

## Merancang Media Pembelajaran Interaktif Manajemen Bank Syariah Melalui Re-Desain Monopoli Akad Syariah (MONASY)

Moh. Nurul Qomar<sup>1</sup>, Athi' Hidayati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Kudus, <sup>2</sup>Universitas Hasyim Asy'ari Jombang  
 e-mail: <sup>1</sup>mnqomar@iainkudus.ac.id, <sup>2</sup>browmas2@gmail.com

**Abstract.** The study aim changing the first concept of monopoli akad syariah as a media for learning the fiqh muamalah into learning media for management of Islamic banks, more specifically on the basic principles of Islamic banking operational. This study has been executed several level using a game evaluation approach with usability testing. the re-design of monopoli akad syariah has been executed on each component of the monopoli akad syariah. Significant changing were executed the smart card component, in which the questions that led to the fiqh muamalah were changed by researchers with the basic principles of Islamic banking operational.

**Keywords.** *monopoli akad Syariah; management of Islamic banks; learning media*

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah merubah konsep awal media pembelajaran monopoli akad syariah sebagai media pembelajaran mata kuliah fiqh mu'amalah menjadi media pembelajaran manajemen bank syariah, lebih khusus pada materi prinsip dasar operasional bank syariah. Penelitian ini telah dilakukan beberapa tahap dengan menggunakan pendekatan evaluasi game dengan *usability testing*. re-desain monopoli akad syariah telah dilakukan pada tiap-tiap komponen permainan monopoli akad syariah. Perubahan signifikan dilakukan pada komponen kartu pintar, di mana pertanyaan yang bermuara pada mata kuliah fiqh mu'amalah dirubah oleh peneliti dengan materi-materi pengenalan operasional bank syariah yang mengacu pada mata kuliah manajemen bank syariah.

**Kata kunci.** *monopoli akad Syariah; manajemen bank Syariah; media pembelajaran*

### 1. Pendahuluan

Mata kuliah manajemen bank syariah merupakan mata kuliah inti program studi perbankan syariah. Mata kuliah ini hadir sebagai bekal dalam mempelajari mata kuliah lainnya, seperti manajemen pemasaran bank syariah dan manajemen dana bank syariah. Selain itu melalui mata kuliah ini, literasi keuangan syariah mahasiswa diharapkan dapat meningkat. Mengingat urgensi mata kuliah tersebut diperlukan upaya pelaksanaan pembelajaran yang baik dan berkualitas. Namun realitas di lapangan rencana pembelajaran masih menemukan kendala terutama dalam hal penyampaian materi. Untuk itu diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dosen dalam penyampaian materi dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi.

Adanya media pembelajaran hanya sebagai salah satu pendukung pembelajaran dan akan lebih berarti lagi jika ditopang dengan dengan model pembelajaran tertentu yang dapat menarik minat siswa (Septianingrum & Susanto, 2019). Khusus pada materi operasional bank syariah pada mata kuliah manajemen bank syariah, harusnya mahasiswa dilibatkan untuk melakukan simulasi praktek bank syariah, bukan sekedar dosen memaparkan perbedaan bank syariah dan bank konvensional. Dalam hal ini keberadaan monopoli akad syariah diperlukan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan mahasiswa.

Monopoli Akad Syariah (monasy) dikembangkan dengan tujuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi keuangan lebih fokus pada pengenalan akad syariah yang lebih bernuansa fiqh muamalah (Hidayati & Qomar, 2018). Padahal literasi keuangan syariah bukan hanya pada level pengenalan akad syariah. Pada tahun 2017, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) merilis hasil survei nasional literasi dan inklusi keuangan syariah tahun 2016 yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana masyarakat indonesia mengenal dan memanfaatkan produk dan layanan jasa keuangan di indonesia, baik konvensional maupun syariah. Hasilnya indeks inklusi keuangan secara nasional di tahun 2016 mencapai 76,7%. Sedangkan indeks inklusi keuangan syariah hanya sebesar 11,1 %. Artinya, dari 100 orang penduduk indonesia, hanya 11 orang yang memanfaatkan

produk dan layanan jasa keuangan syariah. Padahal 87,2 persen dari total 261 juta penduduk Indonesia tahun 2016 (statistik 2017) adalah muslim. Sementara itu, hasil survei indeks literasi keuangan syariah berada pada posisi 8,1%, artinya dari setiap 100 orang penduduk di Indonesia, yang mengetahui industri jasa keuangan syariah hanya 8 orang saja. Hal ini masih lebih rendah dibanding dengan indeks literasi keuangan konvensional yang berada pada angka 29,5% (Koesen, 2019).

