

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME MODULES WITH GROUP
GUIDANCE SERVICES TO IMPROVE STUDENT LEARNING
MEMORY IN SMP NEGERI 27 BANJARMASIN**

Suciati

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

suciuchi15@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a monopoly game module that is useful as a guide in the implementation of improving the memory of learning in students at SMP Negeri 27 Banjarmasin, so that the game is more directed and get more effective results. This research uses a mix-method approach and the type of research used is development research (R&D). The sample of this study was 32 students of Clas VII F in SMP Negeri 27 Banjarmasin, amounting to 32 people. The sampling technique uses purposive sampling technique. Clases are chosen based on consideration and advice from the teacher's guidance and counseling at school. The research stages include the information gathering stage, the planning stage, the product development stage, and the trial phase. The results of research that have been carried out by researchers, proven effective and can be developed in improving learning memory in students at SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Keywords: *modules, monopoly games, memory*

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN MONOPOLI DENGAN
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
DAYA INGAT BELAJAR PADA SISWA DI
SMP NEGERI 27 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah modul permainan monopoli yang bermanfaat untuk dijadikan panduan dalam pelaksanaan peningkatkan daya ingat belajar pada siswa di SMP Negeri 27 Kota Banjarmasin, sehingga permainan lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix-method* dan jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan (R & D). Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII F di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang berjumlah 32 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas dipilih berdasarkan pertimbangan dan saran dari guru bimbingan dan konseling di sekolah. Adapun tahapan penelitian meliputi tahap pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap uji coba. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, terbukti efektif dan dapat dikembangkan dalam meningkatkan daya ingat belajar pada siswa di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Kata Kunci: *modul, permainan monopoli, daya ingat.*

PENDAHULUAN

Banyak hal yang dapat menghambat dan mengganggu sistem pembelajaran dan kemajuan dalam pembelajaran. Kemajuan belajar siswa bisa dipengaruhi oleh daya ingat. Salah satu faktor yang menghambat daya ingat belajar adalah minat dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran. Seorang guru harus melihat faktor kesulitan belajar yang dialami siswa, supaya dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif yang disenangi oleh siswa sehingga mudah dimengerti siswa. Jika, siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran maka daya ingat mereka tentang pelajaran yang diajarkan akan lebih kuat. Hal ini mampu

meningkatkan hasil belajar siswa (Latipah, 2012:108).

Hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan daya ingat, bisa dengan permainan monopoli yang dikemas melalui modul menggunakan layanan bimbingan kelompok.

Modul permainan monopoli dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.

Masalah yang terjadi di sekolah. siswa kadang sudah lupa dengan pelajaran yang baru kemarin di ajarkan oleh guru. Saat pelajaran berlangsung mereka banyak yang kurang memperhatikan, dan banyak yang

kurang memahami, karena pemberlajaran yang diberikan guru kurang menarik dan cara mengajarnya yang monoton sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan masalah tersebut diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengembangan *Modul Permainan Monopoli dengan Laaiyanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar pada Siswa di SMP Negeri 27 Banjarmasin*.

TUJUAN PENELITIAN

Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan modul permainan monopoli dan untuk mengetahui keefektifan modul permainan monopoli.

METODE PENELITIAN

Pengambilan data yang dipakai pada penelitian ini menggunakan pendekatan *mix-method*. Menurut Creswell (2015:5) *mix-method* merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Adapun jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan.

Pengambilan data ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang terletak di Jln.Sungai Andai. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni sampai dengan bulan September 2019 yang meliputi: pengumpulan data instrumen penelitian, tahap uji coba instrumen, pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap uji coba produk. Populasi yang diambil sebanyak 32 orang siswa di kelas VII F.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini, modul permainan monopoli ini terbukti efektif meningkatkan daya ingat peserta didik tentang wawasan mereka seputar pembelajaran yang diberikan oleh guru nantinya. Dibuktikan dari hasil *post test* menggunakan analisis *paired sample-t test* yang mendapatkan nilai (mean) lebih tinggi daripada nilai (mean) *pretest*. Pada *pre test* mendapatkan nilai (mean) sebesar 129,97 dan pada *post test* menghasilkan nilai (mean) sebesar 165,47.

Hal ini sesuai dengan manfaat dari permainan monopoli yang Menurut Trinovitasari (2015) manfaat dari permainan ini mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa.

Pendapat di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terbukti saat diberikan modul permainan monopoli dengan tema kearifan lokal dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Karena permainan dianggap lebih menarik dan menyenangkan. Modul permainan monopoli ini sebenarnya juga dapat digunakan dengan materi pembelajaran lain. dan modul ini hanya sebagai panduan dalam pemberian layanan untuk meningkatkan daya ingat belajar. Karena dengan modul permainan ini dapat menarik minat siswa dalam belajar. Ketertarikan siswa terhadap pelajaran dapat memudahkan mereka dalam mengingat pembelajaran sehingga hal ini akan berdampak juga pada hasil belajar mereka nantinya.

Hasil pengembangan ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh Ajeng Trinovitawati (2015) yang Judulnya “penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar ilmu

pengetahuan sosial siswa sekolah menengah pertama” yang menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai, pengembangan modul permainan monopoli dengan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan daya ingat belajar pada siswa di SMP Negeri 27 Banjarmasin, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini terbukti efektif dan dapat dikembangkan dalam meningkatkan daya ingat belajar pada siswa di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Russman. (2010). *Model Model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- Saanjaya, Wina (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jaakarta: Prenada media Group
- Sprenger, Marilee. (2011). *Cara Mengajar Agar Siswa Tetap Ingat*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*. Banjarmasin: Tidak Diterbitkan
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). *Penggunaan Peermainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah