaan alat peraga uang fisik dalam permainan, siswa mampu menghitung kembalian secara konkret dan lebih percaya diri dalam melakukan perhitungan sederhana.

Secara keseluruhan, rata-rata skor literasi keuangan siswa meningkat dari 55,0 pada pre-test menjadi 80,2 pada post-test,

dengan persentase peningkatan sebesar 45,8%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan secara deskriptif kuantitatif setelah penerapan media Monopoli Modifikasi. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi kualitatif yang menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, serta interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penggunaan media visual dan kinestetik melalui aktivitas bermain terbukti efektif dalam membantu siswa tunagrahita memahami konsep literasi keuangan yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode konvensional. Intervensi berbasis permainan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa.



Gambar 3. Sesi Foto Bersama

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Monopoli Modifikasi efektif dalam meningkatkan literasi keuangan siswa tunagrahita di SLB-C Karya Ibu Palembang. Peningkatan tersebut terlihat pada dua aspek utama, yaitu pemahaman konsep uang dan transaksi sederhana serta keterampilan praktis dan interaksi sosial peserta didik.

Pada aspek kognitif, media permainan yang bersifat konkret dan kontekstual mampu membantu peserta didik memahami fungsi uang sebagai alat tukar, membedakan nominal uang, serta melakukan transaksi sederhana sesuai instruksi. Simulasi jual beli yang dilakukan selama permainan menjadikan konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menjembatani keterbatasan berpikir abstrak pada siswa tunagrahita.

Pada aspek keterampilan praktis dan sosial, kegiatan permainan berkelompok mendorong peserta didik untuk berinteraksi, bergiliran, berkomunikasi sederhana, serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mandiri dalam melakukan transaksi sederhana seperti menyerahkan uang dan menerima kembalian.

Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga pada pengembangan kemampuan fungsional yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, media Monopoli Modifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inklusif yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konseptual siswa tunagrahita secara bertahap dan berkelanjutan. Oleh karena itu, media permainan edukatif berbasis pengalaman langsung dapat direkomendasikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran literasi keuangan bagi peserta didik berkebutuhan khusus.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SLB-C Karya Ibu Palembang, khususnya kepala sekolah dan para guru, atas kerja sama, dukungan, dan keterbukaan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa SLB-C Karya Ibu Palembang yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Monopoli Modifikasi.

Daftar Pustaka

- [1] Khairunnisa, M., Abadi, R. F., & Utami, Y. T. (2022). Penggunaan media monopoli modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 7(2).
- [2] Verdian, R. H., Sujarwanto, S., Widjati, W., & Widiastuti, E. (2024). Permainan Money Monopoly sebagai Media Meningkatkan Literasi Keuangan pada Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 8(2), 75–83.
- [3] Listiani, A., & Kurniawan, R. Y. (2025). Development of Learning Evaluation With Monopoly Game Media on Financial Literacy Materials: Supporting SDG 4 Quality Education and Sustainable Development. *Journal of Psychology and Culture Behavior in SDGs*, 1(2). <https://doi.org/10.63230/jopacbis.1.2.70>
- [4] Santi, S., Hasibuan, R., & Sukartiningsih, W. (2025). Implementasi Learning Cycle dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(4), 6819–6828. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1929>
- [5] Rahayu, Y., Asshidiq, B., Hum. Saadah, S., Wandasari, W. W., & Septiyanti, R. F. (2023). Pengenalan Literasi Keuangan Melalui Game-Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(3), 2306. <https://doi.org/10.51673/jaltn.v5i3.2306>
- [6] Otoritas Jasa Keuangan. (2017). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017)*. Jakarta: OJK.
- [7] Nuryana, R. S., Jatnika, D. C., & Firsanty, F. P. (2025). Efektivitas sosialisasi sebagai pendekatan partisipatif dalam program sosial: Tinjauan sistematis literatur. *Share: Social WorkJournal*, 15(1), 35–
47. <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/63487>
- [8] Nurfitriani R ., & Hidayat A. Strategi Pengelolaan Siswa ABK Jenis Tunagrahita di Kelas Inklusi (Student Management Strategy for Tunagrahita ABK Students in the Inclusion Class). <https://www.academia.edu/download/126007849/pdf.pdf>
- [9] Sugiyono. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D, https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- [10] Khairunnisa, M., Abadi, R. F., & Utami, Y. T. Penggunaan media monopoli modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal mata uang pada anak tunagrahita ringan. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/16060>
- [11] Santi Santi, Rachma Hasibuan, & Wahyu Sukartiningsih. Implementasi Learning Cycle dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Literasi Finansial Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, Vol. 5 No. 4 (2024), 6819–6828. DOI: <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1929>