

Monopoly bingo sebagai media permainan untuk meningkatkan self efficacy pada siswa SMP



p-ISSN 2746-8976; e-ISSN 2685-8428
ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia
2024, Vol 12(1):54–59
DOI:10.22219/cognicia.v12i1.30473
©The Author(s) 2024
© 4.0 International license

Rahma Alifa Mulzi^{1*} dan Iswinarti¹

Abstract

Self-efficacy is a belief in the abilities possessed by each individual. Self-efficacy has an important meaning for every student that affects student success in completing their tasks. Therefore, each student has a different level of self-efficacy, therefore self-efficacy has an important role in students' abilities. Students who have high self-efficacy are able to achieve the expected goals, while students who have low self-efficacy tend not to want to complete the tasks given by their teachers. This study aimed to determine the use of monopoly bingo games to increase self-efficacy in junior high school students. The research method used was quasi-experiment with two pretest-posttest control group design designs with data collection using the General Self Efficacy Scale as many as 10 items. The data analysis test used the Paired Sample T-test and the Independent Sample T-test and the results obtained that there was a significant influence on junior high school students, so that from the results of this study monopoly bingo provided an increase in self-efficacy in junior high school students.

Keywords

Bingo monopoly game, junior high school students, self efficacy

Pendahuluan

Keyakinan terhadap efikasi diri yang dimiliki mempengaruhi sejauh mana ia memotivasi dan bertahan dalam menghadapi kesulitan pada diri sendiri dalam mencapai tujuan yang diharapkan. *Self efficacy* berkaitan dengan proses pilihan pengambilan keputusan yang penting melalui aktivitas kehidupan di lingkungannya, mampu mengatasi rintangan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bandura (1997) menyatakan bahwa *self efficacy* merupakan keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki pada diri sendiri, oleh karena itu *self efficacy* memiliki peran penting terhadap kemampuan diri pada siswa, hal ini dikarenakan jika siswa memiliki *self efficacy* tinggi maka ia mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, sedangkan siswa yang memiliki *self efficacy* rendah ia mudah merasa malas untuk mengerjakan tugas. Hal tersebut dilihat dari latar belakang kehidupan siswa yang berbeda-beda, mulai dari kepribadian dan tingkat rasa percaya diri yang dimiliki akan mempengaruhi bagaimana ia bersosialisasi dengan orang disekitar lingkungannya. Rasa percaya diri yang dimaksud ialah siswa merasa yakin terhadap kemampuan yang dimiliki dan mampu berinteraksi pada orang lain dengan baik (Oktariani, 2018). Salah satu hambatan yang dimiliki oleh siswa dengan *self efficacy* rendah ditandai dengan adanya perasaan malu atau minder dengan kemampuan yang dimilikinya yang menyebabkan ia menjadi pribadi yang menutup diri.

Monopoli merupakan salah satu permainan terkenal di dunia. Menurut Husna (2012) monopoli merupakan salah satu permainan berupa papan yang dimainkan secara dua orang atau berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak yang ada

di dalam papan monopoli tersebut melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan peraturan sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain mendapat giliran melemparkan dadu untuk memindahkan bidaknya, apabila dadu tersebut berhenti di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain ia bisa membeli petak tersebut sesuai harga yang tertera.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sudwiarrum *et al.* (2021) didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh *self efficacy* terhadap prestasi belajar siswa SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon sebesar 69.18%. Hal ini menunjukkan bahwa *self efficacy* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya. Setelah observasi dilakukan didapatkan hasil bahwa jika siswa mengalami kendala ketika menyelesaikan tugas, mereka tahu langkah apa yang akan diambil untuk mengatasinya. Jika siswa tidak merasa percaya diri maka ia akan mudah menyerah, dan sebaliknya jika siswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi ia akan berusaha dan menyelesaikan sesuatu yang sulit bagi dirinya. *Self efficacy* memiliki keterkaitan yang penting dalam prestasi belajar siswa, karena masih ada siswa yang tidak yakin dengan kemampuan mereka dan hanya bisa pasrah begitu saja pada nasib mereka tanpa berusaha.