Said dan Amiruddin berpendapat bahwa literasi atau melek keuangan (*financial literacy*) menunjukkan kemampuan atau tingkat pemahaman masyarakat tentang bagaimana uang bekerja (Said, 2017). Sehingga Indonesia sebagai salah satu negara yang sedang berkembang terus berupaya memperluas inklusi keuangannya. Dikarenakan rendahnya inklusi keuangan mempengaruhi akses masyarakat dalam memanfaatkan layanan perbankan.

Rendahnya tingkat literasi keuangan masyarakat ini menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam membuat pengelolaan dan pembuatan keputusan keuangan masih rendah. Ketidakmampuan masyarakat membuat keputusan keuangan dalam mengelola keuangannya dapat menimbulkan dampak negatif pada seluruh aspek perekonomian suatu negara (Mandell & Klein, 2009). Terjadinya penipuan dalam bentuk investasi bodong merupakan bukti lain rendahnya literasi keuangan masyarakat.

Dalam hal ini peran perguruan tinggi dalam meningkatkan literasi keuangan diperlukan melalui pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis namun harus mengedepankan tataran praktis. Melalui pembelajaran mata kuliah manajemen bank syariah mahasiswa diperkenalkan system operasional bank syariah. Pada mata kuliah ini sering kali dosen menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga mahasiswa kurang mendalami dan hanya berhenti pada tataran kognitif. Hal ini senada dengan hasil penelitian Pratiwi dalam menilai pemahaman mahasiswa terhadap bank syariah. Mahasiswa mengakui telah mendapatkan materi tentang bank syariah, namun praktek bank syariah belum dapat dipahami secara detail. Sebagian mahasiswa yang lain hanya sekedar tahu beberapa materi dari bank syariah dan merasa tidak terlalu peduli terhadap implementasinya di lapangan (Pratiwi, 2016).

Penelitian lain dari Chalidana menunjukkan jumlah mahasiswa wanita dan pria pada setiap tingkat literasi keuangan. Terdapat 85,4% atau 88 dari 103 mahasiswa pria yang memiliki tingkat literasi keuangan pada kategori rendah dan terdapat 14,6% atau 15 dari 10 mahasiswa pria yang memiliki tingkat literasi keuangan sedang. Sedangkan pada mahasiswa wanita terdapat 81,3% atau 65 dari 80 mahasiswa wanita yang memiliki tingkat literasi rendah dan terdapat 16,4% atau 15 dari 80 mahasiswa wanita yang memiliki tingkat literasi keuangan pada kategori sedang. Penelitian lainnya dari Putri yang melibatkan 200 responden dari daerah Jakarta dan hanya melingkupi produk dan layanan jasa bank syariah, menyebutkan bahwa 66% responden yang menjadi nasabah bank syariah tidak yakin bank syariah telah sesuai dengan prinsip syariah. Di sisi lain, dari responden yang telah menjadi nasabah bank syariah itu sendiri, 35% yang memiliki pengetahuan terkait bank syariah. Lebih lanjut peneliti menyimpulkan bahwa nasabah yang beragama Islam merasa ragu terhadap bank syariah lantaran sebagian besar mereka tidak memiliki pengetahuan tentang bank syariah. Dengan bahasa lain literasi atau persepsi masyarakat terhadap bank syariah tergolong rendah (Chalidana, Hengky, & Efrata., 2018), dibandingkan dengan (Memarista, 2016).

Menurut Huston literasi keuangan merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan kemampuan individu dalam memilih layanan perbankan secara efektif (Huston, 2010). Begitu juga pada edukasi literasi keuangan syariah diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai konsep dan produk keuangan syariah. Ketika pengetahuan mengenai produk dan konsep keuangan syariah ini meningkat diharapkan masyarakat dapat lebih cerdas dalam memilih dan memilah resiko serta menggunakan produk dan konsep keuangan syariah.

Melalui mata kuliah manajemen bank syariah mahasiswa mampu belajar secara mendasar operasional bank syariah. Pengetahuan tersebut diharapkan mampu diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu diperlukan metode pembelajaran interaktif bagi mahasiswa sehingga pengetahuan operasional bank syariah tidak berhenti pada kognitif. Dengan melakukan re-desain monopoli akad syariah (*monasy*) dapat menghemat waktu dan pikiran dalam merancang media pembelajaran interaktif bagi mahasiswa khususnya pada materi

---

prinsip-prinsip operasional bank syariah. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Hal ini, karena media pembelajaran sangat membantu dosen dalam menyampaikan materi secara maksimal, efektif, serta efisien (Pritandhari, 2018).

