

Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management

Bertha Beloa¹, Henni Mande², Fitrianti Da'a³, Wa Ode Rayyani⁴, Marsya Utani Mairi⁵, Fany Arista Handayani⁶, Wa Ode Nayla Fatimah Azzahra⁷, Nilla Satriani⁸

^{1, 5} Accounting Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Kristen Indonesia Paulus, Indonesia

^{2, 6} Master of Management, Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Palu, Indonesia

^{3, 7} Accounting Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Indonesia

^{4, 8} Accounting Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

bertha@ukipaulus.ac.id¹, hennimande@gmail.com², fitriantidaa.undakuntansi@gmail.com³,
waode.rayyani@unismuh.ac.id⁴, marsyamairi@gmail.com⁵, fany.arista.handayani29@gmail.com⁶,
wd.naylafatimahazzahra@gmail.com⁷, nillasatriani464@gmail.com⁸

Correspondence Author: waode.rayyani@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Introduction: Strengthening financial literacy among multicultural youth, particularly those without access to formal schooling due to undocumented status, remains an important educational priority. This community engagement program aimed to introduce basic accounting and financial management concepts to children and teenagers at Angkatan Belia Islam, Pulau Pinang, Malaysia, using the Monopoly board game as an engaging learning medium.

Methods: The activity involved 28 participants from diverse family backgrounds and nationalities. Conducted on 15 May 2025 at the PERMAI Learning Centre, the program applied a game-based learning approach combined with guided instruction, participatory observation, and short evaluation sheets to assess understanding. Key financial concepts presented included income, expenses, budgeting, cash flow, risk, and simple transaction recording.

Results: The use of Monopoly effectively enhanced students' engagement and comprehension. Participants demonstrated improved ability to recognize types of income and expenses, make basic financial decisions, and relate game scenarios to real-life money management. The activity also fostered collaborative skills such as teamwork, negotiation, and communication.

Discussion: Participatory reflection showed that students perceived accounting and financial topics as more enjoyable and accessible when presented through interactive gameplay. Short-term impacts included increased confidence in handling money and a willingness to apply basic budgeting practices in their daily lives.

Conclusion: The Monopoly and Accounting program successfully promoted foundational financial literacy among underserved multicultural youth in Malaysia. This model demonstrates a replicable approach to delivering meaningful financial education in community-based, non-formal learning environments.

Keywords: financial literacy; game-based learning; Monopoly; basic accounting; community engagement.

Received: 27.11.2025	Revised: 01.12.2025	Accepted: 10.12.2025	Available online: 14.10.2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citations:

Beloa, B., Mande, H., Da'a, F., Rayyani, W. O., Mairi, M. U., Handayani, F. A., Azzahra, W. O. N. F., & Satriani, N. (Year). *Monopoly and accounting: A fun way to learn financial management*. *International Journal of Community Service*, 4 (2), 699-713. DOI: 10.55299/ijcs.v4i2.1674

¹Corresponding Author Name: Affiliation; address; Email: xxx@xxx.com

INTRODUCTION

Pengelolaan keuangan merupakan salah satu keterampilan hidup (life skill) yang sangat penting bagi generasi muda di era modern (Rayyani, et.al., 2024; Mappatempo, et.al., 2025). Kemampuan untuk memahami bagaimana uang bekerja, bagaimana mengambil keputusan finansial, serta bagaimana merencanakan masa depan secara bijaksana menjadi fondasi bagi terciptanya kemandirian ekonomi individu dan keluarga (Herman, et.al., 2024; Mediaty, et.al., 2025). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa literasi keuangan di kalangan remaja, bahkan di tingkat global, masih tergolong rendah (Rayyani, et.al., 2024; Sconti, et.al., 2024; Mappatempo, et.al., 2025). Data dari berbagai lembaga survei internasional menyebutkan bahwa banyak anak dan remaja belum memahami konsep dasar keuangan seperti menabung, mengelola kas, membuat anggaran, membedakan kebutuhan dan keinginan, atau memahami risiko keuangan (Angerer, et.al., 2023; AFI, 2024; Studies on supporting undocumented/multicultural students, 2024).

Peserta dalam kegiatan ini bukan hanya anak-anak Indonesia, namun berasal dari berbagai negara dan latar belakang keluarga yang beragam. Mereka merupakan bagian dari komunitas multikultural yang tinggal di wilayah Pulau Pinang dan mengikuti program pembinaan Angkatan Belia Islam. Sebagian besar dari mereka tidak memiliki dokumen sah, sehingga tidak dapat memasuki dan menikmati pendidikan formal sebagaimana layaknya anak-anak pada umumnya. Kondisi ini menyebabkan mereka memiliki akses terbatas terhadap pembelajaran dasar, termasuk literasi keuangan yang saat ini menjadi keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif, mudah dipahami, dan relevan dengan kondisi mereka, salah satunya melalui permainan edukatif seperti *Monopoly* yang dapat mengajarkan konsep dasar akuntansi dan manajemen keuangan secara menyenangkan dan interaktif.

Metode pembelajaran yang digunakan sering kali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak-anak. Pembelajaran yang berfokus pada ceramah atau penjelasan teoritis sering kali tidak mampu menjangkau cara belajar anak-anak yang cenderung membutuhkan aktivitas yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman. Dalam konteks inilah, permainan (game-based learning) menjadi pendekatan yang semakin populer dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta, membantu retensi pengetahuan, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara praktis. Game edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan memungkinkan peserta untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, strategi, dan pengambilan keputusan dalam situasi yang serupa dengan kehidupan nyata (Alamin, et.al., 2022; Khoo, et.al., 2025).

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, terutama untuk memperkenalkan konsep ekonomi dasar, strategi finansial, dan manajemen sumber daya. Meskipun diciptakan sebagai permainan hiburan, monopoli mengandung berbagai elemen penting seperti pengelolaan kas, investasi properti, penganggaran, risiko, keputusan finansial, hingga negosiasi. Permainan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengalami dinamika keuangan secara langsung dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. Dengan demikian, monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk memperkenalkan konsep akuntansi dan manajemen keuangan kepada anak-anak secara sederhana tetapi tetap bermakna.

