



Scope & Focus Prosiding

1. Ditujukan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal
2. Riset Tindakan Kearifan Lokal untuk Pengembangan Isi Kelembagaan Sekolah
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebudayaan, Sejarah, Wisata, Perhutanan, Perencanaan Berbasis Kearifan Lokal
5. Pengembangan Pembelajaran Generasi Z (Praktik-sosial, Makers & Gamers)
6. Asesmen Alternatif Pembelajaran MK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Kearifan Lokal

SENJA KKN #5 PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Kearifan Nusantara
"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



Media Permainan Kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Ardhi Armadhika¹, Nora Yuniar Setyaputri², Setya Adi Sancaya³,

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

ardhiarmadhika282@gmail.com¹, norayuniar@unpkediri.ac.id²,

sadisancaya@gmail.com³

ABSTRACT

Learning motivation is one of the important psychological aspects of learning, acting as a driver for students to achieve optimal results. Aims to overcome the low learning motivation of students at SMKN 1 Kediri through group guidance using the collaborative game media Monopoly and Snakes and Ladders (MONULGA). MONULGA is designed as a fun interactive learning medium, combining elements of competition and collaboration. In this game, students answer questions related to the subject matter to continue the game, thereby increasing their absorption and involvement. Apart from that, this game also trains social skills such as cooperation and communication. With careful planning, MONULGA is expected to be an innovative solution in creating an interesting and effective learning environment.

Keywords: *learning media, learning motivation, monopoly, snakes and ladders*

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah salah satu aspek psikologis yang penting dalam pembelajaran, berperan sebagai pendorong siswa untuk mencapai hasil optimal. Bertujuan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kediri melalui bimbingan kelompok dengan media permainan kolaborasi Monopoli dan Ular Tangga (MONULGA). MONULGA dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan, memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi. Dalam permainan ini, siswa menjawab pertanyaan terkait materi pelajaran untuk melanjutkan permainan, sehingga meningkatkan daya serap dan keterlibatan mereka. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Dengan perencanaan yang matang, MONULGA diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran, motivasi belajar, monopoli, ular tangga

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat belajar dan mengajar, sekaligus tempat siswa memperoleh pelajaran. Sekolah merupakan tempat untuk pembentukan karakter siswa yang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan emosional siswa. Sekolah juga merupakan rumah kedua bagi siswa karena siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di sekolah.

Motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin Nashar (dalam Nurmala, dkk, 2014). Motivasi adalah sebuah sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan

yang diperoleh. Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran (Nurmala, dkk, 2014). Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik, tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar Puspitasari (2013).

Yuliawan (2016) Terdapat dua aspek utama dalam motivasi belajar yaitu: a. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras untuk mendapatkan nilai yang baik, b. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri. Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu.

Motivasi belajar yang rendah itu adalah tidak adanya dorongan dalam diri siswa melakukan kegiatan belajar dan tidak adanya arahan untuk belajar membuat tidak semangat dalam diri siswa. Ciri-ciri motivasi belajar yang rendah di SMKN 1 Kediri yaitu: 1) Kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, 2) Tidak fokus memperhatikan pelajaran, 3) Berangkat ke sekolah telat. Penyebab motivasi belajar yang rendah jika tidak ditangani yaitu: a) Cepat putus asa karena jika tidak ditangani dapat cepat putus asa saat menghadapi masalah dan tidak akan bersemangat untuk mencapai tujuan belajar, b) Bergantung pada orang lain karena siswa yang tidak ditangani dapat bergantung pada orang lain untuk mengatasi masalah belajar, c) Tidak bisa bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Dalam penelitian ini akan menggunakan bimbingan kelompok. Prayitno (dalam Erlangga, 2017) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain sebagainya, apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya. Romlah (dalam Erlangga, 2017) mendefinisikan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu permainan simulasi. Permainan simulasi ini dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu misalnya membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial Romlah (dalam Fithriyana, dkk, 2014). Permainan simulasi mengharuskan siswa untuk bermain peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi serta membantu siswa untuk memahami hal penting di kehidupan sehari-hari di lingkungannya Mulyatiningsih (dalam Setya & Rosada, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

permainan simulasi merupakan perantara untuk membantu menyelesaikan masalah yang dimiliki siswa. Permainan simulasi dianggap lebih mengasyikkan dan lebih menyenangkan sehingga menimbulkan lebih memahami tujuan dari layanan serta siswa akan lebih mudah belajar mengenai bagaimana siswa akan mengambil keputusan, serta dapat memahami keadaan lingkungan sosialnya sehingga dapat menjalani sehari-hari dengan mudah.

Menurut Arifin (dalam Ma'ani, 2020) menyebutkan bahwa monopoli adalah salah satu permainan yang terkenal di dunia. Tujuan permainan monopoli adalah untuk menguasai petak-petak di papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem jual beli yang disederhanakan. Setiap pemain bergantian untuk melemparkan dadu serta menjalankan pionnya, apabila terdapat petak atau lahan yang belum dibeli oleh pemain lainnya maka pemain tersebut dapat membelinya dengan harga yang tertera. Apabila petak tersebut sudah dibeli oleh pemain lainnya, maka ia harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.