Permainan monopoli dipilih karena termasuk permainan yang relatif digemari siswa dan mudah dalam memainkannya. Selain itu monopoli memiliki kelebihan yaitu; a. Merupakan permainan yang menyenangkan untuk dilakukan; b. Mampu merangsang partisipasi aktif pemain; c. Mampu memberikan umpan balik langsung bagi pemain; d. Memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat; e. Bersifat luwes; f. Mudah dibuat dan diperbanyak (Sadirman, 2011). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan monopoli sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di beberapa bidang keilmuan, salah satunya pada penelitian Firmansyah & Indana (2018) yang telah mengembangkan permainan monopoli berbasis biologi sebagai media untuk mendukung hasil belajar dan kemampuan sosial siswa.

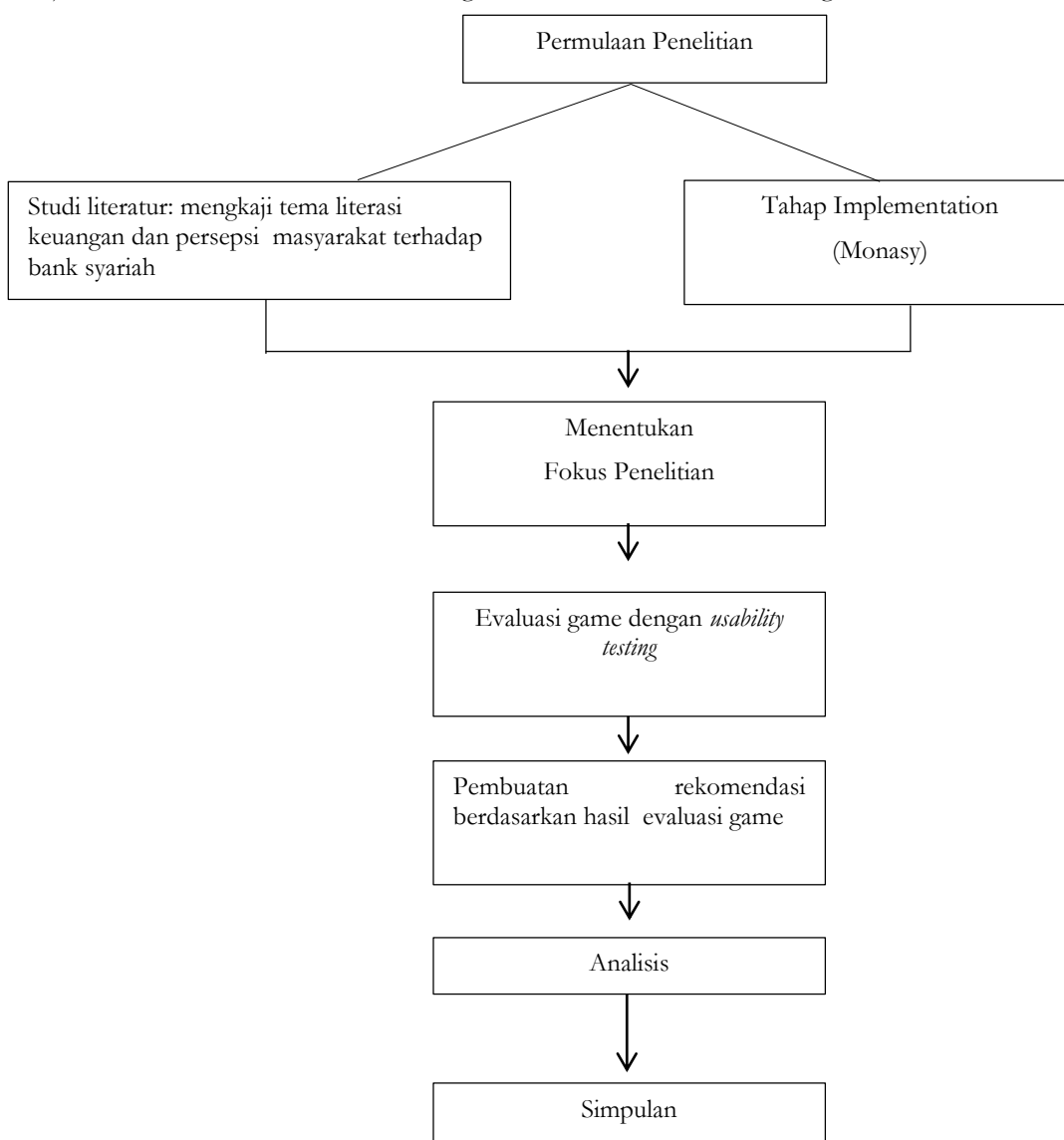
Tujuan penelitian ini adalah melakukan evaluasi monopoli akad syariah sebagai media pembelajaran mata kuliah fiqh mu'amalah di perguruan tinggi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen bank syariah, lebih khusus pada materi prinsip dasar operasional bank syariah.

