

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI PARIWISATA MELALUI POS MONOPOLI DALAM UPAYA MENINGKATAN PENGETAHUAN PADA SISWA SMKN 3 KOMODO, LABUAN BAJO

Damianus Sonny Lamoren¹, I Wayan Adi Putra Ariawan¹, Farida Ana Mooy¹

¹Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Politeknik Negeri Kupang

*Email Corresponding Author: lamorensunny@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi pariwisata berbasis permainan Pos Monopoli serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa di SMKN 3 Komodo yang berlokasi di Labuan Bajo. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, lembar observasi, serta *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pos Monopoli yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dengan rata-rata skor kelayakan di atas 4,7, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat pengetahuan pariwisata. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 64,5 meningkat menjadi 87,4 pada *post-test*, yang menunjukkan peningkatan sebesar 22,9 poin atau sekitar 35,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media Pos Monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait konsep dasar pariwisata, potensi destinasi, serta unsur-unsur industri pariwisata. Selain peningkatan kognitif, media ini juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, media edukasi Pos Monopoli dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan pariwisata di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Kata kunci: Media edukasi; pariwisata; pengetahuan siswa; pos monopoli; *research and development*

ABSTRACT

This study aims to develop tourism education media based on the Monopoly Post game and to analyze its effectiveness in improving students' knowledge at SMKN 3 Komodo in Labuan Bajo. This research uses a Research and Development (R&D) approach, which includes the stages of needs analysis, product design, development, expert validation, limited trials, and field trials. The research instruments included expert-validation questionnaires, observation sheets, and pretests and posttests to measure improvements in students' knowledge. The results of the study show that the Monopoly Post media developed has a very high level of feasibility, based on assessments by material and media experts, with an average feasibility score above 4.7, placing it in the category of very suitable for use as a learning medium. In addition, the trial results among students showed a significant increase in tourism knowledge. The students' average pre-test score of 64.5 increased to 87.4 on the post-test, a gain of 22.9 points, or approximately 35.9%. This shows that the Monopoly Post media is effective at increasing students' understanding of basic tourism concepts, destination potential, and elements of the tourism industry. In addition to cognitive enhancement, this media has been shown to increase participation, motivation to learn, and interaction among students during the learning process. Game-based approaches provide a more interactive, contextual, and enjoyable learning experience. Thus, the Pos Monopoli educational media can be an effective and relevant learning innovation in supporting the improvement of the quality of tourism education at the vocational high school level.

Keywords: Educational media; monopoly game; research and development; student knowledge; tourism

History Article

Submitted 1 May 2026 | Revised 8 May 2026 | Accepted 15 May 2026

License and Copyright

Attribution-NonCommercial-ShareAlike
International CC BY-NC-SA 4.0

4.0



Website

<https://journal.bukitpengharapan.ac.id/index.php/JUPARITA/index>

Email

juparita@bukitpengharapan.ac.id

1. PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan aset terpenting dalam usaha-usaha di bidang kepariwisataan (Kusluvan dkk., 2010). Sementara SDM yang berkualitas merupakan aset yang sangat berharga bagi usaha di sektor pariwisata, terutama saat bencana, dan akan sangat menentukan kinerja usaha tersebut ketika bencana mulai dapat dikendalikan (Fao, dkk., 2020). SDM sangat diperlukan untuk memberikan *service excellence* serta pengalaman wisata yang unik dan berbeda bagi para wisatawan (Tiago dkk., 2020). Solusi atas semua itu adalah hadirnya pendidikan vokasi pariwisata yang menjadi “api” yang menerangi dalam mempersiapkan SDM.

Pendidikan vokasi pariwisata memainkan peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja. Dalam arti, lulusan pendidikan vokasi pariwisata dituntut memiliki keterampilan praktis, pemahaman operasional, serta kemampuan beradaptasi terhadap dinamika industri. Hal ini terimplementasi dalam perancangan kurikulum pendidikan pariwisata di SMK yang berorientasi pada kompetensi dan siap kerja (Lieow dkk., 2010). Namun, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang fokus dalam menerima materi (Rosidah dkk., 2022). Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian khusus. Pertama, metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi proses pendidikan pariwisata cenderung bersifat teoretis dan kurang mengakomodasi aspek praktis yang dibutuhkan di dunia kerja. Kedua, tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran yang bersifat teoretis menunjukkan kecenderungan menurun. Artinya, perlu ada media pembelajaran yang kreatif. Apalagi, generasi milenial dan Z yang saat ini mendominasi populasi siswa/i SMK memiliki karakteristik unik, seperti kreativitas, inovasi, dan orientasi pada teknologi, namun juga dihadapkan pada tantangan seperti persaingan yang ketat dan perubahan teknologi yang cepat (Sihombing dkk., 2023).

Perkembangan teknologi pendidikan dan pedagogi modern menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar secara signifikan. Sebab pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur visual, auditif, dan kinestetik dapat mengoptimalkan proses kognitif mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran (Mayer, 2020). Dalam konteks pendidikan pariwisata, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi teoretis, tetapi juga mampu mensimulasikan kondisi riil di industri pariwisata. Media pembelajaran yang efektif harus dapat mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam profesi usaha perjalanan wisata.

Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta memperkuat retensi pengetahuan (Deterding dkk., 2020). Permainan monopoli, sebagai salah satu permainan papan yang populer, memiliki karakteristik yang sesuai untuk diadaptasi menjadi media pembelajaran pariwisata. Struktur permainan yang melibatkan strategi, pengambilan keputusan, dan simulasi kondisi ekonomi dapat dimodifikasi untuk mengajarkan konsep-konsep fundamental dalam perjalanan wisata.

Adaptasi permainan monopoli menjadi media edukasi pariwisata, yang dalam penelitian ini disebut sebagai “Pos Monopoli Pariwisata (POMPAR)”, menawarkan beberapa keunggulan signifikan. Pertama, media ini dapat mensimulasikan ekosistem industri pariwisata secara komprehensif, mulai dari aspek perencanaan perjalanan, manajemen destinasi, hingga interaksi dengan berbagai pemangku kepentingan pariwisata. Kedua, POMPAR memungkinkan pembelajaran kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan saling bertukar pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 1978). Ketiga, media ini dapat disesuaikan dengan konteks pariwisata lokal Nusa Tenggara Timur, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep pariwisata secara umum, tetapi juga mengenal potensi dan karakteristik destinasi wisata di daerah mereka sendiri.

Pengembangan media edukasi Pos Monopoli sangat relevan dengan paradigma pendidikan vokasi yang menekankan keterampilan praktis dan kesiapan kerja. Hal ini senada dengan SKKNI Bidang Kepariwisataan yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan di bidang kepariwisataan, yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2023). Media pembelajaran ini dapat mengintegrasikan berbagai kompetensi yang dibutuhkan, seperti pengetahuan tentang destinasi wisata, kemampuan komunikasi dengan klien, manajemen logistik perjalanan, serta pemahaman terhadap aspek regulasi di industri pariwisata. Dengan demikian, Pos Monopoli tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai simulator yang mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Edukasi

Media edukasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima pesan. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (dalam Arsyad, 2016) mendefinisikan media sebagai perantara yang membawa pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, media edukasi digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sedangkan menurut Sardiman et al. (2020), media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa agar proses belajar dapat terjadi. Pengertian ini menegaskan bahwa media tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencakup aspek psikologis yang mampu membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

Lebih lanjut, Susilana dan Riyana (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan instruksional. Pernyataan ini menggarisbawahi bahwa kehadiran media edukasi dalam pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian integral yang menentukan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Sementara itu, media edukasi memiliki berbagai fungsi strategis dalam proses pembelajaran. Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2016) mengemukakan empat fungsi utama media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada materi pelajaran. Fungsi afektif terlihat pada tingkat kenikmatan siswa saat belajar menggunakan teks bergambar atau media interaktif.

Dalam konteks pariwisata, pengembangan media edukasi pariwisata memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media edukasi pada bidang studi lain. Pendit (2019) menyatakan bahwa pembelajaran pariwisata membutuhkan media yang mampu menghadirkan pengalaman visual dan kontekstual yang kaya, mengingat kompleksitas dan keragaman objek serta atraksi pariwisata yang perlu dipelajari oleh peserta didik.

Sedangkan dalam konteks pendidikan vokasional pariwisata, Sudira (2020) menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri pariwisata. Media edukasi yang efektif untuk pembelajaran pariwisata harus mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) secara holistik dan terpadu.

2.2 Pos Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan (*board game*) yang paling dikenal dan paling banyak dimainkan di seluruh dunia. Permainan ini pertama kali dipatenkan oleh Charles Darrow pada tahun 1935 dan sejak itu telah mengalami berbagai modifikasi serta adaptasi untuk

berbagai tujuan, termasuk tujuan edukatif. Dalam versi aslinya, Monopoli dirancang sebagai simulasi transaksi properti yang mengajarkan konsep ekonomi dan manajemen keuangan (Hackett, L. J., & Coghlan, J., 2023). Dengan kata lain, permainan Monopoli merupakan permainan yang menggunakan satu set peralatan yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana dan kesempatan, uang, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel. Jadi, permainan Monopoli adalah permainan papan yang di dalamnya terdapat petak di mana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera, dan di dalam permainan Monopoli meliputi bisnis, properti yang berupa aset bangunan dan tanah.

Dalam konteks pendidikan, adaptasi permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dikenal dengan berbagai istilah, termasuk "monopoli edukatif" atau "edu-monopoli". Permainan ini bermanfaat untuk mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa. Bukan hanya memberikan pelajaran tentang cara menghitung dadu dan langkah, tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai dengan kotak yang didapat. Hal tersebut dapat dilihat karena pada saat bermain permainan Monopoli tidak hanya diberi pelajaran tentang bagaimana menghitung dadu dan cara melangkah setelah mengetahui jumlah dadu yang dilemparkan, tetapi juga diperhitungkan perhitungan ekonomi dan dianalisis sesuai dengan kotak yang dapat didapatkan (Cahyo, 2011).

Menurut Fatimatuazzahro dalam Cahyo (2011), model permainan Pos Monopoli memiliki manfaat sebagai berikut. Pertama, peserta didik mampu mengembangkan diri secara fisik, psikologis, dan kognitif. Kedua, permainan monopoli digunakan sebagai sarana sosialisasi dengan teman sejawat, dan, sarana melepas ketegangan. Ketiga, permainan monopoli dapat mengembangkan imajinasi peserta didik sehingga dapat bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, dan tolong menolong

2.3 Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu domain penting dalam taksonomi tujuan pendidikan yang pertama kali dikemukakan oleh Bloom pada tahun 1956 dan kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Dalam konteks pembelajaran, pengetahuan merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengingat, mengenali, dan memahami informasi yang telah dipelajari. Notoatmodjo (2018) mendefinisikan pengetahuan sebagai hasil dari tahu, dan hal ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Poespoprodjo (2019) menguraikan pengetahuan sebagai keseluruhan kognisi dan keyakinan yang dimiliki manusia, yang merupakan penyerapan kembali dari kenyataan kehidupan yang dialami dan dijalani. Pengetahuan yang diperoleh seseorang melalui proses pembelajaran merupakan perpaduan antara pengalaman langsung, informasi yang diterima, dan proses kognitif yang terjadi dalam pikiran individu tersebut.

Dari perspektif konstruktivisme, Vygotsky (dalam Santrock, 2020) memandang pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibangun oleh individu melalui interaksi sosial dan budaya. Pandangan ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran berbasis permainan seperti permainan monopoli, di mana pengetahuan tidak hanya ditransfer dari guru ke siswa, tetapi juga dibangun secara kolaboratif melalui interaksi antar pemain dan negosiasi makna dalam permainan.

Anderson dan Krathwohl (2001) merevisi taksonomi Bloom dan mengidentifikasi enam tingkatan kognitif yang menggambarkan hierarki pengetahuan: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Dalam konteks pembelajaran pariwisata, penguasaan pengetahuan pada tingkatan yang lebih tinggi sangat penting untuk membentuk kompetensi profesional di bidang pariwisata.

Dalam konteks pariwisata, pengetahuan pariwisata mencakup pemahaman tentang berbagai aspek industri pariwisata, mulai dari konsep dasar pariwisata, jenis-jenis wisata, destinasi wisata, atraksi wisata, pelayanan pariwisata, hingga dampak sosial, budaya, dan

ekonomi dari pariwisata. Suwena dan Widyatmaja (2017) mendefinisikan pengetahuan pariwisata sebagai pemahaman yang komprehensif tentang fenomena.

3. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan desain pengembangan *Instructional Design*, di antaranya dengan pendekatan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Sadiman et al., 2008). Subjek penelitian ini meliputi siswa SMK Negeri 3 Komodo. Tim ahli dalam penelitian ini terdiri dari 2 dosen pariwisata. Objek penelitian ini adalah permainan Monopoli yang dikembangkan menjadi media edukasi Pariwisata POMPAR (Pos Monopoli Pariwisata) sebagai sarana edukasi pariwisata untuk meningkatkan motivasi belajar. Pada penelitian R&D ini terdapat dua pengujian untuk menguji produk, yaitu pengujian internal dan pengujian eksternal (Kurniawan et al., 2015). Pengujian internal untuk menguji rancangan produk dan produk yang telah dikembangkan, pada umumnya diarahkan pada pendapat ahli dan praktisi. Pengujian eksternal (siswa/i SMK Negeri 3) untuk pengujian lapangan menggunakan metode eksperimen.

Pada penelitian ini juga peneliti merancang 4 level pengujian di antaranya: pengujian pada R&D level 1. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui potensi dan masalah (Hermina, H., & Prihatini, S., 2016). Pengujian pada level ini hanya dilakukan terhadap rancangan produk, terutama dari segi performa, sistem kerja, proses produksi, dan kebutuhan pasar, untuk menentukan apakah rancangan tersebut layak diproduksi atau tidak. Pada level ini, tahap analisis (*Analysis*) dilakukan melalui analisis kebutuhan, materi, dan lingkungan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami minat dan kesukaan remaja terhadap permainan Monopoli yang akan dikembangkan dengan memasukkan materi pariwisata. Target audiens berdasarkan minat merupakan pendekatan yang cukup efisien dan efektif. Pasalnya, jika seseorang, masyarakat, dan/atau kelompoknya memiliki minat yang sama, maka informasi yang akan mereka pilih cenderung serupa. Dalam strategi perancangan ini, akan menyasar remaja putri dengan minat atau ketertarikan yang sama, yaitu bermain monopoli. Sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa/i serta konteks pemberian edukasi pariwisata di sekolah.

Pengujian pada level R&D 2. Peneliti tidak membuat rancangan produk, tetapi hanya memvalidasi dan menguji efektivitas, efisiensi, serta kepraktisan penggunaan. Pengujian dilakukan karena adanya keragu-raguan terhadap validitas, efisiensi, dan kepraktisan produk (Jatmika et al., 2029). Pengujian dilakukan dengan mengamati dan mencatat fungsi spesifikasi produk, kemudian dapat menyusun hipotesis (atau tidak menyusun hipotesis). Pada level dua ini, peneliti melakukan tahap perancangan (*Design*), yaitu penataan materi pembelajaran, penyusunan materi, serta penyampaian materi yang akan digunakan dalam media edukasi. Selain itu, dilakukan pendataan terhadap bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media.

Pengujian pada level R&D 3 (mengembangkan produk yang sudah ada). Pengujian bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada. Pada level ini, ada 3 kali pengujian: 1 pengujian internal (Alih) dan 2 pengujian eksternal (siswa/i). Pengujian internal dilakukan pada rancangan produk. Pengujian dapat dilakukan beberapa kali sampai ditemukan rancangan yang sempurna. Pada level dua ini, peneliti melakukan tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan media edukasi pariwisata berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli kompeten di bidangnya (Nurhadi, 2022). Dalam tahapan pengembangan, peneliti menggunakan tahapan *development testing*, yaitu kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sebenarnya serta melakukan validasi alih materi pariwisata (Abdullah, 2020), yang hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki produk. Pengujian pada level R&D 4 (meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru). Pada level ini digunakan tahap implementasi (*Implementation*) media edukasi pariwisata yang telah dikembangkan dan menjadi produk yang digunakan sebagai media edukasi dalam konteks pendidikan pariwisata yang sesungguhnya.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk mengevaluasi media edukasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana media edukasi pariwisata

tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk menentukan penguji eksternal (siswa/i), peneliti menggunakan teknik sampling probabilitas (*random sampling*), di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini. Pengujian eksternal menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-experimental* dan *quasi-experimental*. Analisisnya menggunakan statistik deskriptif, dan bila desain eksperimen menggunakan *true experimental design*, maka analisisnya menggunakan statistik inferensial. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari lembar penilaian alih dan lembar penilaian siswa/i SMK Negeri 3 Komodo.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami minat dan kesukaan siswa/i terhadap permainan Monopoli yang akan dikembangkan dengan memasukkan materi pariwisata. Target subjek dari aspek minat merupakan pendekatan yang cukup efisien dan efektif. Sebab jika seseorang atau kelompoknya memiliki minat yang sama, maka informasi yang akan mereka pilih cenderung serupa. Dalam strategi perancangan ini, sasaran adalah siswa/i dengan minat atau ketertarikan yang sama, yaitu bermain monopoli. Sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa/i dan konteks peningkatan pengetahuan di sekolah.

4.2. Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan penataan materi pembelajaran, penyusunan materi, dan penyampaian materi yang akan digunakan dalam media edukasi. Selain itu, dilakukan juga pendataan terhadap bahan-bahan untuk pengembangan media.

4.3. Pengembangan (Development)

Konsep Pos Monopoli Pariwisata mengadaptasi struktur permainan Monopoli klasik, namun diubah menjadi versi yang lebih edukatif. Tujuan utama dari desain ini adalah menghadirkan simulasi belajar yang kompetitif dan kolaboratif, di mana siswa belajar sambil bermain. Media ini dinamai Pos Monopoli karena setiap titik atau “kotak” pada papan permainan merepresentasikan materi ilmu pariwisata. Setiap pos berisi pengetahuan tentang atraksi, budaya, sejarah, serta layanan wisata yang dapat dijadikan bahan pembelajaran kontekstual.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat media edukasi berdasarkan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli kompeten di bidangnya (20). Dalam tahapan pengembangan, peneliti menggunakan tahapan *development testing*, yaitu kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sebenarnya dan validasi oleh ahli pariwisata (21), yang hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki produk. Ahli dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam materi pariwisata. Kedua validator menilai media menggunakan lembar validasi berskala Likert (1–5) yang mencakup aspek desain, tampilan, keterbacaan, kesesuaian konten, serta potensi edukatif.

Komponen Media

Media Pos Monopoli Pariwisata terdiri atas beberapa komponen utama:

- 1) Papan permainan monopoli berukuran 50 x 50 cm, berisi 40 kotak destinasi wisata dan elemen permainan seperti “Kartu Coba Peruntungan”, “Kartu Edukasi”, serta “Kotak Tantangan Pariwisata”.
- 2) Kartu wisata (*Destinasi Card*) yang berisi deskripsi singkat dan fakta menarik tentang pariwisata.
- 3) Kartu Edukasi Pariwisata yang berisi pertanyaan seputar pelayanan wisata, etika profesional, hingga konsep pariwisata berkelanjutan.
- 4) Kartu Tantangan yang berisi simulasi peran, misalnya “Anda menjadi pemandu wisata—jelaskan cara memperkenalkan budaya lokal kepada turis asing!”

- 5) Uang permainan (Voucher Wisata) yang digunakan sebagai alat tukar simbolis.

Table 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
Kualitas desain visual	4.7	Sangat Layak
Keterbacaan teks	4.5	Sangat Layak
Ketahanan bahan dan kemudahan penggunaan	4.4	Layak
Kemenarikan estetika	4.8	Sangat Layak
Kejelasan petunjuk penggunaan	4.6	Sangat Layak

Rata-rata total: 4.6 → Kriteria: Sangat Layak

Ahli media menyarankan agar font huruf diperbesar pada bagian kartu destinasi agar mudah dibaca dari jarak 1 meter, serta agar pion permainan diberi warna kontras untuk membedakan tiap kelompok siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kriteria
Kesesuaian materi dengan kurikulum SMK Pariwisata	4.8	Sangat Layak
Ketepatan konten destinasi dan informasi pariwisata	4.6	Sangat Layak
Keterkaitan dengan konteks lokal Labuan Bajo	5.0	Sangat Layak
Nilai edukatif dan pembelajaran karakter	4.7	Sangat Layak
Keterpaduan antar komponen permainan	4.5	Layak

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata totalnya adalah 4,72. Hasil ini menunjukkan kriteria yang sangat layak. Ahli materi pariwisata menyarankan agar beberapa istilah pariwisata internasional, seperti *tour package* dan *hospitality service*, dijelaskan dalam bahasa Indonesia agar mudah dipahami oleh siswa SMK.

Revisi Tahap I Berdasarkan Masukan Validator

Setelah proses validasi, peneliti melakukan revisi tahap I. Beberapa perubahan penting yang dilakukan antara lain:

1. Perbaikan ukuran huruf pada kartu destinasi menjadi 12 pt agar lebih mudah dibaca.
2. Penambahan ilustrasi ikon pariwisata seperti Komodo.
3. Penyederhanaan bahasa pertanyaan pada kartu edukasi agar sesuai dengan kemampuan kognitif siswa SMK.
4. Penyusunan panduan singkat untuk guru yang memuat langkah-langkah penggunaan media, estimasi waktu, serta strategi evaluasi.