¹Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Korespondensi:

Rahma Alifa Mulzi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia, Jalan Raya Tlogomas no. 246, Kota Malang, Indonesia 65141

Email: rahmaalifa792@gmail.com

Menurut Bandura (1997), terdapat empat faktor yang mempengaruhi *self efficacy* individu. Pertama, adalah pengalaman penguasaan (*mastery experience*), yang merujuk pada pengalaman kesuksesan atau kegagalan individu dalam mengubah tantangan menjadi prestasi, mengandalkan pada kemampuan yang dimilikinya. Kedua, adalah pengalaman mencontoh (*vicarious experience*), di mana individu memperoleh pemahaman melalui observasi atas keberhasilan atau kegagalan orang lain. Ketiga, adalah persuasi verbal (*verbal persuasion*), yakni dukungan dan dorongan dari pihak lain yang dapat membantu membentuk keyakinan *self-efficacy* pada individu. Terakhir, adalah kondisi psikologis dan emosi (*psychological affective states*), yang mencakup kondisi mental individu yang berpotensi mempengaruhi keyakinan akan kemampuan yang dimiliki.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zulfia (2018) didapatkan hasil bahwa masih ada siswa yang belum yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam mencapai tujuan dan hasilnya. Mereka merasa ragu dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga dalam mencapai tujuannya, proses yang dilakukan kurang maksimal atau setengah-setengah. Hal ini disebabkan karena kurang stabilnya keadaan emosi pada siswa, pernah mengalami kegagalan pada masa sebelumnya yang menyebabkan menurunnya efikasi diri siswa dimana mereka merasa sudah berusaha dan melakukan yang terbaik namun gagal. Selanjutnya siswa merasa dirinya tidak yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya ketika melihat temannya juga mengalami suatu kegagalan atau belum bisa mencapai tujuannya. Selanjutnya pada studi penelitian terdahulu yang dilakukan Laksono (2022) didapatkan hasil dari wawancara dengan guru BK di SMP Negeri 29 Semarang pada tanggal 15 September 2017 dapat diketahui bahwa banyak siswa yang memiliki efikasi diri yang rendah. Hal ini disebabkan oleh banyaknya dari mereka yang kurang istirahat bahkan tidak tidur, sering merasa ngantuk saat di kelas, dan merasa gugup. Hasil diatas juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru BK bahwa terdapat hasil nilai ulangan yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “*Monopoly Bingo: Sebagai Media Permainan Untuk Meningkatkan Self Efficacy Pada Siswa SMP*” dengan upaya untuk meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP. Monopoli dipilih sebagai salah satu media permainan pada siswa dikarenakan monopoli merupakan salah satu game yang mudah dimainkan oleh seluruh kalangan. Dengan melakukan penelitian terbaru dalam upaya menerapkan media permainan berupa *monopoly bingo* sebagai media untuk meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP yang belum dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan *monopoly bingo* untuk meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai dasar teori untuk menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya sekaligus upaya dalam meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP

Metode

Subjek Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen yaitu sebuah eksperimen yang di dalamnya terdapat perlakuan

dan tidak dilakukannya randomisasi (Seniati *et al.*, 2015). Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode two pretest-posttest control group design yaitu dengan melakukan pengukuran diawal sebelum diberikan perlakuan dan setelah pemberian perlakuan pada kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Seniati *et al.*, 2015). Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan untuk mendapatkan sampel berdasarkan kriteria yang sesuai. Kriteria subjek dalam penelitian ini, yaitu : (1) Siswa MTs Muhammadiyah 2 Malang kelas VII; (2) Laki Laki dan Perempuan; (3) Memiliki kategori *self efficacy* yang rendah; (4) Tidak memiliki cacat fisik dan gangguan mental. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas VII.

Instrumen Penelitian

Penelitian yang dilakukan terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Yang menjadi variabel bebas (X) yaitu Monopoli dan variabel terikat (Y) yaitu *self efficacy*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan *General Self-Efficacy (GSE) Scale* yang dikembangkan oleh Schwarzer & Jerusalem (1995) dan diadaptasi oleh (Novrianto *et al.*, 2019). Skala ini menggunakan skala likert yang terdiri dari 10 item dengan pilihan jawaban berupa Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Netral (N), Cukup Sesuai (CS), Sangat Sesuai (SS). Opsi netral pada pilihan tersebut dengan tujuan untuk memudahkan partisipan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan (Novrianto *et al.*, 2019). Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan *try out* skala dengan jumlah 10 item dengan keseluruhan *item favorable* kepada seluruh kelas VII sebanyak 69 siswa dengan uji validitas 0,271-0,596 dan melakukan uji reliabilitas menggunakan analisis cronbach's alpha didapatkan hasil 0,720, jika nilai alpha cronbach menunjukkan angka > 0,60 maka disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel.