## 2. Metode

Media pembelajaran monopoli akad syariah dikembangkan oleh Hidayati dkk dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, sedangkan penelitian pada media pembelajaran monopoli akad syariah dilakukan tahap-tahap penelitian sebagai berikut:

- a. Studi literatur dilakukan sebagai dasar untuk memperoleh teori-teori yang mendukung dalam proses penelitian
  - b. Tahap *implementation*, tahap ini bagian dari metode penelitian *Research and Development (R&D)*, tahap ini dilakukan sebagai upaya awal sebelum evaluasi produk
  - c. Menentukan fokus penelitian, sebelum menentukan fokus penelitian dilakukan identifikasi masalah. Identifikasi masalah merupakan penjabaran lanjut dari masalah yang terjadi. Adapaun fokus penelitian yang tepat pada penelitian ini adalah hasil evaluasi *usability testing* monopoli akad syariah dan rekomendasi redesign.
  - d. Evaluasi monopoli akad syariah menggunakan *usability testing*, pada tahap ini melibatkan 5 mahasiswa dalam melakukan evaluasi monopoli akad syariah menggunakan *usability testing*. 4 mahasiswa sebagai pemain dan 1 mahasiswa sebagai bankir.
  - e. Pembuatan rekomendasi monopoli akad syariah berdasarkan hasil *usability testing*. mahasiswa diminta untuk mencatat kendala dalam proses permainan. Selain itu teknik wawancara dilakukan juga untuk menyempurnakan permainan monopoli akad syariah
  - f. Analisis, tahap ini dilakukan untuk mengetahui alasan-alasan dibalik pemilihan kriteria *usability* yang dievaluasi
  - g. Simpulan, simpulan penelitian merupakan jawaban atas fokus penelitian yang ada, juga bukti bahwa tujuan penelitian telah tercapai.
-

Penjelasan metode tersebut di atas terangkum dalam bentuk skema sebagai berikut:



### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 *Review* monopoli akad syariah

Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada tahap perancangan (*design*), peneliti merancang konsep dan tampilan media pembelajaran monopoli akad syariah di atas kertas. Sebagai komparasi perubahan konsep dan fungsi tampilan permainan antara monopoli pada umumnya dan monopoli akad syariah dijelaskan dalam bentuk tabel 2 berikut ini (Hidayati & Qomar, 2018).

Monopoli Umum		Monopoli Akad Syariah	
Komponen	Fungsi	Komponen	Fungsi
Papan Monopoli berbentuk segi empat	Ada 40 petak terdiri dari: - Mulai - 22 nama negara - Hanya Lewat - Bebas Parkir	Papan Monopoli berbentuk lingkaran	Ada 29 petak terdiri dari: - 21 unit usaha - Mulai - Baitul maal

	Masuk Penjara Transportasi Pajak Dana Umum dan Kesempatan		- Masuk Pondok Pesantren - Pergi Umrah - Kawasan Wajib Zakat - Asuransi syariah - Anda Muflis
Dana Umum	Kartu yang tertulis perintah, pendapatan, dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Baitul Maal	Kartu yang tertulis pendapatan, dan pengeluaran bagi pemain sesuai dengan prinsip syariah
Kesempatan	Kartu yang tertulis pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Pintar	Berisi pertanyaan yang berhubungan dengan fiqh mu'amalah dan kunci jawabannya
Kartu Hak Milik	Kartu yang tertulis keterangan atas kepemilikan kompleks negara	Kartu Hak Kepemilikan	Berisi keterangan atas kepemilikan unit usaha
Rumah	Miniatur rumah berwarna hijau untuk menaikkan harga sewa	Cabang usaha	Unit usaha berhak menjual produk usaha 2 kali lipat
Hotel	Miniatur rumah berwarna merah untuk menaikkan harga sewa termahal	Waralaba	Unit usaha berhak menjual produk usaha 10 kali lipat

Rancangan monopoli akad syariah tersebut di atas ditindaklanjuti dengan membuat komponen media pembelajaran, antara lain: papan monopoli akad syariah, uang permainan monopoli akad syariah, kartu pintar dalam bentuk pertanyaan, kartu *baitul maal*, aturan permainan monopoli akad syariah, kartu kepemilikan usaha.