Kegiatan pengabdian masyarakat "*Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management*" diselenggarakan oleh tim dari Universitas Kristen Indonesia (UKI) Paulus Makassar, Universitas Muhammadiyah Palu, Universitas Dayanu Ikhsanuddin dan Universitas Muhammadiyah Makassar bekerja sama dengan Angkatan Belia Islam dan Persetubuhan Masyarakat Indonesia (PERMAI) Pulau Pinang, Malaysia. Program ini melibatkan 28 anak

Indonesia yang tinggal di kawasan tersebut. Mereka berasal dari beragam latar belakang keluarga dan pendidikan, namun memiliki semangat belajar yang tinggi dan ketertarikan pada aktivitas-aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk kontribusi kepada komunitas diaspora Indonesia di Malaysia, terutama dalam memperkuat kapasitas literasi finansial generasi muda melalui pendekatan yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan dunia mereka.

Program ini berangkat dari pemahaman bahwa anak-anak dan remaja membutuhkan ruang belajar yang bukan saja edukatif tetapi juga menarik dan interaktif. Literasi keuangan pada usia muda sangat penting untuk menanamkan pola pikir dan kebiasaan finansial yang sehat (Sutter, et.al., 2019; Oberrauch, et.al., 2022; Alfonso, et.al., 2023; Rômulo, et.al., 2025). Dengan menggunakan permainan monopoli, anak-anak diperkenalkan pada konsep-konsep dasar akuntansi seperti pencatatan sederhana, pemasukan (income), pengeluaran (expense), aset, dan kewajiban, serta proses pengambilan keputusan ketika menghadapi situasi finansial tertentu selama permainan berlangsung. Selain itu, permainan ini juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai penting seperti kejujuran, sportivitas, kerjasama, komunikasi, dan kemampuan berstrategi.

Pendekatan *game-based learning* dalam kegiatan ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman (Buccioli, et.al., 2021; Cannistrà, et.al., 2024). Ketika anak-anak mengalami secara langsung bagaimana uang digunakan, diinvestasikan, atau dikelola dalam permainan, mereka membangun pemahaman yang lebih kuat dibandingkan ketika hanya menerima penjelasan verbal. Dalam permainan monopoli, setiap keputusan memiliki konsekuensi (Alamin, et.al., 2022; Khoo, et.al., 2024). Anak-anak harus memikirkan strategi untuk mengelola modal awal, menentukan kapan harus membeli properti, bagaimana mempertimbangkan risiko, serta bagaimana mengatur pengeluaran agar tidak bangkrut. Semua dinamika ini mencerminkan situasi nyata dalam pengelolaan keuangan pribadi, sehingga memberikan pembelajaran kontekstual yang sangat efektif (Frisancho, 2020; Kaiser, et.al., 2022).

Selain itu, kegiatan ini juga dirancang untuk memperkuat identitas, kebersamaan, dan kepercayaan diri anak-anak Indonesia yang berada di luar negeri. Angkatan Belia Islam dan PERMAI Pulau Pinang sebagai komunitas yang menaungi mereka memiliki peran penting dalam membangun lingkungan sosial yang positif bagi anak-anak diaspora. Program pengabdian masyarakat ini menjadi wadah untuk membangun interaksi, komunikasi, dan hubungan sosial yang sehat antar peserta. Melalui permainan dan diskusi yang menyertainya, anak-anak tidak hanya belajar tentang keuangan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan emosional.

Secara khusus, program ini juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam yang relevan dengan pengelolaan keuangan. Hal ini penting mengingat komunitas Angkatan Belia Islam merupakan wadah pembinaan spiritual dan moral bagi anak-anak diaspora. Dalam berbagai diskusi selama kegiatan, konsep seperti sikap amanah dalam mengelola uang, tidak boros (*israf*), pentingnya menabung, dan menghindari utang yang tidak perlu diperkenalkan dengan cara yang ringan dan mudah dipahami. Pendekatan ini diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai kebaikan sekaligus kompetensi finansial yang menjadi bekal bagi kehidupan mereka kelak.

Selain aspek pembelajaran dan nilai, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi para fasilitator dan tim pelaksana dalam memahami cara efektif mendesain pembelajaran berbasis permainan bagi anak-anak. Pelaksanaan kegiatan ini menjadi sarana refleksi dan evaluasi pedagogis, terutama terkait bagaimana menjembatani konsep akuntansi yang abstrak ke dalam aktivitas yang konkret dan menyenangkan. Pengalaman ini memberi masukan berharga untuk pengembangan program pendidikan finansial lainnya di masa depan, baik di lingkungan diaspora maupun di sekolah-sekolah di Indonesia.

Pengabdian Masyarakat “*Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management*” bukan hanya sekadar permainan, tetapi merupakan upaya strategis untuk meningkatkan literasi keuangan anak-anak melalui metode yang ramah anak, interaktif, dan sarat nilai pendidikan. Program ini sekaligus menjadi bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung pembinaan masyarakat Indonesia di luar negeri. Melalui kolaborasi antara akademisi, komunitas diaspora, dan organisasi kepemudaan Islam, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak berkelanjutan bagi peningkatan kemampuan pengelolaan keuangan generasi muda serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi keuangan sejak dini.

METHOD

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat “*Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management*” dilaksanakan pada 15 Mei 2025. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung di Learning Centre PERMAI Pulau Pinang, tepatnya di lantai 2 gedung PERMAI yang beralamat di Jalan Tun Dr Awang, Bukit Jambul, 11900 Bayan Lepas, Pulau Pinang, Malaysia. Lokasi ini merupakan pusat kegiatan komunitas Indonesia di Penang dan dilengkapi berbagai fasilitas pendidikan non-formal yang biasa digunakan untuk kegiatan pembinaan anak-anak dan remaja.