Pada permainan monopoli ini peneliti memodifikasi monopoli dengan mengubah kartu dana umum menjadi kartu yang berisi sebuah tantangan dengan tujuan untuk meningkatkan *self efficacy* pada siswa sesuai dengan teori aspek Albert Bandura. Salah satu contoh item pada skala “siswa menerima dan menyelesaikan tantangan dengan level mudah”, “siswa menerima dan menyelesaikan tantangan dengan level sedang” dan “siswa menerima dan menyelesaikan tantangan dengan level sulit”.

Prosedur dan Analisis Data

Prosedur Eksperimen Pada penelitian ini terdapat 3 tahap penelitian. Tahap pertama adalah persiapan, pada tahap ini menyusun rancangan penelitian berdasarkan permasalahan dalam penelitian, membaca jurnal penelitian yang berkaitan langsung maupun tidak langsung yang sesuai dengan judul penelitian, mengurus keperluan penelitian seperti perizinan dan pemilihan subjek penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan mencari alat ukur untuk penelitian. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, yaitu pemberian intervensi permainan monopoli bingo kepada subjek selama 3 hari dengan 2 sesi perharinya. Pada tahap ini peneliti memberikan pretest berupa lembar yang berisi *General Self Efficacy Scale* kepada 69 siswa guna untuk menyeleksi subjek penelitian sebanyak yang memiliki

self efficacy rendah. Tingkat *self efficacy* diukur dengan menggunakan kategori-kategori tertentu, yaitu sangat rendah (10 – 18), rendah (19 – 26), sedang (27 – 34), tinggi (35 – 42), dan sangat tinggi (43 – 50). Dengan menggunakan rentang nilai ini, peneliti dapat mengidentifikasi tingkat kepercayaan individu terhadap kemampuan mereka secara lebih terperinci.

Setelah mendapatkan hasil data *pretest* yang telah dilakukan, peneliti menghitung jumlah skor dari skala tersebut lalu mengambil subjek penelitian berdasarkan kategori sangat rendah, rendah dan sedang. Lalu peneliti memberikan lembar *pretest* kepada 10 siswa kelompok eksperimen dan 10 siswa kelompok kontrol yang memiliki *self efficacy* rendah. Ketika kelompok kontrol selesai mengerjakan lembar *pretest* tersebut, kelompok kontrol kembali ke kelas masing-masing sedangkan kelompok eksperimen bermain monopoli bingo sebagai intervensi. Prosedur bermain monopoli bingo yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dilakukan pada jam istirahat, seluruh subjek kelompok eksperimen duduk bersama disatu meja dan bermain monopoli bingo selama 20 menit per sesinya. Monopoli bingo dimodifikasi oleh peneliti dengan memberikan 10 soal tantangan dengan mengubah kartu dana umum menjadi kartu tantangan dan mengganti nama nama negara yang ada di dalam monopoli menjadi kotak T (tantangan) disetiap jarak antara dua kotak. Cara bermain monopoli bingo yaitu apabila pion subjek berhenti disalah satu kotak yang berisi tantangan, maka subjek harus mengambil kartu tantangan yang sudah disediakan oleh peneliti di papan monopoli tersebut. Permainan ini memiliki ketentuan apabila subjek merasa yakin akan kemampuan yang dimilikinya maka subjek mampu menyelesaikan soal-soal tantangan yang didapatkannya dan permainan ini terus berlanjut hingga waktu dan soal tantangannya habis. Peneliti membuat soal soal tantangan berdasarkan teori aspek Bandura (1997), dan indikator permainan yang diturunkan dari ketiga teori aspek tersebut. Setelah pemberian intervensi monopoli bingo selesai, peneliti memberikan lembar *posttest* yang berisi *General Self Efficacy Scale* pada 10 siswa kelompok eksperimen dan 10 siswa kelompok kontrol. Didalam waktu yang bersamaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menyelesaikan lembar *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh peneliti.

Tahap terakhir adalah melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, melakukan pengolahan data menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan IBM SPSS ver. 25 dan *Microsoft excel*. Sebelum melakukan uji data, peneliti telah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*. Uji *Paired Sample T-Test* guna untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest* dan *posttest*. Dan pada Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pada kelompok *posttest*

Analisis Data Pengolahan data menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan IBM SPSS ver. 25 dan *Microsoft excel*. Sebelum melakukan uji data, peneliti telah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*. Uji *Paired Sample T-Test* guna untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata pada *pretest*

dan *posttest*. Dan pada Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pada kelompok *posttest*.