Menurut Fitriyawani (dalam Ma'ani, 2020) mengatakan bahwa media permainan monopoli adalah salah satu permainan yang menimbulkan kegiatan yang menarik, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk peserta didik ikutserta dalam kegiatan belajar mengajar secara efektif dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Dari beberapa ahli diatas maka permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan papan petak yang terdapat beberapa properti dan penyewaan serta permainan yang menimbulkan suasana yang menarik, menyenangkan dan santai yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas, maka permainan simulasi ini akan menggunakan kolaborasi permainan monopoli dan ular tangga (monulga). Monopoli adalah salah satu permainan papan yang cukup terkenal di dunia. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu untuk menjalankannya yang didalamnya terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular.

PEMBAHASAN

Peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki kurangnya motivasi belajar pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Maka, masalah motivasi belajar yang akan digunakan peneliti dalam menulis penelitian ini. Hal tersebut diketahui oleh peneliti bahwa kurangnya motivasi belajar adalah tidak adanya dorongan untuk belajar dan tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran. Setiap siswa perlu untuk

menanamkan semangat dalam belajarnya agar pada saat sekolah dapat memahami materi yang diberikan oleh setiap guru.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Deci & Ryan (2017), motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor luar, seperti penghargaan atau tuntutan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memupuk motivasi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis permainan semakin banyak dikembangkan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah permainan kolaborasi Monopoli Ular Tangga (MONULGA). MONULGA merupakan kombinasi dari dua permainan klasik, yaitu monopoli dan ular tangga, yang dimodifikasi untuk tujuan pendidikan. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan kolaboratif. Menurut Hwang, dkk (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar.

MONULGA tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mendorong interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain secara kolaboratif. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi kelompok, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja tim, dan empati. Selain itu, unsur kompetisi yang sehat dalam permainan ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Dalam penerapan MONULGA, materi pembelajaran diintegrasikan ke dalam komponen permainan. Misalnya, siswa harus menjawab pertanyaan terkait topik pelajaran tertentu untuk dapat melanjutkan permainan. Desain seperti ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Menurut Prensky (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menjembatani kesenjangan antara aktivitas bermain dan belajar formal, sehingga lebih efektif dalam menarik minat siswa.

Penerapan MONULGA juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme. Menurut teori ini, siswa belajar lebih efektif ketika mereka secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman. Media seperti MONULGA memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan memecahkan masalah dalam konteks yang relevan. Vygotsky (2016) mengatakan bahwa pentingnya interaksi sosial

dalam pembelajaran, di mana siswa belajar melalui kolaborasi dengan teman sebaya.

Namun, untuk memastikan efektivitas MONULGA, diperlukan perencanaan yang matang dalam pengembangannya. Aspek seperti kesesuaian dengan kurikulum, tingkat kesulitan permainan, dan durasi penggunaannya harus diperhatikan. Guru juga berperan penting dalam memandu jalannya permainan dan memastikan semua siswa terlibat secara aktif. Dengan pengelolaan yang tepat, MONULGA dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada menurunnya semangat, ketidakterlibatan aktif, dan hasil belajar yang kurang optimal. Media pembelajaran inovatif seperti permainan Monopoli Ular Tangga (MONULGA) dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif.

2. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas MONULGA, guru perlu memastikan kesesuaian permainan dengan kurikulum, menyusun tingkat kesulitan yang sesuai, dan melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan mendorong pembelajaran berbasis pengalaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan kelompok meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149-156.
- Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. (2014). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2).
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2019). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 6(1), 1-22.
- MA'ANI, M. A. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLITERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF*



Scope & Focus Prosiding

1. Dibimbing dan Konseling Di Jika Lokal
2. Best Practice Kegiatan Lokal untuk Peningkatan Isi Kelembagaan Lokal
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Sejarah, Wawasan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Perencanaan Strategis Z. (Pribadi-sosial, Mada & K&S)
6. Kebijakan, Pelaksanaan, Evaluasi dan M&K
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Character Substansi Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Administrasi Kelembagaan

SENJA KKN #5 PROSIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Konseling Kearifan Nusantara
"Revitalisasi Bimbingan dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal untuk Memperkuat Kreativitas & Ketangguhan Generasi Z menuju Indonesia Emas"

Link Pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>

Sabtu, 4 Januari 2025. Via Zoom



PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).

- Nurmala, Desy Ayu, dkk. "Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4.1 (2014): 1-10.
- Prensky, M. (2018). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. Teachers College Press.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 85-89.
- Vygotsky, L. S. (2016). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuliawan, A. "Hubungan antara motivasi belajar dan latar belakang pendidikan dengan prestasi belajar mahasiswa." *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian* 14.1 (2016): 15-24.