Pemilihan Learning Centre PERMAI sebagai tempat pelaksanaan bukan hanya karena ketersediaan ruang yang representatif, tetapi juga karena tempat ini telah menjadi lokasi pembinaan rutin Angkatan Belia Islam. Lingkungan yang familiar bagi peserta diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga anak-anak lebih mudah fokus, aktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan berbasis permainan. Letak gedung yang strategis dan mudah diakses dari berbagai kawasan permukiman pekerja migran Indonesia di Penang membuat peserta dapat hadir tanpa hambatan logistik.

Kegiatan ini berlangsung dalam rentang waktu sekitar tiga jam, dimulai pada pukul 14.00 hingga 17.00 waktu setempat, meliputi sesi pembukaan, pengenalan konsep, permainan monopoli, diskusi reflektif, dan evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang sedemikian rupa agar intensif, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar langsung bagi anak-anak mengenai konsep dasar pengelolaan keuangan.

2. Metode yang Digunakan

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan permainan edukatif (game-based learning) dengan media permainan Monopoli sebagai instrumen utama. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam menyampaikan konsep abstrak melalui pengalaman konkret, terutama bagi anak-anak yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, kegiatan ini juga menerapkan metode:

- a. Learning by Doing
Anak-anak belajar dari pengalaman langsung melalui permainan yang mensimulasikan berbagai transaksi keuangan. Konsep seperti pemasukan, pengeluaran, aset, kewajiban, dan risiko dipelajari seiring berjalannya permainan.
- b. Pendampingan (Guided Facilitation)
Setiap kelompok peserta didampingi oleh fasilitator yang berperan untuk: menjelaskan aturan permainan, memandu proses pengambilan keputusan, menekankan nilai-nilai terkait keuangan seperti hemat, jujur, dan tidak boros, memberikan intervensi edukatif ketika peserta menghadapi situasi finansial tertentu.
- c. Diskusi Interaktif

Setelah permainan selesai, dilakukan sesi tanya jawab dan refleksi bersama. Peserta diajak memahami kembali pengalaman mereka dan menghubungkannya dengan konsep keuangan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

d. **Presentasi Mini Materi Keuangan**

Sebelum permainan dimulai, fasilitator memberikan penjelasan singkat mengenai apa itu pengelolaan uang, apa bedanya kebutuhan dan keinginan, mengapa penting merencanakan pengeluaran, bagaimana mengelola uang saku, dasar-dasar pencatatan keuangan sederhana. Dengan kombinasi metode ini, pembelajaran menjadi lebih holistik, menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, mulai dari persiapan, pelaksanaan inti, hingga penutup.

a. **Tahap Persiapan**

Tahap ini meliputi beberapa langkah penting:

- 1) **Koordinasi dengan PERMAI dan Angkatan Belia Islam**
Tim pengabdian melakukan koordinasi awal untuk menentukan tanggal, tempat, jumlah peserta, serta logistik yang diperlukan.
- 2) **Pengadaan dan Penyiapan Media Permainan**
Disiapkan beberapa set Monopoli sehingga 28 peserta dapat dibagi ke dalam empat hingga lima kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 5–7 anak.
- 3) **Penyusunan Materi Pembelajaran**
Materi ringkas tentang dasar akuntansi dan pengelolaan uang disiapkan dalam bentuk penjelasan lisan dan visual sederhana.
- 4) **Briefing Fasilitator**
Fasilitator diberikan pemahaman tentang peran mereka, bagaimana memberikan intervensi edukatif, serta bagaimana memfasilitasi proses refleksi setelah permainan.

b. **Tahap Pelaksanaan Inti**

Tahap ini terdiri dari beberapa sesi:

- 1) **Pembukaan**
Kegiatan dimulai dengan sambutan singkat dari perwakilan PERMAI dan tim pelaksana. Selanjutnya, fasilitator memperkenalkan tujuan kegiatan serta menjelaskan pentingnya belajar mengenai pengelolaan uang sejak dini.
- 2) **Pengenalan Konsep Keuangan Dasar (10–15 menit)**
Fasilitator memberikan penjelasan sederhana, misalnya Apa itu uang? Untuk apa uang digunakan? Mengapa kita harus menabung? Apa perbedaan kebutuhan dan keinginan? Mengapa penting membuat prioritas? Penjelasan dilakukan dengan contoh sehari-hari agar mudah dipahami.
- 3) **Penjelasan Aturan Permainan Monopoli**
Peserta diberi pemahaman mengenai aturan dasar permainan, termasuk cara mengelola uang awal, cara membeli property, cara membayar sewa atau denda, cara memutuskan kapan harus membeli dan kapan menahan uang, bagaimana risiko dalam permainan dapat terjadi kapan saja.
- 4) **Pelaksanaan Permainan Monopoli**
Inilah bagian inti program. Peserta bermain selama sekitar 60–75 menit. Selama permainan and fasilitator

- Memantau alur permainan,
- Memberikan pertanyaan pemandu seperti *"Mengapa kamu membeli properti ini? Menurutmu lebih baik ditabung atau dibelanjakan? Apa risikonya kalau uangmu tinggal sedikit?"*
- Membantu merapikan pencatatan transaksi sederhana, misalnya mencatat pemasukan dan pengeluaran.
- Pendampingan semacam ini memungkinkan anak-anak memahami konsep keuangan secara pragmatis dan tidak abstrak.

5) Sesi Refleksi dan Diskusi

Setelah permainan selesai, peserta diajak berdiskusi tentang pengalaman mereka. Pertanyaan pemantik meliputi: Apa keputusan finansial terbaik yang kamu ambil selama bermain? Apa keputusan yang membuatmu rugi? Bagaimana cara kamu mengelola uang agar tidak cepat habis? Apa pelajaran berharga tentang uang yang kamu dapatkan hari ini? Apa yang bisa kamu lakukan dalam kehidupan nyata dengan pelajaran ini? pada tahap ini, peserta biasanya mulai menyadari pentingnya perencanaan, kehati-hatian, dan strategi.

6) Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana kegiatan game-based learning ini efektif meningkatkan pemahaman peserta. Evaluasi dilakukan melalui empat pendekatan:

a) Observasi Selama Kegiatan

Fasilitator mengamati: kemampuan peserta dalam membuat keputusan selama bermain, bagaimana mereka mengelola uang dalam permainan, partisipasi dan keterlibatan masing-masing peserta, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama. Catatan observasi ini menjadi data kualitatif utama untuk menilai keberhasilan program.

b) Refleksi dan Self-Assessment Peserta

c) Setiap peserta diminta menyampaikan: apa yang mereka pelajari, bagian mana yang paling menantang, keputusan finansial apa yang membuat mereka bangga. Pendekatan ini membantu mengidentifikasi pemahaman internal peserta berdasarkan pengalaman langsung.

d) Tanya Jawab Pasca-Kegiatan

e) Fasilitator memberikan beberapa pertanyaan sederhana untuk mengukur pemahaman, seperti: Jika kamu mendapat uang saku RM10, bagaimana kamu membaginya antara kebutuhan dan tabungan? Mengapa membeli semua "barang" belum tentu keputusan yang bijak? Apa bahayanya kalau kamu tidak menyisihkan uang cadangan? Pertanyaan ini menjadi instrumen evaluasi formatif.

f) Umpan Balik Pengurus PERMAI

Pengurus memberikan tanggapan mengenai perubahan perilaku anak setelah mengikuti kegiatan. Umpan balik ini digunakan untuk melihat dampak lanjutan dari kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan mampu memahami konsep sederhana pengelolaan keuangan. Mereka juga menunjukkan peningkatan kemampuan mengambil keputusan keuangan secara bijak dalam simulasi permainan.

7) Etika Pelaksanaan Kegiatan

Untuk memastikan kegiatan aman dan nyaman, tim pelaksana memperhatikan beberapa aspek etika: mendapatkan izin dari PERMAI dan orang tua, mengelola interaksi fasilitator-anak secara profesional, memastikan permainan dilakukan secara adil dan tanpa kompetisi yang merugikan, menjamin lingkungan kondusif, inklusif, dan tidak diskriminatif.

8) Dokumentasi dan Pelaporan

Selama kegiatan berlangsung, tim melakukan dokumentasi foto, catatan, dan rekap hasil diskusi. Dokumentasi ini digunakan untuk: menyusun laporan pengabdian masyarakat, menyusun artikel ilmiah, menyampaikan laporan kepada pihak PERMAI.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Gambaran Umum Pelaksanaan dan Respons Peserta

Kegiatan *"Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management"* yang melibatkan 28 anak anggota Angkatan Belia Islam berjalan dengan sangat baik dan mendapat tanggapan antusias. Sejak sesi pembukaan, peserta menunjukkan rasa penasaran tinggi terhadap permainan Monopoli yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Mayoritas peserta sudah mengenal permainan tersebut, tetapi hanya dalam konteks hiburan, tanpa menyadari bahwa di dalamnya terdapat berbagai konsep keuangan dan akuntansi yang sangat penting.

Selama permainan berlangsung, anak-anak tampak aktif berdiskusi, menyusun strategi, dan berkompetisi secara sehat. Respons positif ini menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) sekaligus motivasi belajar peserta. Aktivitas yang awalnya dianggap sekadar permainan, kemudian berubah menjadi sarana untuk memahami konsep dasar pengelolaan uang.

2. Hasil Pembelajaran Keuangan Melalui Simulasi Monopoli

Pelaksanaan permainan Monopoli dengan pendampingan fasilitator berhasil memunculkan berbagai bentuk pembelajaran keuangan yang relevan. Hasil yang paling menonjol meliputi:

a) Pemahaman tentang Manajemen Uang

Anak-anak mulai belajar bahwa uang yang mereka miliki harus dikelola dengan bijak. Pada tahap awal permainan, sebagian besar peserta cenderung menghabiskan uang untuk membeli semua properti yang mereka lewati. Namun seiring permainan berjalan, fasilitator mengarahkan refleksi mengenai:

- pentingnya menyisakan uang cadangan,
- risiko kebangkrutan jika uang habis tanpa perhitungan,
- manfaat menyimpan uang untuk peluang investasi berikutnya.

Pada putaran ketiga hingga kelima, terlihat bahwa banyak peserta mulai mengurangi kecenderungan belanja impulsif. Mereka mulai berhitung lebih matang sebelum memutuskan membeli rumah atau properti.

b) Belajar Membedakan "Kebutuhan" dan "Keinginan"

Dalam permainan, peserta sering dihadapkan pada situasi di mana mereka "ingin" membeli properti tertentu, tetapi kondisi keuangan tidak memungkinkan. Dengan pendampingan fasilitator, peserta belajar membedakan

- *kebutuhan finansial* (menyimpan uang cadangan, membayar kewajiban),
- *keinginan finansial* (memiliki properti bergengsi atau membangun rumah di lokasi favorit).

Perubahan cara berpikir ini menjadi salah satu capaian utama program, mengingat konsep kebutuhan-keinginan merupakan dasar literasi keuangan anak dan remaja.

c) Mengalami Konsep Risiko dan Ketidakpastian

Monopoli juga memperkenalkan risiko dalam bentuk:

- denda,
- pajak,
- penalti kartu “Kesempatan” dan “Dana Umum”,
- biaya sewa yang tidak terduga.