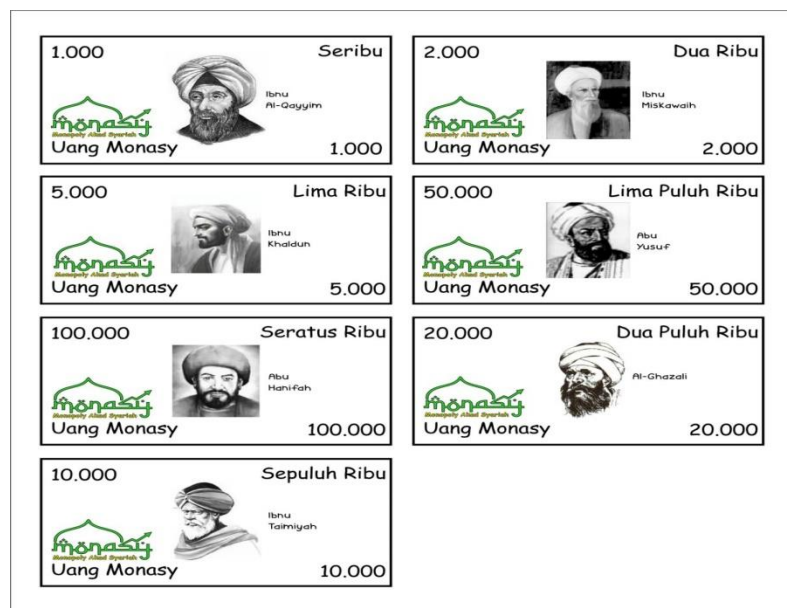
Berikut komponen permainan monopoli akad syariah:



Gambar 1. Papan monopoli akad syariah



Gambar 2. Contoh Kartu Pintar



Gambar 3. Uang monopoli akad syariah

### 3.2. Usability testing monopoli akad syariah

Usability testing dilakukan pada 5 mahasiswa. Empat mahasiswa bermain dan satu mahasiswa sebagai bankir. Permainan dilakukan selama 90 menit. Setiap pemain diminta untuk mencatat *usability* pada tiap-tiap komponen monopoli akad syariah.

Berikut hasil *usability testing* dari masing-masing komponen monopoli akad syariah:

#### a. Papan monopoli akad syariah

Mahasiswa memberikan catatan terkait papan monopoli akad syariah, antara lain: 1. kombinasi warna pada papan monopoli akad syariah kurang menarik. 2. petak Anda Mufliis dihapus, karena dinilai oleh ahli media kurang sesuai dengan maksud peneliti. 3. petak Baitul Maal diduplikasi untuk meningkatkan efektifitas permainan

#### b. Uang permainan monopoli akad syariah

Untuk komponen permainan uang, mahasiswa memberikan komentar bahwa 1. kombinasi warna pada uang akad syariah kurang menarik. 2. Untuk kebutuhan transaksi antar pemain nominal Rp. 20.000,-

#### c. Kartu pintar dalam bentuk pertanyaan

Kartu pintar diberikan catatan oleh mahasiswa antara lain: 1. pertanyaan harus lebih variatif 2. Diksi pada pertanyaan harus tepat untuk membantu pemain cepat paham 3. Pertanyaan pada monopoli akad syariah belum mengarah pada penguatan persepsi mahasiswa terhadap bank syariah.

#### d. Kartu *baitul maal*

Mahasiswa memberikan tanggapan terhadap baitul *maal* sebagai berikut: 1. perintah pada kartu baitul maal harus jelas. 2. diksi yang dipakai tidak ambigu

e. Aturan permainan monopoli akad syariah

Mahasiswa memberikan catatan terhadap aturan permainan monopoli akad syariah sebagai berikut: .kartu Pintar diambil ketika pemain berniat untuk membeli unit usaha (apabila jawaban benar pemain diperbolehkan untuk membeli) dan berhenti di petak unit usaha yang telah dibeli (apabila jawaban benar pemain berhak mendapatkan hadiah Rp.100).

f. Kartu kepemilikan usaha

Dari proses permainan monopoli akad syariah yang telah dipraktikkan mahasiswa, mahasiswa menilai bahwa harga pada masing-masing unit usaha perlu dikaji ulang untuk meningkatkan efektivitas permainan.