Hasil

Sebelum melakukan uji *paired sample t-test* peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dimana uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak normal dengan bantuan SPSS 25.0. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk*. Ketentuan penggunaan uji normalitas data menggunakan rumus *shapiro-wilk* apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data terdistribusi normal (Alamsyah et al., 2022). Hasil uji normalitas data pada penelitian ini diketahui bahwa pada *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,378, pada *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,792 pada *pretest* kelompok kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,195 dan pada *posttest* kelompok kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,216.

Dan uji homogenitas dapat dilakukan apabila data tersebut berdistribusi normal, dan pada uji ini digunakan untuk mengetahui varian populasi yang sama atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas dengan rumus *lavene*, apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data bersifat homogen (Alamsyah et al., 2022). Berdasarkan hasil uji homogenitas data didapatkan hasil pada *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol menunjukkan nilai 0,749, dan pada *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol menunjukkan nilai 0,688 yang artinya data tersebut bersifat homogen. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria subjek yaitu siswa kelas VII, laki-laki/perempuan, dan memiliki *self efficacy* rendah. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada data yang berpasangan. Setelah itu melakukan uji *independent sample t-test* guna untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari hasil *posttest* pada kedua data.

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil analisis uji *paired sample t-test* didapatkan rata-rata hasil pada *posttest* kelompok eksperimen sebesar 39,2 menunjukkan lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pretest* kelompok eksperimen sebesar 31,5 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 $p < 0,05$. Dari hasil penelitian tersebut maka hal ini dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *self efficacy* yang signifikan ketika sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa media permainan monopoli bingo. Kemudian pada *posttest* kelompok kontrol diperoleh rata-rata hasil 35,3 menunjukkan lebih tinggi daripada rata-rata hasil *pretest* kelompok kontrol sebesar 32 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,010. Maka hal ini menunjukkan bahwa tetap terdapat pengaruh permainan *monopoly bingo* terhadap peningkatan *self efficacy* pada siswa SMP. Setelah melakukan uji *paired sample t-test*, peneliti melakukan uji *independent sample t-test*:

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 uji analisis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menghitung skor delta antara *pretest posttest* kelompok eksperimen dan *pretest posttest* kelompok kontrol didapatkan hasil yang diperoleh nilai $p < 0,05$ yaitu 0,014 yang

Tabel 1. Analisa Uji Paired Sample t-test dan Uji Independent Sample T-Test Delta Score Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pretest	Posttest	t	df	Sig.(-2 tailed)
Uji Paired Sample t-test					
KE	31,5	39,2	7,530	9	0,000
KK	32	35,3	3,262	9	0,010
Uji Independent Sample T-Test					
KE - KK			2,720	18	0,014

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap peningkatan *self efficacy* pada siswa SMP. Perbedaan peningkatan *self efficacy* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilihat dari skor selisih, yaitu dengan menghitung *posttest* dikurang *pretest*. Pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh permainan monopoli bingo terhadap *self efficacy* pada siswa smp. Hal ini dilihat dari hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan monopoli bingo pada *self efficacy* siswa. Kemudian pada uji *independent sample t-test* terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilihat dari skor selisih, yaitu dengan menghitung *posttest* dikurang *pretest*. Pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan peningkatan *self efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki setiap orang dengan adanya rasa optimisme akan mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal dan siswa akan mudah dalam proses belajarnya (Hidayat & Sariningsih, 2018). Hal tersebut berarti apabila siswa berminat atau menyukai pada salah satu mata pelajaran maka akan menjadi faktor pendorong siswa dalam mencapai keberhasilannya. Siswa dengan *self efficacy* yang rendah mereka merasa bahwa dirinya tidak mampu mengikuti dan menyelesaikan tugas-tugas pada proses belajar. Sedangkan siswa dengan *self efficacy* yang tinggi mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dalam proses belajarnya (Ningsih & Hayati, 2020).

Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai kemampuan untuk menyelesaikan tugas secara spesifik dan diyakini memiliki hubungan dengan peningkatan kinerja individu (Graham, 2022). Selain menyelaraskan teori efikasi diri dengan teori atribusi, Bandura (1997) juga menempatkan dengan jelas ke dalam kerangka nilai harapan, dimana motivasi merupakan hasil dari harapan bahwasannya tindakan tertentu akan menghasilkan hasil dan nilai tertentu juga bila ditempatkan pada hasil tersebut. Skaalvik et al. juga menyatakan bahwa efikasi diri mempengaruhi motivasi diri dalam siswa, dengan itu siswa tetap berada dibawah pengawasan guru (Ulandari et al., 2019). Apabila siswa dengan *self efficacy* rendah ia akan merasakan kesulitan bahkan menghindari untuk menyelesaikan tugas-tugas diberikan oleh guru, sedangkan siswa dengan *self efficacy* yang tinggi ia akan lebih berusaha untuk menguasai dan

menyelesaikan tugas-tugas (Oktariani, 2018). Efikasi diri merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh individu ketika melakukan suatu tindakan guna untuk mencapai tujuan tertentu dan menghadapi rintangan yang ada (Karmila & Raudhoh, 2021).

Pada penelitian Thalib (2020) permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang dimainkan secara berkelompok yang sangat terkenal di dunia dengan tujuan untuk menguasai petak menggunakan bidik untuk melakukan proses menyewa, membeli dan menjual dengan prinsip ekonomi yang sederhana. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siskawati et al. (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa didapatkan hasil bahwa monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran Geografi dan efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi pada siswa. Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Purwanto et al. (2012) yang berjudul Implementasi Permainan Monopoli Fisika sebagai Media Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP didapatkan hasil bahwa penggunaan permainan monopoli mendapat respon positif dari siswa dan mengalami peningkatan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan permainan monopoli bingo efektif dalam meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP kelas VII. Pada penelitian terdahulu Marsela et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMP dengan menggunakan pendekatan behavioral dengan teori *operant conditioning* B.F Skinner. Setelah diberikannya *pretest* dan *posttest* pada siswa SMP terdapat adanya perubahan kepercayaan diri sebelum dan sesudah diberikannya media permainan monopoli. Selain itu, Ningsih (2018) melakukan penelitian pengembangan media permainan monopoli *truth or dare* pada siswa SMP didapatkan hasil bahwa permainan monopoli *truth or dare* efektif untuk meningkatkan *self confidence* pada siswa SMP. Hal itu dilihat dari pada proses permainan monopoli berlangsung, siswa menunjukkan perubahan dalam meningkatkan *self confidence* dengan perubahan yang ditunjukkan oleh siswa terhadap dirinya sendiri Ningsih (2018). Husna (2012) menyatakan permainan monopoli merupakan salah satu *board game* yang sangat terkenal di dunia yang dimainkan secara berkelompok. Tujuan dari bermain monopoli adalah para pemain menguasai wilayah untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara menyewa, menjual dan membeli sesuai dengan sistem permainan yang ditetapkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kasanah (2019) didapatkan hasil media *monopoly smart games* (MSG) efektif dan layak diterapkan pada saat kegiatan

proses pembelajaran dan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Monopoli merupakan salah satu media permainan yang mampu membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Agustiya *et al.*, 2017). Monopoli juga bisa digunakan sebagai media permainan guna untuk membantu proses pembelajaran, dengan itu monopoli dirancang dan dimodifikasi menjadi monopoli yang berisi tantangan-tantangan edukatif dengan tujuan untuk meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agustiya *et al.* (2017) didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media monopoli menggunakan model CTL mampu meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa yang sebelumnya berada di kategori kurang baik menjadi kategori tinggi. Penelitian terdahulu lainnya menunjukkan bahwa media monopoli efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Masruri *et al.*, 2020). Dari pemaparan diskusi penelitian di atas terdapat kelebihan dan kelemahan, kelebihan yang terdapat pada penelitian ini media permainan monopoli bingo mampu meningkatkan *self efficacy* pada siswa SMP. Dari kelebihan di atas terdapat kelemahan atau keterbatasan pada penelitian ini yaitu dalam penelitian ini tidak melakukan randomisasi

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli bingo berpengaruh dalam meningkatkan *self efficacy* pada siswa smp. Dari hasil tersebut dapat dilihat dari perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi pretest dan *posttest* memiliki perbedaan signifikan yang artinya terdapat pengaruh diberikannya intervensi permainan monopoli bingo dalam meningkatkan *self efficacy* pada siswa smp.