Selama permainan, peserta menyadari bahwa keputusan finansial selalu mengandung risiko. Mereka mulai mengakui pentingnya dana darurat (*emergency fund*) sebagai cadangan untuk menghadapi situasi tak terduga. Hal ini terlihat dari perubahan strategi peserta yang mulai menahan sebagian uang mereka.

d) Kemampuan Membuat Keputusan Finansial

Keputusan-keputusan anak selama permainan menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir strategis. Misalnya:

- menentukan kapan harus membeli properti,
- kapan harus menahan uang,
- bagaimana mengalokasikan uang untuk membangun rumah,
- mempertimbangkan kemampuan membayar bila terkena sewa besar.

Fasilitator mencatat bahwa sekitar 70% peserta menunjukkan peningkatan kemampuan mengambil keputusan yang lebih logis setelah pemberian arahan edukatif.

e) Peningkatan Pemahaman Konsep Akuntansi dan Pertanggungjawaban

Selain konsep dasar keuangan, kegiatan ini juga melatih keterampilan akuntansi sederhana, seperti:

➤ **Akuntabilitas**

Monopoli mewajibkan peserta mengelola uang mereka secara terbuka dan sesuai aturan. Peserta belajar:

- transparansi dalam transaksi,
- kejujuran saat menerima atau membayar sewa,
- disiplin mengikuti aturan main.

Nilai-nilai ini adalah bagian penting dari etika akuntansi dan manajemen keuangan.

➤ **Dampak Sosial dan Penguatan Soft Skills**

Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat akademik tetapi juga dampak sosial yang signifikan bagi peserta.

➤ **Meningkatkan Komunikasi dan Negosiasi**

Anak-anak terlibat dalam diskusi aktif, meminta pertimbangan, menawarkan pertukaran properti, atau berdebat secara sehat mengenai strategi. Kegiatan ini mengembangkan kemampuan interpersonal mereka.

➤ **Melatih Kerjasama dan Sportivitas**

Dalam kelompok kecil, peserta harus:

- Saling membantu memahami aturan
- menjaga suasana permainan agar tetap kondusif,
- menerima kekalahan dengan lapang dada.

Karakter ini penting dalam pendidikan karakter dan pembinaan moral.

➤ **Peningkatan Kepercayaan Diri**

Peserta yang awalnya diam dan pasif mulai berani mengambil keputusan, bertanya, dan menyampaikan alasan strategi mereka kepada fasilitator. Kepercayaan diri ini tercipta melalui pengalaman langsung dan dukungan fasilitator.

3. Efektivitas Game-Based Learning dalam Literasi Keuangan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *game-based learning* merupakan metode efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep abstrak, termasuk keuangan.

a) **Keterlibatan Tinggi Meningkatkan Retensi Pengetahuan**

Anak-anak belajar lebih banyak ketika mereka terlibat aktif. Monopoli memaksa peserta untuk berpikir, berhitung, dan mengambil keputusan secara berulang. Ini memperkuat retensi konsep keuangan yang disampaikan.

b) **Simulasi Memberikan Pengalaman Nyata**

Permainan menyediakan konteks “kehidupan mini” yang memungkinkan anak-anak mengalami konsekuensi finansial tanpa risiko nyata. Simulasi seperti ini lebih efektif dibanding metode ceramah.

c) **Pembelajaran Berbasis Pengalaman Lebih Holistik**

Konsep ekonomi seperti aset, kewajiban, laba, rugi, risiko, dan arus kas dapat dipahami dengan lebih mudah ketika dialami langsung.

d) **Efektivitas Pendampingan Fasilitator**

Fasilitator berperan penting untuk menghubungkan pengalaman pemain dengan konsep keuangan yang relevan. Tanpa pendampingan, permainan mungkin hanya menjadi aktivitas hiburan.

4. Dampak Jangka Pendek yang Teramati

Hasil evaluasi pasca kegiatan menunjukkan adanya perubahan perilaku jangka pendek pada peserta. Beberapa anak menyatakan bahwa mereka mulai menabung setelah mengikuti permainan. Ini menandakan bahwa pembelajaran melalui pengalaman langsung memiliki efek transfer ke kehidupan nyata. Pengurus PERMAI bahkan menyatakan bahwa beberapa peserta mulai memperlihatkan perubahan dalam cara mereka mengatur uang saku harian.

- peserta mulai lebih hati-hati menggunakan uang saku,
- beberapa anak mengaku mulai menabung setelah mengikuti kegiatan,
- peserta memahami pentingnya merencanakan pengeluaran,
- peserta mulai membedakan prioritas kebutuhan-keinginan,
- pengurus PERMAI menyatakan ingin melanjutkan kegiatan serupa di masa depan.

Kegiatan “*Monopoly and Accounting: A Fun Way to Learn Financial Management*” ini memberikan gambaran menarik mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan literasi keuangan anak-anak diaspora Indonesia di Penang. Melalui pemaparan hasil dan temuan yang diperoleh selama kegiatan berlangsung, dapat dilakukan pembahasan mengenai bagaimana permainan Monopoli dapat menjadi sarana

edukatif yang kuat untuk mengenalkan konsep akuntansi dan keuangan sederhana, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial anak.

5. Diskusi

a) Efektivitas Game-Based Learning pada Literasi Keuangan Anak

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menyatukan proses pembelajaran dengan dinamika permainan. Dalam konteks kegiatan ini, Monopoli berfungsi sebagai alat simulasi keuangan yang sangat kaya. Permainan memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana uang bekerja, bagaimana keputusan finansial diambil, serta bagaimana sebuah risiko dapat memengaruhi kondisi keuangan secara keseluruhan.