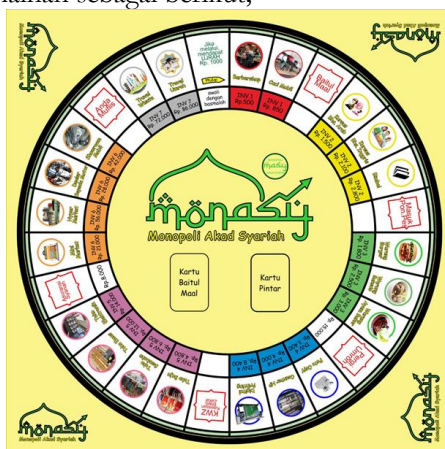
### 3.3. Re-desain monopoli akad syariah

Tujuan re-desain monopoli akad syariah adalah merancang ulang permainan monopoli akad syariah yang awalnya sebagai media pembelajaran fiqh muamalah menjadi media pembelajaran manajemen bank syariah lebih khususnya pada materi prinsip dasar operasional bank syariah. Peneliti ini menggunakan *usability testing* untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa akan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen bank syariah.

Setelah menentukan fokus penelitian, selanjutnya *usability testing* untuk mengetahui kelemahan permainan dari permainan monopoli akad syariah sehingga mampu melakukan internalisasi materi-materi penguatan persepsi mahasiswa terhadap bank syariah. Hasil *usability testing* dijadikan bahan untuk melakukan perubahan terhadap monopoli akad syariah sesuai kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari operasional bank syariah.

a. Papan monopoli akad syariah

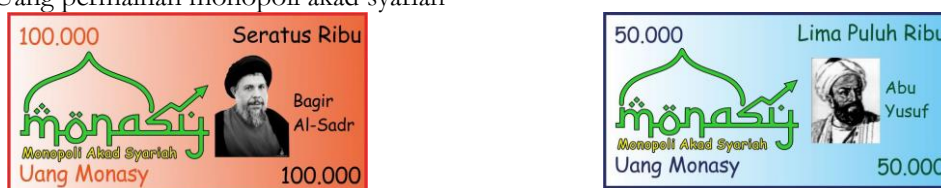
Pada saat *usability testing*, salah satu pemain menilai kombinasi papan monopoli akad syariah. untuk itu peneliti melakukan perubahan papan permainan sebagai berikut;



Gambar 4. Perubahan papan monopoli akad syariah

Dasar perubahan konsep dan fungsi monopoli umum menjadi monopoli akad syariah mengacu pada prinsip-prinsip permainan monopoli umum dengan mensimulasikan pengaturan kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menciptakan permainan untuk dimainkan oleh mahasiswa, tetapi juga mendesain kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep, dan membimbing pengguna menuju tujuan akhir (Pho & Dinscore, 2015). Pada papan monopoli akad syariah didesain sedemikian rupa bermaksud untuk membiasakan istilah-istilah yang sering dijumpai dalam kehidupan. Pada monopoli akad syariah terdapat petak kawasan wajib zakat untuk mengedukasi ekonomi syariah bukan hanya bank syariah sekaligus bank syariah mempunyai kontribusi pengembangan zakat (Yarmunida, 2018)

b. Uang permainan monopoli akad syariah



Gambar 5. Perubahan uang monopoli akad syariah

Termasuk desain uang monopoli akad syariah menggunakan nominal sesuai dengan nominal rupiah yang beredar di Indonesia dengan maksud mensimulasikan penggunaan uang sesungguhnya. Sedangkan penggantian nama-nama pahlawan Indonesia bertujuan untuk memperkenalkan nama-nama tokoh ekonomi syariah yang pemikirannya masih relevan dalam perkembangannya saat ini.

c. Kartu pintar dalam bentuk pertanyaan

Pada komponen permainan ini, peneliti sepakat dengan penilaian pemain (mahasiswa) bahwa kartu pintar monopoli akad syariah belum berisi materi-materi yang dapat menguatkan pemahaman mahasiswa tentang operasional bank syariah. Selain itu dengan adanya aturan kartu pintar diharapkan mampu merangsang partisipasi aktif pemain dan dapat memberikan umpan balik langsung bagi pemain (Supriyadi, 2018). Untuk itu peneliti mengganti pertanyaan pada kartu pintar. Beberapa pertanyaan yang dimunculkan pada kartu pintar yang baru sebagai berikut;