Setelah revisi tahap I, media diuji kembali secara internal oleh guru pengampu mata pelajaran untuk memastikan kesesuaiannya dengan konteks kelas dan waktu pembelajaran.

Uji Coba Keterbacaan (Revisi Tahap II)

Uji keterbacaan dilakukan pada tanggal 26 Juli 2025 dengan melibatkan 6 siswa dari kelas X UPW 1. Tujuannya adalah untuk melihat seberapa mudah media tersebut dipahami dan digunakan.

Hasil wawancara singkat dengan siswa menunjukkan:

1. 100% siswa memahami aturan permainan dengan baik setelah penjelasan singkat.
2. 83% siswa menyatakan bahwa permainan ini sangat menarik dan tidak membosankan.
3. 90% siswa merasa permainan ini membantu meningkatkan pengetahuan pariwisata dengan cara yang baru.

Berdasarkan hasil uji keterbacaan, peneliti melakukan revisi tahap II kecil: memperjelas simbol “Kartu Tantangan” dan menambah waktu bermain menjadi 60 menit per sesi agar semua kelompok mendapat giliran penuh.

Hasil Akhir Produk Media

Setelah melalui dua tahap revisi, produk akhir Pos Monopoli Pariwisata dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil akhir produk memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Akhir Produk Media

Komponen	Deskripsi
Jenis Media	Papan permainan monopoli edukatif berbasis pariwisata lokal
Ukuran Papan	50 x 50 cm (bahan art carton tebal)
Jumlah Kartu	60 kartu (20 destinasi, 20 edukasi, 20 tantangan)
Waktu Permainan	± 60 menit per sesi
Tujuan Edukasi	Meningkatkan pengetahuan dasar pariwisata, memperkuat karakter pelayanan prima, menumbuhkan kebanggaan sebagai anak pariwisata

4.4. Implementasi (Implementation)

4.4.1 Tahap Uji Coba Terbatas

Tahap uji coba terbatas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai keterlaksanaan media edukasi “Pos Monopoli Pariwisata” di lingkungan pembelajaran nyata, namun dalam skala kecil dan terkendali. Uji coba ini dilakukan sebelum media digunakan secara lebih luas, agar peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan, kelebihan, dan potensi perbaikan dari media yang dikembangkan.

Tahap ini juga menjadi bagian penting dari siklus pengembangan ADDIE, khususnya pada tahap *Implementation* dan *Evaluation* awal, yang bertujuan untuk memastikan bahwa media benar-benar berfungsi sebagaimana dirancang—baik dari sisi teknis, isi, maupun pengalaman belajar siswa.

Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang mencakup lima aspek utama: (1) partisipasi siswa, (2) kerja sama kelompok, (3) pemahaman terhadap aturan permainan, (4) interaksi edukatif, dan (5) ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan peningkatan dinamika kelas yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berikut ringkasan temuannya:

Tabel 4. Hasil Observasi Uji Coba Terbatas

Aspek Pengamatan	Hasil Temuan	Keterangan
Partisipasi siswa	93% aktif	Hanya 1 siswa terlihat pasif karena malu berbicara
Kerjasama kelompok	95% baik	Siswa membagi peran secara alami: pembaca kartu, penggerak pion, dan penjawab pertanyaan
Pemahaman aturan permainan	87% memahami tanpa kesulitan	Beberapa kelompok masih bingung pada awalnya, namun cepat menyesuaikan
Interaksi edukatif	Sangat tinggi	Diskusi spontan muncul saat menjawab pertanyaan kartu
Ketercapaian tujuan pembelajaran	90% tercapai	Siswa mampu menjelaskan ulang materi tentang destinasi lokal dengan benar

Dari data di atas, terlihat bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Siswa terlibat dalam pembelajaran tanpa merasa sedang “belajar secara formal”, melainkan menikmati permainan yang sarat nilai edukatif. Dari uji coba terbatas, peneliti memperoleh sejumlah temuan penting yang menjadi bahan refleksi:

1. Keterlibatan siswa meningkat drastis.
Sebelum media digunakan, hanya sekitar 40% siswa yang aktif dalam diskusi. Setelah permainan diterapkan, partisipasi meningkat menjadi lebih dari 90%.
2. Pembelajaran menjadi bermakna.
Siswa tidak hanya menghafal nama destinasi, tetapi juga memahami makna budaya dan etika pelayanan yang terkandung di dalamnya.
3. Kendala teknis minor masih ada.
Beberapa siswa mengeluhkan kurangnya waktu bermain dan ukuran *font* pada kartu tantangan yang masih terlalu kecil. Hal ini akan diperbaiki sebelum uji coba skala luas.
4. Efek sosial positif terlihat.

Suasana kelas menjadi lebih ceria dan penuh tawa, sehingga memperkuat hubungan sosial antarsiswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih humanis.

4.4.2 Hasil Uji Coba Luas

Tahap uji coba luas merupakan kelanjutan dari uji coba terbatas yang sebelumnya telah menunjukkan hasil positif berupa peningkatan pengetahuan dan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dalam skala yang lebih besar dan lebih representatif terhadap populasi sasaran, yaitu seluruh siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) di SMK Negeri 3 Komodo, Labuan Bajo, yang berjumlah 30 orang.