Table 1. Students Evaluation Form

No.	Indicator	Assessment Criteria	Scale (1–5)
1	Ability to identify sources of income in the game	Students can clearly mention different income sources (salary, card rewards, rent received)	1 2 3 4 5
2	Ability to categorize expenses	Students can differentiate mandatory expenses, optional expenses, and unexpected expenses in the gameplay	1 2 3 4 5
3	Understanding the concept of budgeting	Students can plan spending and saving decisions before buying properties	1 2 3 4 5
4	Ability to make financial decisions	Students show reasoning in selecting properties, paying rent, or keeping cash	1 2 3 4 5
5	Understanding risk and uncertainty	Students demonstrate awareness of financial risks such as penalties, chance cards, or bankruptcy	1 2 3 4 5
6	Ability to manage cash flow	Students maintain adequate balance between spending and holding cash	1 2 3 4 5
7	Ability to record simple transactions	Students can list income and expenses based on game events	1 2 3 4 5
8	Participation and engagement	Students actively participate in discussions and reflect on their financial decisions	1 2 3 4 5
9	Ability to relate game concepts to real-life finance	Students can give examples of similar financial situations in daily life	1 2 3 4 5
10	Overall comprehension	General understanding of financial management concepts throughout game-based learning	1 2 3 4 5

Scale Description:

1 = Very Poor, 2 = poor, 3 = fair, 4 = good, 5 = excellent

Temuan menunjukkan bahwa peserta lebih mudah memahami konsep keuangan saat berhadapan langsung dengan situasi yang menuntut mereka membuat keputusan. Misalnya, ketika uang yang dimiliki hampir habis, peserta mulai berpikir lebih kritis sebelum membeli properti. Situasi ini menggambarkan bahwa pembelajaran melalui permainan memungkinkan anak-anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman (experiential learning), sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan berkembang melalui interaksi langsung dengan lingkungan.

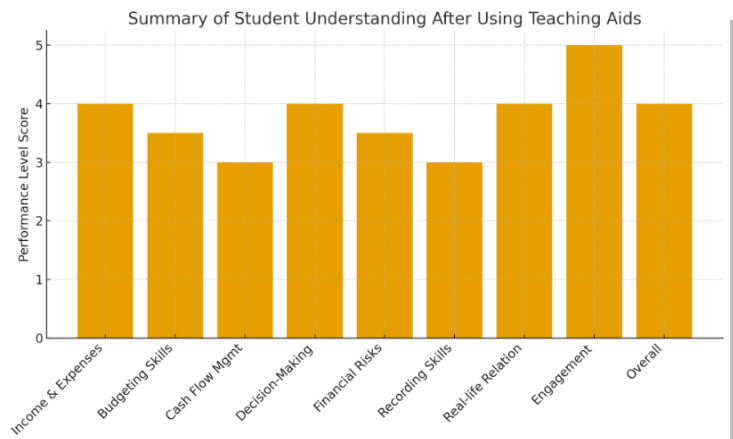
Table 2. Summary of participants understanding after engaging in learning through the Monopoly Game

No.	Aspect Assessed	Description of Student Understanding	Performance Level	Notes
1	Understanding of income and expenses	Students are able to differentiate income (salary, rental income, rewards) and expenses (rent, fines, purchases) during the game	High	Majority of students answered correctly during the reflection session
2	Budgeting skills	Students demonstrate the ability to plan spending and saving before making decisions in the game	Moderate-High	Some students still tend to overspend early in the game
3	Cash flow management	Students maintain a balance between spending and keeping cash to avoid bankruptcy	Moderate	Several students experienced cash shortages, showing the need for further practice
4	Financial decision-making	Students show logical reasoning in choosing properties, managing cash, or delaying purchases	High	Students showed improvement after facilitator explanation
5	Understanding of financial risks	Students recognize the consequences of risk elements such as Chance Cards, penalties, or unexpected payments	Moderate-High	Risk awareness increased after the first game round
6	Ability to record basic transactions	Students can list simple income and expenses based on game events	Moderate	Students unfamiliar with recording practices need more exercises
7	Ability to relate game experience to real-life finance	Students provide examples of similar financial scenarios in daily life (pocket money, saving, risks)	High	Students engaged actively during discussions
8	Engagement and participation	Students actively participate in the game and discussion, showing enthusiasm toward learning	Very High	Teaching aids significantly increased student engagement
9	Overall	General improvement in	High	Students showed

	comprehension	financial literacy concepts through game-based learning		better understanding after the intervention
--	---------------	---	--	---

Performance Level Categories:

Very High, High, Moderate, Low, Very Low



Gambar 1. Summary of participants understanding after engaging in learning through the Monopoly Game

Ketika peserta mulai menahan diri dari pengeluaran berlebihan dan menyisakan uang cadangan, hal itu menunjukkan bahwa mereka telah membangun konsep dasar literasi keuangan seperti manajemen uang, prioritas kebutuhan, dan pengelolaan risiko. Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa simulasi permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan emosional, serta pemahaman kognitif peserta.

b) Penerapan Prinsip Dasar Akuntansi dalam Konteks Permainan

Meskipun Monopoli bukan permainan yang secara eksplisit didesain untuk mengajarkan akuntansi, namun banyak elemen akuntansi dasar yang dapat ditemukan di dalamnya. Peserta diperkenalkan pada konsep:

- pencatatan pemasukan dan pengeluaran,
- pengelolaan arus kas,
- aset dan kewajiban,
- laba dan risiko.

Anak-anak yang diberikan tugas mencatat transaksi menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap prinsip dasar debit dan kredit secara sederhana. Walaupun tidak menggunakan istilah teknis, mereka dapat memahami bahwa uang yang keluar harus dicatat dan akan mengurangi saldo akhir. Dampak ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi alat awal untuk menanamkan ketelitian dan akuntabilitas dalam pengelolaan keuangan pribadi.