- ✓ Lembaga yang dibentuk negara untuk mengawasi lembaga keuangan syariah (OJK)
- ✓ Negara membentuk komite khusus dalam akselerasi pertumbuhan keuangan syariah (KNKS)
- ✓ Menabung dalam tempo waktu tertentu dan mendapatkan bagi hasil lebih besar (deposito syariah)
- ✓ Akad mudharabah dilakukan oleh... (shohibu maal dan mudharib)



Gambar 6 tampilan kartu pintar yang baru

d. Kartu *baitul maal*



Gambar 7 Perubahan Warna Kartu Baitul Maal

Untuk kartu baitul maal merupakan pengganti dari dana umum yang terdapat pada permainan monopoli umum. Komponen ini wajib ada sebagai pelengkap aturan permainan monopoli akad syariah termasuk kartu kepemilikan usaha, dan aturan permainan secara detail sehingga permainan ini mampu dijalankan sesuai tujuan dan capaian yang diinginkan.

e. Kartu kepemilikan usaha



Gambar 8 Perubahan Kartu Kepemilikan



## f. Aturan permainan monopoli akad syariah

**ATURAN PERMAINAN MONOPOLI AKAD SYARIAH (MONASY)**

Permainan Akad Syariah (Monasy) adalah permainan untuk meningkatkan literasi keuangan syariah sekaligus media pembelajaran fiqh muamalah, pemain diharapkan lebih akrab dengan istilah istilah akad syariah dan memahami teori dan praktek akad dalam perbankan syariah

**Petak Permainan**  
 Petak permainan berjumlah 28 petak

- terdiri dari 21 petak unit usaha (pemain diharuskan melakukan investasi dengan membeli unit usaha tersebut sesuai harga dipetak unit usaha)
- petak mulai (permainan diawali dari petak ini, setiap pemain berhasil melewati petak ini tidak pada posisi muflis, maka pemain berhak mendapatkan ujoah dari bank senilai Rp. 1000)
- Petak Baitul Maal (pemain wajib mengambil kartu baitul maal dan pemain harus taat atas petunjuk dan keterangan di kartu baitul maal.
- Petak masak Ponpes (PonPes artinya pondok pesantren, pemain ditugaskan untuk menjelaskan landasan hukum dari akad yang bersumber Al Qur'an Al-Hadist, atau fatwa DSN, atau menjelaskan definisi akad sampai dengan skema, atau pemain tinggal di ponpes selama 3 putaran)
- Petak Pergi Umroh 9 pemain diperintah berbicara "membuat 5 kalimat" dalam bahasa arab atau membayar guide sebesar Rp. 10.000)
- Petak KWZ (KWZ artinya Kawasan Wajib Zakat, pemain wajib membayar zakat senilai 2,5% dari harta yang dimiliki)
- Petak Asuransi Syariah (pemain membayar dana asuransi syariah sebesar Rp. 8000)
- Petak Anda Muflis (Muflis artinya rugi, pemain tidak berhak mendapatkan ujoah ketika melewati petak Mulai selama 3 putaran)

**Uang Monopoli Akad Syariah**  
 Awal permainan pemain diberi modal awal Rp 480.000 dengan rincian sebagai berikut:

- Rp. 100.000 (2 lembar)	Rp. 5.000 (4 lembar)
- Rp. 1.000 (5 lembar)	Rp. 50.000 (2 lembar)
- Rp. 500 (5 lembar)	Rp. 20.000 (3 lembar)
- Rp. 100 (5 lembar)	Rp. 10.000 (2 lembar)

**Dadu:**  
 Awal permainan masing-masing pemain melempar dadu, urutan permainan ditentukan dari pemain yang angka dadu terbanyak. langkah selanjutnya pemain melempar dadu dan melangkah sesuai angka pada dadu.

- 1 Rumah warna hijau berarti unit usaha yang dimiliki pemain telah buka 1 cabang
- 1 Rumah warna merah berarti unit usaha yang dimiliki pemain telah buka cabang usaha 5 atau unit usaha tersebut sudah mempunyai sistem waralaba.