Tujuan utama tahap ini adalah menilai efektivitas media “Pos Monopoli Pariwisata” secara menyeluruh, baik dari aspek peningkatan pengetahuan, kualitas interaksi belajar, maupun respons emosional siswa terhadap pengalaman belajar yang dihasilkan oleh media tersebut.

Tahap pelaksanaan terdiri dari empat sesi utama:

1. Sesi 1: *Pre-test* dan Orientasi
Siswa mengerjakan *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal tentang konsep pariwisata, daya tarik wisata, pelayanan wisatawan, dan keberlanjutan pariwisata. Guru kemudian memperkenalkan kembali media Pos Monopoli Pariwisata dan menjelaskan aturan permainan secara rinci.
2. Sesi 2–3: Pembelajaran melalui Permainan
Siswa dibagi menjadi 6 kelompok (masing-masing 5 orang). Setiap kelompok memainkan satu papan permainan dengan bimbingan guru dan peneliti. Pada setiap giliran, pemain yang berhenti di kotak destinasi harus menjawab pertanyaan edukatif yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar mata pelajaran “Dasar-dasar Kepariwisataan.”
3. Sesi 4: *Post-test*, Refleksi, dan Diskusi
Setelah permainan berakhir, dilakukan *post-test*, pengisian angket, dan sesi diskusi reflektif di mana siswa berbagi pengalaman belajar yang mereka alami selama proses bermain.

Observasi dilakukan untuk menilai dinamika aktivitas belajar selama permainan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kerja sama, komunikasi, dan semangat belajar.

Tabel 5. Hasil Observasi Uji Coba Luas

Aspek Aktivitas	Skor Rata-Rata (1–5)	Kategori
Keaktifan siswa dalam menjawab	4.7	Sangat Tinggi
Kerja sama antar anggota kelompok	4.8	Sangat Tinggi
Komunikasi dan interaksi sosial	4.6	Tinggi
Antusiasme dan motivasi belajar	4.9	Sangat Tinggi
Pemahaman isi materi melalui permainan	4.7	Sangat Tinggi

Rata-rata skor keseluruhan 4,74 (sangat tinggi) menunjukkan bahwa media *Pos Monopoli Pariwisata* mendorong pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Sementara itu, salah satu hasil observasi yang menarik adalah munculnya perilaku saling mengajar antarsiswa (*peer teaching*). Ketika salah satu anggota kelompok kesulitan menjawab, teman satu kelompok secara spontan memberikan penjelasan dengan bahasa yang sederhana. Fenomena ini menunjukkan internalisasi belajar kolaboratif yang efektif. Pembelajaran dengan media *Pos Monopoli Pariwisata* tidak hanya menghasilkan peningkatan kognitif, tetapi juga berdampak afektif dan sosial. Siswa terlihat lebih percaya diri berbicara di depan teman-temannya dan menghargai perbedaan pendapat karena setiap pertanyaan dalam permainan mendorong diskusi terbuka serta membangun empati terhadap keberagaman budaya dan potensi wisata daerahnya sendiri.

4.5 Evaluasi (Evaluation)

Tahap *evaluative* merupakan model pengembangan ADDIE yang terakhir. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar efektif, bermakna, dan layak digunakan dalam pembelajaran jangka panjang. Tahap ini dilakukan setelah media diuji secara

terbatas dan luas di SMK Negeri 3 Komodo, Labuan Bajo, dengan jumlah subjek keseluruhan sebanyak 30 siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW).

Fokus analisis mencakup dua dimensi utama. *Pertama*, aspek kognitif, yaitu peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan media. *Kedua*, aspek afektif dan persepsi, yaitu bagaimana siswa dan guru menilai makna serta kemudahan penggunaan media *Pos Monopoli Pariwisata* dalam konteks pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, fokus utama berada pada ranah kognitif—peningkatan pengetahuan pariwisata siswa—serta diperkuat oleh ranah afektif berupa motivasi, minat, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* serta meninjau tanggapan siswa dan guru terhadap pengalaman belajar yang mereka alami melalui media edukatif ini.

Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang konsisten di seluruh aspek pengetahuan pariwisata. Tes terdiri atas 25 soal yang mencakup empat indikator utama, yaitu pemahaman konsep dasar pariwisata (wisata, wisatawan, atraksi), pengetahuan tentang destinasi lokal dan nasional, pemahaman etika pelayanan wisatawan, serta konsep keberlanjutan dan konservasi pariwisata. Berikut hasil rekapitulasi data keseluruhan (30 siswa):

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Data Keseluruhan

Aspek	Rata-Rata		Peningkatan
	Pre-Test	Post-Test	
Konsep dasar pariwisata	63	87	+24
Destinasi lokal dan nasional	65	89	+24
Etika pelayanan wisatawan	66	88	+22
Konsep keberlanjutan	64	85	+21
Rata-rata total	64.5	87.4	+22.9

Dari tabel di atas, terlihat bahwa seluruh indikator pengetahuan mengalami peningkatan lebih dari 20 poin, dengan rata-rata gain sebesar 0,65 (kategori tinggi). Kenaikan terbesar terjadi pada pemahaman destinasi lokal dan nasional (Labuan Bajo dan sekitarnya). Hal ini diduga karena media *Pos Monopoli Pariwisata* menampilkan konten visual, narasi, dan pertanyaan yang kontekstual dengan lingkungan tempat siswa tinggal, sehingga pembelajaran terasa lebih relevan dan lebih nyata. Untuk memperdalam analisis, hasil belajar dikategorikan dalam tiga tingkat kemampuan:

Tabel 7. Hasil Belajar yang dikategorikan

Kategori Kemampuan	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	
		Pre-Test	Post-Test
Tinggi	81–100	0 siswa	23 siswa
Sedang	61–80	19 siswa	7 siswa
Rendah	≤60	11 siswa	0 siswa

Sebelum penggunaan media, tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi dan 11 siswa masih berada pada kategori rendah. Setelah pembelajaran *Pos Monopoli Pariwisata*, seluruh siswa naik ke kategori sedang dan tinggi, dengan 23 siswa (77%) mencapai kategori tinggi. Perubahan ini menunjukkan bahwa media memiliki daya transformasi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selain peningkatan nilai, siswa juga mengalami perubahan dalam cara mereka memahami pariwisata. Melalui refleksi lisan dan catatan lapangan, peneliti menemukan beberapa pola pemaknaan belajar:

1. Belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.
Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka tidak merasa sedang “belajar teori”, melainkan seperti bermain sambil berpetualang mengenal destinasi wisata.
2. Terjadi internalisasi nilai-nilai karakter pariwisata.

Misalnya, pada kartu “Etika Melayani Wisatawan”, siswa diminta mendiskusikan bagaimana sikap ramah, sopan, dan toleran menjadi kunci dalam memberikan pelayanan. Ini membuat siswa menyadari pentingnya sikap dalam dunia kerja pariwisata.

3. Pembelajaran menjadi kolaboratif dan partisipatif.
Setiap kelompok terlibat aktif; tidak ada siswa yang diam. Proses bermain menumbuhkan kepercayaan diri untuk berbicara dan berpikir secara kritis.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pendidikan kepariwisataan:

1. Model pembelajaran aktif dan menyenangkan.
Media ini menjadi contoh nyata penerapan *active learning* di kelas vokasi.
2. Mendukung pendidikan karakter.
Melalui kerja sama dalam permainan, siswa belajar nilai-nilai pariwisata seperti empati, pelayanan, dan tanggung jawab.
3. Meningkatkan literasi kontekstual.
Dengan konten berbasis Labuan Bajo, siswa memahami potensi daerahnya sendiri sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah tersebut.
4. Dapat direplikasi dan dikembangkan.
Guru dapat mengadaptasi media ini untuk topik lain, seperti “Pemanduan Wisata” atau “Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pariwisata”.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pendidikan kepariwisataan. *Pertama*, model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media ini menjadi contoh nyata penerapan *active learning* di kelas vokasi. *Kedua*, mendukung pendidikan karakter. Melalui kerja sama dalam permainan, siswa belajar nilai-nilai pariwisata seperti empati, pelayanan, dan tanggung jawab. *Ketiga*, meningkatkan literasi kontekstual. Dengan konten berbasis Labuan Bajo, siswa memahami potensi daerahnya sendiri sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah tersebut. *Keempat*, dapat direplikasi dan dikembangkan. Guru dapat mengadaptasi media ini untuk topik lain seperti “Pemanduan Wisata” atau “Produk Kreatif dan Kewirausahaan Pariwisata”.

Sebagai pengembang, peneliti merefleksikan bahwa keberhasilan media ini tidak hanya terletak pada peningkatan skor akademik, tetapi juga pada transformasi sikap dan pengalaman belajar siswa. Melalui permainan, siswa tidak merasa dipaksa untuk belajar, melainkan menikmati proses penemuan pengetahuan. Hal ini sejalan dengan prinsip andragogi muda—bahwa siswa SMK belajar paling efektif ketika mereka terlibat langsung, bermain peran, dan berkompetisi secara sehat. Peneliti juga mencatat bahwa hubungan sosial antarsiswa semakin erat. Selama permainan, mereka saling membantu, berbagi pengetahuan, bahkan tertawa bersama saat salah menjawab pertanyaan. Momen-momen humanis inilah yang menciptakan iklim belajar yang positif dan berdampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter.

5. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media edukasi Pos Monopoli Pariwisata ini berangkat dari kebutuhan nyata di lapangan, yaitu rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi kepariwisataan yang diajarkan secara konvensional. Sebagai lembaga vokasi, SMK Negeri 3 Komodo, Labuan Bajo, memiliki peran strategis dalam menyiapkan tenaga muda pariwisata yang tidak hanya kompeten secara kognitif, tetapi juga memiliki karakter pelayanan dan kecintaan terhadap daerah.

Namun, pembelajaran yang masih didominasi ceramah, hafalan, dan media teks membuat siswa sulit mengaitkan konsep pariwisata dengan kehidupan nyata mereka. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa siswa sering kali menganggap pelajaran pariwisata “teori belaka”, padahal sejatinya pariwisata adalah bidang yang

hidup, dinamis, dan penuh interaksi sosial. Melihat kondisi tersebut, penelitian ini dikembangkan untuk menghadirkan media pembelajaran yang edukatif, kontekstual, dan menyenangkan, yakni Pos Monopoli Pariwisata—sebuah permainan papan yang mengadaptasi konsep Monopoli klasik dengan konten edukasi berbasis potensi wisata Labuan Bajo dan Indonesia.

Berdasarkan keseluruhan tahapan penelitian dan hasil uji coba, diperoleh beberapa kesimpulan utama sebagai berikut. *Pertama*, Media Pos Monopoli Pariwisata Layak Digunakan dalam Pembelajaran Kepariwisata di SMK. Media ini memenuhi kriteria kelayakan secara materi, desain, dan pembelajaran. Validasi ahli menunjukkan bahwa media sudah sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Dasar-Dasar Kepariwisata dan Produk Kreatif serta Kewirausahaan Pariwisata. Kelayakan visual, kesesuaian konten, serta interaktivitas permainan menjadikan media ini siap digunakan sebagai sumber belajar utama maupun sebagai pendamping di kelas.