Pengalaman ini sangat penting bagi anak-anak usia sekolah dasar dan menengah, terutama mereka yang belum pernah bersentuhan dengan konsep akuntansi formal. Dengan memperkenalkan akuntansi dalam bentuk permainan, kegiatan ini membantu “menormalkan” akuntansi sebagai sesuatu yang mudah dipahami dan tidak menakutkan, sehingga peserta dapat membangun fondasi pemahaman yang lebih baik untuk masa depan.

c) Dinamika Risiko, Ketidakpastian, dan Strategi Finansial

Permainan Monopoli juga berhasil mengajarkan konsep risiko secara nyata. Peserta menghadapi ketidakpastian saat menarik kartu "Kesempatan" atau "Dana Umum" yang dapat memberikan keuntungan atau justru kerugian. Situasi ini mengajarkan bahwa dalam kehidupan nyata, keputusan finansial tidak selalu dapat diprediksi hasilnya. Peserta belajar untuk bersiap menghadapi situasi yang tidak diharapkan, misalnya dengan menjaga dana cadangan.

Pembelajaran mengenai risiko dan cadangan darurat (emergency fund) termasuk temuan paling penting dalam kegiatan ini. Peserta yang pada awalnya cenderung menghabiskan uang untuk membeli properti akhirnya mulai menghitung risiko ketika berpotensi mendarat di petak sewa milik pemain lain. Perubahan strategi ini mencerminkan peningkatan kemampuan peserta dalam melakukan perencanaan keuangan serta pemahaman bahwa risiko merupakan bagian alami dari setiap pengelolaan keuangan.

Temuan ini sejalan dengan konsep *behavioral finance* yang menyatakan bahwa pengalaman langsung membantu individu memahami konsekuensi dari bias kognitif, seperti *impulsive buying* atau *overconfidence*. Peserta secara bertahap mengurangi perilaku impulsif setelah mengalami potensi kerugian.

d) Penguatan Soft Skills: Negosiasi, Komunikasi, Kejujuran, dan Kerjasama

Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak pada pengembangan soft skills peserta. Dalam permainan, anak-anak harus bernegosiasi, berdiskusi mengenai harga properti, atau meminta pertimbangan dari rekan tim mereka. Interaksi ini membangun keterampilan komunikasi yang penting, sekaligus memberi mereka pengalaman dalam merumuskan argumen dan menegosiasikan keputusan.

Fasilitator mencatat bahwa permainan mendorong anak untuk bersikap jujur dan sportif. Monopoli membutuhkan transparansi dalam melakukan transaksi, seperti membayar sewa atau menghitung uang yang diterima. Peserta diajarkan pentingnya akuntabilitas, yang merupakan nilai utama dalam akuntansi dan manajemen keuangan.

Table 3. Summary of Participatory Reflection

No	Aspek Refleksi	Temuan Utama	Implikasi Kegiatan
1	Antusiasme dan Keterlibatan Peserta	Peserta sangat antusias, aktif berdiskusi, bernegosiasi, dan terlibat penuh dalam permainan monopoli.	Media permainan sangat efektif sebagai sarana pembelajaran keuangan untuk anak dan remaja.
2	Proses Belajar yang Alami (Natural Learning)	Peserta mempraktikkan konsep akuntansi dasar tanpa paksaan: pencatatan, pengelolaan kas, dan penilaian risiko terjadi secara spontan.	Game-based learning mendukung pembelajaran konstruktivistik dan meningkatkan pemahaman konsep secara natural.
3	Pemahaman Konsep Keuangan	Peserta mampu membedakan pemasukan-pengeluaran, memahami anggaran, risiko, dan dampak keputusan keuangan.	Transfer pengetahuan terjadi dengan baik, dan konsep keuangan menjadi lebih mudah dipahami.
4	Tantangan Selama Kegiatan	Perbedaan kemampuan peserta, fokus berlebihan pada kompetisi, dan keterbatasan	Kegiatan perlu adaptasi aturan permainan, pengelompokan yang lebih

		waktu pendalaman materi.	seimbang, dan sesi diskusi tambahan.
5	Kolaborasi dan Kerja Sama	Peserta aktif bekerja sama, bernegosiasi, dan menghargai pendapat orang lain.	Kegiatan tidak hanya meningkatkan literasi keuangan, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi.
6	Respon Emosional dan Sikap	Peserta merasa belajar keuangan menjadi menyenangkan dan tidak menegangkan. Timbul rasa percaya diri dalam mengambil keputusan.	Memperkuat motivasi belajar keuangan dan mengubah persepsi bahwa akuntansi itu sulit.
7	Rekomendasi dari Peserta	Ingin durasi permainan lebih lama, variasi permainan lain, diskusi tambahan, dan hadiah keuangan terbaik.	Kegiatan berikutnya dapat dikembangkan dengan permainan keuangan lain dan sesi refleksi yang lebih mendalam.
8	Pembelajaran bagi Fasilitator	Perlu modifikasi aturan agar lebih edukatif, menyediakan panduan singkat, dan mengatur dinamika kelompok.	Menjadi dasar pengembangan model pembelajaran keuangan yang lebih efektif untuk komunitas diaspora.
9	Dampak Jangka Pendek	Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan, pemahaman kas sederhana, dan minat mencatat pemasukan-pengeluaran.	Membentuk kebiasaan literasi keuangan dasar yang berpotensi berlanjut ke kehidupan sehari-hari.

Temuan ini menguatkan literatur bahwa permainan kompetitif yang disertai interaksi sosial mampu melatih empati, kerja sama, serta aturan bermain dalam kelompok. Hal ini sangat relevan bagi pembentukan karakter moral dan sosial anak, terutama dalam komunitas diaspora yang memerlukan solidaritas dan interaksi sosial yang sehat.

Funding Statement

This study and its related activities were fully self-funded by the authors without any financial support from government agencies, private institutions, or non-profit organizations.

Ethical Compliance

All procedures performed in this study involving human participants were in accordance with the ethical standards of the institutional and/or national research committee and with the 1964 Helsinki Declaration and its later amendments or comparable ethical standards.

Conflict of Interest declaration

The authors declare that there are no conflicts of interest regarding the preparation and implementation of this activity. We have no affiliations or involvement with any organization or entity that has a financial interest, either directly or indirectly, in the topic or materials discussed in this manuscript.