Implikasi dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai dasar pedoman atau gambaran bagi guru maupun orang tua dirumah dalam meningkatkan *self efficacy* (keyakinan terhadap kemampuan yang dimiliki oleh anak) agar nantinya anak dapat mengikuti kegiatan belajar di kelas bersama guru dan teman-temannya. Adanya permainan yang digunakan seperti monopoli bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif agar anak yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya.

Referensi

- Agustiya, F., Sunarso, A., & Haryani, S. (2017). Influence of ctl model by using monopoly game media to the students' motivation and science learning outcomes. *Journal of Primary Education*, 6(2), 114-119. <https://doi.org/10.15294/jpe.v6i2.17559>
- Alamsyah, I. R., Mahfud, I., & Aguss, R. M. (2022). Pengaruh latihan shooting dengan metode beef terhadap akurasi free throw siswi ekstrakurikuler basket SMK Negeri 4 Bandar Lampung. *Sport Science and Education Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.33365/ssej.v3i2.2218>
- Bandura, A. (1997). *Self efficacy: The exercise of control*. Stanford University
- Graham, S. (2022). Self-efficacy and language learning—what it is and what it isn't. *The Language Learning Journal*, 50(2), 186-207. <https://doi.org/10.1080/09571736.2022.2045679>
- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Kemampuan pemecahan masalah matematis dan adversity quotient siswa SMP melalui pembelajaran open ended. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 109-118. <https://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>
- Husna, H. N. (2012). Implementaasi permainan monopoli fisika. <http://repository.upi.edu/id/eprint/107429>
- Karmila, N., & Raudhoh, S. (2021). Pengaruh efikasi diri terhadap kemandirian belajar siswa. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 36-39. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v5i1.2692>
- Kasanah, F. K. (2019, December). Pengembangan media monopoly smart games (MSG) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 259-267). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Laksono, T. B. (2022). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik psikodrama terhadap efikasi diri siswa kelas VIII Smp Negeri 29 Semarang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 3(1), 137-144. <https://doi.org/10.51874/jips.v3i1.49>
- Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., & Rosita, D. (2023). Efektivitas media permainan monopoli dalam terapi bermain untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. *Visipena*, 14(1), 1-13. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/2155>
- Masruri, M. B., Raharjo, T. J., & Sunarto, S. (2020). The effectiveness of monopoly media to improve learning outcomes in integrative thematic learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. *Journal of Primary Education*, 9(1), 52-57. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i1.36046>
- Ningsih, M. W. (2018). Pengembangan media permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada siswa siswi SMP Negeri 1 Balongbendo. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/23240>
- Ningsih, W. F., & Hayati, I. R. (2020). Dampak efikasi diri terhadap proses & hasil belajar matematika (the impact of self-efficacy on mathematics learning processes and outcomes). *Journal on Teacher Education*, 1(2), 26-32. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.514>
- Novrianto, R., Maretih, A. K., & Wahyudi, H. (2019). Validitas konstruk instrumen general self efficacy scale versi Indonesia. *Jurnal Psikologi*. 15(1). 1-9. <http://dx.doi.org/10.24014/>
- Oktariani, O. (2018). Peranan self efficacy dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Kognisi*, 3(1), 45-54. <http://dx.doi.org/10.22303/kognisi.3.1.2018.41-50>
- Purwanto, P., Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi permainan monopoli fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 69-76. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.36054>
- Schwarzer, R. & Jerusalem, M. (1995). *Generalized self-efficacy scale*. Dalam Measures in Health Psychology A User's Portfolio, Causal and Control Beliefs (pp. 35-37). Windsor: NFER-NELSON
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2015). *Psikologi eksperimen (Sebastianus Darwin, Ed)*. In Jakarta: PT Indeks.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72-80. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/27020>

- Sudwiarrum, D. A., Nuryana, N., & Puspitasari, R. (2021). Pengaruh self efficacy terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII SMP. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 294-309. <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.9355>
- Thalib, A. S. (2020). Pengembangan media bimbingan konseling permainan monopoli truth and dare untuk meningkatkan self confidence pada peserta didik di SMP Negeri 8 Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19010>
- Ulandari, L., Amry, Z., & Saragih, S. (2019). Development of learning materials based on realistic mathematics education approach to improve students mathematical problem solving ability and self-efficacy. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 375-383. <https://doi.org/10.29333/iejme/5721>
- Zulfia, M. (2018). Hubungan dukungan sosial dan efikasi diri pada siswa di SMP Negeri 02 Jabon Sidoarjo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/12432>