Kedua, media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada 4 aspek utama pengetahuan: konsep dasar pariwisata, destinasi wisata, etika pelayanan, dan konsep keberlanjutan. Sebelum penggunaan media, nilai rata-rata siswa adalah 64,5, sedangkan setelah pembelajaran meningkat menjadi 87,4, dengan peningkatan sebesar 22,9 poin (gain 0,65). Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi pengetahuan dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Ketiga, media menumbuhkan pembelajaran yang humanis dan bermakna. Salah satu kekuatan media ini adalah kemampuannya menghadirkan interaksi sosial, kerja sama, dan pengalaman emosional yang positif di dalam kelas. Proses bermain membuat siswa merasa dihargai, aktif, dan berani mengekspresikan diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan penuh (*active engagement*). Pembelajaran menjadi ruang sosial di mana nilai-nilai pariwisata seperti keramahan, toleransi, dan tanggung jawab muncul secara natural. Keempat, media yang kontekstual dan relevan dengan potensi lokal. Konten permainan yang menampilkan potensi pariwisata Labuan Bajo membuat siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan realitas di sekitarnya. Misalnya, ketika siswa mendapatkan kartu “Destinasi Budaya Manggarai”, mereka diminta untuk menjelaskan nilai-nilai budaya yang mendukung pariwisata berkelanjutan. Dengan demikian, media ini tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran lokal (*local wisdom awareness*) yang penting bagi generasi muda di destinasi wisata dunia.

6. REFERENSI

- Abdullah, F. (2020). Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Teaching Factory Dalam Mata Pelajaran Produktif Smk Di Aceh Timur. *J Educ Sci*.6(2).
- Anggreini, Dewi dkk., (2024). Penerapan Permainan Edukatif Mojog (Monopoli Wisata Jogja) Untuk Memperkenalkan Pariwisata Di Daerah Istimewa Yogyakarta Di Sekolah Marjinal. *J-ADIMAS (Jurnal ZPengabdian kepada Masyarakat)* Volume 12, Nomor 2, Desember 2024.
- Cahyani, Shafira Meilani Rahma Tri, dkk., (2022). Pengembangan Media Edukatif Monopoly pada Pembelajaran IPA di Kelas VII SMP Tema Pelestarian Lingkungan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2022: 6(2), 315-321.
- Deny K, Suyatna A, Suana W. (2015). Pengembangan modul interaktif menggunakan. *J Ilm Edutic*. 7(1):1–10.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2020). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of the International Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2425-2428.
- Handayani, Widya Trisna, dkk., (2023). To Develop Digital Monopoly Game as Learning Media for French for Tourism Lecture. *International Journal of Research and Review* Vol. 10; Issue: 7; July 2023.

- Hao, F., Xiao, Q., & Chon, K. (2020). COVID-19 and China's Hotel Industry: Impacts, a Disaster Management Framework, and Post- Pandemi Agenda. *International Journal of Hospitality Management*. Diambil kembali dari <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2020.102636>
- Hermi dan SP, Pusat. (2016). Pengembangan Media Poster Sebagai Alat Bantu Edukasi Gizi Pada Remaja Terkait Keluarga Sadar Gizi (Kadarzi) (Poster Media Development As Nutrition Education Tool For Adolescents Related On Family Nutritional Awareness). *Penelit Gizi dan Makanan*. 39(1):15–26.
- Jatmika Sed, Maulana M, Kuntoro, Martini S. (2019). *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. K-Media. 271 p.
- Kusluran, S., Kusluran, Z., Ilhan, I., & Buyruk, L. (2010). The human dimension: A review of human resources management issues in the tourism and hospitality industry. *Cornell Hospitality Quarterly*, 171-214.
- Lieow, Rethy. F. (2010) Relevansi Kurikulum SMK Pariwisata dengan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga SMK. Seminar Internasional. Konvensi Nasional V Asosiasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. <https://media.neliti.com/media/publications/224726-relevansi-kurikulum-smk-pariwisata-denga-a8fd9f4c.pdf>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurhadi, NN. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru. *el-IbtidaiyJournal Prim Educ*.5(1):43.
- Pemerintah Indonesia. 2023. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2023 Tentang Sertifikasi Kompetensi Kerja Di Bidang Kepariwisata. Sekretaris Negara. Jakarta.
- Putri, Octavian Damai, dkk.,. (2023). Pengembangan Soemoli (Smart Osing Education Monopoli Game) Berbasis Website Untuk Meningkatkan Wawasan Pariwisata, Budaya, Dan Bahasa Osing Banyuwangi Pada Mis Sunan Ampel. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*. Volume 4. Nomor 2 Tahun 2023.
- Rosidah, dkk.,. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedogoria*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sadiman R. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sihombing, Bantors, dkk., (2023). Peluang dan Tantangan Generasi Milenial dalam Bekerja di Sektor Pariwisata. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Darma Agung*. Akademi Pariwisata dan Perhotelan DARMA Agung. Medan.
- Soemanto, Wasty . (2011). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pariwisata (Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi, R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Tiago, F. et al. (2020) 'Digital sustainability communication in touri,', *Journal of Innovation and Knowledge*. Elsevier B.V.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.