**Kartu Pintar (diambil pemain lain)**  
 Diambil saat pemain berhenti di petak unit usaha yang telah dibeli. Pemain wajib menjawab pertanyaan yang tertera dikartu pintar yang telah diambil oleh pemain lain. Apabila pemain berhasil menjawab dengan benar, maka pemain berhak mendapatkan hibah uang senilai Rp. 2000.

**Kartu Baitul Maal**  
 Diambil saat pemain berhenti di petak Baitul Maal. Pemain harus taat kepada petunjuk dan keterangan di atas kartu.

**Kartu kepemilikan hak usaha:**  
 Syarat mendapatkan kartu ini:

1. Pernah berhenti di petak pondok pesantren dan berhasil melaksanakan aturan main petak pondok pesantren
2. Membayar uang sesuai dengan nominal yang tertera pada petak unit usaha

Gambar 9 Perubahan aturan monopoli akad syariah

#### 4. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa re-desain monopoli akad syariah sebagai media pembelajaran interaktif mata kuliah manajemen bank syariah dilakukan pada tiap-tiap komponen permainan monopoli akad syariah.

Perubahan signifikan dilakukan pada komponen kartu pintar, di mana pertanyaan yang bermuara pada mata kuliah fiqh mua'malah dirubah oleh peneliti dengan materi-materi pengenalan operasional bank syariah yang mengacu pada mata kuliah manajemen bank syariah.

#### Referensi

- Koesen, Abu Muhammad Dwiono (2019). *Inshaallah Hidup Berkah Tanpa Riba*. Iluvia Publishing. Jakarta
- Sadirman, A.S (2011), dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Huston, S. J. (2010). Measuring Financial Literacy. *THE JOURNAL OF CONSUMER AFFAIRS*, 44(2), 296–316.
- Mandell, L., & Klein, L. S. (2009). The Impact of Financial Literacy Education on Subsequent Financial Behavior. *Journal of Financial Counseling and Planning*, 20(1), 15–24.
- Memarista, G. (2016). Measuring The Entrepreneur ' s Financial Knowlegde : Evidence From Small Medium Enterprises in Surabaya. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 18(2), 132–144. <https://doi.org/10.9744/jmk.18.2.132>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends Instructional Technologies Commitee*, (Spring 2015), 1–5. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_38](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38)
- Prawiti, C. (2016). Analisis Pemahaman Nasabah Bank Syariah Terhadap Sistem Perbankan Islam ( Studi Kasus

- Mahasiswa S1 Ekonomi Islam Universitas Brawijaya ) JURNAL ILMIAH Disusun oleh : Citra Pratiwi. *Ekonomi, Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Bisnis, Dan Brawijaya, Universitas.*
- Pritandhari, M. & T. R. (2018). ANALISIS PEMBELAJARAN MONOPOLI EKONOMI (MONOKOMI) PADA SISWA BOARDING SCHOOL. *JURNAL PROMOSI | Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 327–339. <https://doi.org/10.7868/s0044467718030061>
- Said, S. dan A. M. A. A. (2017). Literasi Keuangan Syariah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam ( Studi Kasus UIN Alauddin Makassar ) Salmah Said dan Andi Muhammad Ali Amiruddin Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Keywords : Literasi , Keuangan , Islam , Perguruan Tinggi , UIN Alaud. *Al-Ulum*, 17(1), 44–64. <https://doi.org/10.9744/jmk.17.1.76>
- Septianingrum, A., & Susanto, H. (2019). ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA SEJARAH. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 74–83. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p74>
- Supriyadi. (2018). KOMPONEN LITERASI MEDIA MONOPOLI SEBAGAI SARANA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA KETENAGAKERJAAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Rowosari Semester 2 Tahun P. *Egaliter*, 2(3), 1–38.
- Yarmunida, M. (2018). DIMENSI SYARIAH COMPLIANCE PADA OPERASIONAL BANK SYARIAH. *AL-INTAJ*, 4(1).
- Chalidana, M. Y., Hengky, A. W., & Efrata. (2018). Analisa Literasi Keuangan: Studi Pada MAHasiswa di Pendidikan Kewirausahaan. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Islam Lamongan.*
- Firmansyah, A., & Indana, S. (2018). Developing Biology based Monopoly Game as Media to Enhance Students' Learning Outcome and Social Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 108(SoSHEC 2017), 218–222. <https://doi.org/10.2991/soshec-17.2018.43>
- Hidayati, A., & Qomar, M. M. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akad Syariah (monasy) Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Islam Lamongan*, 1(1), 2–6.
-