



**STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR  
STIMULASI GAME MONOPOLI BAHASA JAWA  
UPT SMP NEGERI 1 GRESIK**



Jalan Jaksa Agung Suprpto No.79 Gresik Kode Pos 61111  
(031) 3981840 Faksimile (031) 3976530  
Website <http://www.uptsmpn1gresik.sch.id>  
E-mail [spensaheritagebooks@gmail.com](mailto:spensaheritagebooks@gmail.com)

I. Definisi	Stimulus Game monopoli merupakan suatu permainan papan (Board game) dan permainan berlomba untuk memberikan edukasi tentang penggunaan bahasa daerah atau bahasa jawa.
II. Manfaat	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengetahui permainan monopoli sebagai media edukasi penggunaan bahasa daerah atau bahasa jawa</li><li>2. berguna dalam membantu sosialisasipermainan,pre test ,dan post test pada anak.</li></ol>
III. Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. satu paket monopoli terdiri papanmonopoli</li><li>2. kartu kesempatan sehat</li><li>3. kartu dana sehat</li><li>4. kartu kewajiban kepemilikan</li><li>5. kartu hak kepemilikan</li><li>6. Uang</li><li>7. Dadu</li><li>8. rumah dan hotel</li><li>9. bidak pemain</li><li>10. petunjuk permainan</li></ol>

<p>11. prosedur permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mempersiapkan perlengkapan media penyuluhan yakni satu set permainan monopoli bahasa jawa pada masing-masing meja yang terdiri dari : lembar tata cara permainan, papan monopoli, kartu dana, kartu kesempatan, kartu kewajiban kepemilikan petak, 2 dadu, 5/6 bidak, uang dan beberapa paket rumah-rumahan kecil.</li> <li>2. Menjelaskan kepada siswa peraturan permainan monopoli. Siswa diberikan penjelasan sebelum permainan dilaksanakan. Peraturan permainan dapat dibaca pada lembar petunjuk permainan monopoli.       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Prinsip permainan monopoli ini adalah kompetisi dari 5/6 siswa</li> <li>b. Peserta dibacakan intruksi permainan yang terdapat pada satu paket komponen permainan monopoli</li> <li>c. Masing masing diberikan bidak yang berbeda dan berdiri di kotak start</li> <li>d. Masing-masing siswa dibagikan uang dengan jumlah yang ditentukan</li> <li>e. Permainan akan dijalankan selama 15 menit pada putaran pertama peserta hanya berlomba melewati petak start dan belum diperbolehkan membeli petak. Seluruh petak belum berlaku termasuk dana umum, kesempatan dll.</li> <li>f. Putaran kedua, jika peserta salah melewati garis start diperbolehkan membeli petak dimana bidak berdiri dan apabila peserta ingin memilik petak, peserta diharuskan untuk menjawab pertanyaan tentang bahasa jawa yang tertera kewajiban kepemilikan petak dan membayar sejumlah sejumlah uang sesuai harga petak yang dimiliki Petugas kelompok mencocokkan jawaban yang benar pada kartu kepemilikan petak dan dibaca jika peserta salah menjawab dengan demikian teman lainnya memiliki kesempatan mengetahui jawaban tersebut</li> </ol> </li> <li>3. Jika peserta bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka peserta hanya membayar uang ke bank sesuai dengan harga kewajiban dan hak kepemilikan milik kelompok tersebut.</li> <li>4. Jika peserta tetap menginginkan memiliki petak tersebut, maka peserta wajib membayar 2 kali lipat harga</li> </ol>
-------------------------------	---

	<p>yang tertera maka katu kewajiban dan hak milik peserta</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5. Begitu seterusnya untuk kepemilikan petak selanjutnya</li><li>6. Jika peserta menempati petak yang sama, peserta dapat membeli rumah sejumlah harga yang ditentukan</li><li>7. Jika peserta lain menempati kotak dana umum dan kesempatan peserta dapat mengambil kartu yang tersedia</li><li>8. Jika peserta masuk penjara maka peserta harus membayar pajak sejumlah yang ditentukan untuk keluar</li></ol>
--	--