REFERENCES

- Cannistrà, M., Kenneth De Beckker, Tommaso Agasisti, Aisa Amagir, Kaire Pöder, Lukáš Vartiak, Kristof De Witte. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, Volume 52, Issue 4, 2024, Pages 825-847, ISSN 0147-5967, <https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001>.
- Sconti, A., Maurizio Caserta, Livio Ferrante. (2024). Gen Z and financial education: Evidence from a randomized control trial in South Italy. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*. Volume 112. 2024. 102256. ISSN 2214-8043. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2024.102256>.
- Alfonso Antonio, Pablo Brañas-Garza, Diego Jorrot, Pablo Lomas, Benjamin Prissé, Mónica Vasco, María J. Vázquez-De Francisco. (2023). The Adventure of Running Experiments with Teenagers, *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, Volume 106, 2023, 102048, ISSN 2214-8043, <https://doi.org/10.1016/j.socec.2023.102048>.
- Angerer Silvia, Jana Bolvashenkova, Daniela Glätzle-Rützler, Philipp Lergetporer, Matthias Sutter. (2023). Children's patience and school-track choices several years later: Linking experimental and field data, *Journal of Public Economics*, Volume 220, 2023, 104837, ISSN 0047-2727, <https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2023.104837>.
- Buccioli Alessandro, Simone Quercia, Alessia Sconti. (2021). Promoting financial literacy among the elderly: Consequences on confidence, *Journal of Economic Psychology*, 87, 2021, 102428, ISSN 0167-4870, <https://doi.org/10.1016/j.joep.2021.102428>.
- Frisancho Veronica. (2020). The impact of financial education for youth *Economics of Education Review* 78, 2020, 101918, ISSN 0272-7757, <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2019.101918>.
- Kaiser Tim, Annamaria Lusardi, Lukas Menkhoff, Carly Urban. (2022). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors *Journal of Financial Economics*, Volume 145, Issue 2, Part A, 2022, Pages 255-272, ISSN 0304-405X, <https://doi.org/10.1016/j.jfineco.2021.09.022>.
- Oberrauch Luis, and Tim Kaiser. (2022). Cognitive ability, financial literacy, and narrow bracketing in time-preference elicitation, *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, Volume 98, 2022, 101844, ISSN 2214-8043, <https://doi.org/10.1016/j.socec.2022.101844>.
- Sutter Matthias, Claudia Zoller, Daniela Glätzle-Rützler. (2019). Economic Behavior of Children and Adolescents A Survey of experimental economics Results, *European Economic Review*, Volume 111, 2019, Pages 98-121, ISSN 0014-2921, <https://doi.org/10.1016/j.eurocorev.2018.09.004>.
- Rômulo César Reisdorfer-da-Silva, Kalinka Léia Becker, Kelmara Mendes Vieira. (2025). The impact of board games on the financial literacy of public school students *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, Volume 114, 2025, 102331, ISSN 2214-8043, <https://doi.org/10.1016/j.socec.2024.102331>.
- Khoo Yin, Saedah Siraj, Mohd Asri Mohd Noor, Wong Yoke Seng, Mohamad Rohieszan Ramdan, Fatimah Salwa Abd. Hadi. (2024). Augmented reality board game in promoting financial literacy among Malaysian secondary school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* Vol. 14, No. 1, February 2025, pp. 472-481 ISSN: 2252-8822, DOI: 10.11591/ijere.v14i1.29032.
- Alamin, R. Y., Zulaikha, E., & Gunarta, I. K. (2022). Board Games as Financial Literacy Education Media for Indonesian High School Students. *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management, IEEM 2022* (pp. 22-26). (IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management Vol. 2022-December). IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/IEEM55944.2022.9989646>
- Mediaty, M., Mas'ud, A. A., Idrawahyuni, I., Rayyani, W. O., Nurhalija, N., Nurwazaila, N., Yusuf, Y. T. N., Farman, S., Lestari, N. (2025). Building Fiscal Awareness among Thai High School Students: A Participatory Action Research Experience. *International Journal of Community Service (IJCS)*, 4(2), 361–377. <https://doi.org/10.55299/ijcs.v4i2.1561>.
- Rayyani, W. O. Idrawahyuni, I. Wahyuni, N. Salam, S. (2024). The role of villages should be strengthened through participatory rural appraisal methods to achieve sustainable development goals. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(3), 3074-3087.

- Mappatempo, A., Sukmawati, S., Haanurat, A. I., Rayyani, W. O., Jaya, A., Saban, A., Malik, W., Meliyani, M. (2025). Exploring local business opportunities: Entrepreneurship training to foster sustainable and resilient ventures di Angkatan Belia Islam-Permai Pulau Penang. *Journal of Community Service and Empowerment*, 6(1), 155–164. <https://doi.org/10.22219/jcse.v6i1.38640>.
- Herman Callo and Wa Ode Rayyani Muh. Syarif Ahmad, Zalkha Soraya, Risma Risma, Khairunna Istiqamah Halim. (2024). Financial Management for Teens: Building Good Financial Habits Money Moves: Teen Tips for Building a Financial Future. *FUNDAMENTUM: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(1), 01–07. <https://doi.org/10.62383/fundamentum.v3i1.514>
- Alliance for Financial Inclusion (AFI). (2024). *Guidelines on Digital Financial Literacy / Digital Financial Literacy Integration*. (Policy Guidance Reports).
- Studies on supporting undocumented/multicultural students (2023–2024) , for example, Harvard Graduate School of Education brief (2024): *Understanding and Supporting Undocumented/Mixed-Status Students in Schools*.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2025 Bertha Belolan, Henni Mande, Fitrianti Da'a, Wa Ode Rayyani · Marsya Utani Mairi' , Fany Arista Handayani, Wa Ode Nayla Fatimah Azzahra , Nilla Satriani

Published by IPI Global Press in collaboration with the Inovasi Pratama Internasional Ltd