

# **PENGEMBANGAN MODEL GAME PEMBELAJARAN SISTEM PERIODIK UNSUR DENGAN TEKNIK MNEMONIC BERBASIS MULTIMEDIA PADA BIMBINGAN BELAJAR PRIMAGAMA**

**Setiyo Prihatmoko**

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer  
Jl. Majapahit 605 & 304 Semarang Indonesia  
E-mail : Setiyo@stekom.ac.id

## **Abstrak**

Sistem Periodik Unsur (SPU) merupakan sistem pengelompokan atau susunan unsur-unsur dengan tujuan mempermudah dalam mempelajari sifat-sifat unsur yang berubah pada setiap periodiknya. Didalam SPU terbagi atas 7 periode serta lantanida dan aktinida yang berada pada periode 6 dan periode 7. Dari banyaknya periode dan unsur pada SPU, membuat anak sulit menghafal secara cepat. Bimbel Primagama ini berdiri pada 10 Maret 1982 di Jl. Diponegoro no.89 Jogjakarta. Purdie Candra merupakan pendiri dari Bimbel Primagama. Saat ini Primagama telah memiliki lebih dari 768 unit kantor cabang di seluruh Indonesia. Primagama memiliki lebih dari 50.250 siswa pada tahun ajaran 2011/2012. Metode ceramah yang sering digunakan kemungkinan menimbulkan kejenuhan pada siswa, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta kurangnya optimalisasi penggunaan media. Hal ini dapat menimbulkan masalah dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diajukan adalah membuat suatu media pembelajaran baru, yakni Game Pembelajaran. Game Pembelajaran ini berisi unsur-unsur pada SPU sehingga siswa akan lebih mudah untuk menghafal serta memberikan suasana baru belajar yang dibalut dalam bentuk game menarik. Game Pembelajaran ini didukung dengan *Teknik Mnemonic*. Dimaksudkan agar penghafalan unsur SPU dapat terarah sesuai dengan prinsip-prinsip pada *Teknik Mnemonic*. Teknik Mnemonic, teknik yang biasa disebut “jembatan keledai” ini merupakan suatu bentuk penyediaan informasi dalam memori jangka panjang dan mempermudah dalam proses pemanggilan informasi. Dari hasil penerapan yang dilakukan diperoleh perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan game pembelajaran SPU, yakni 2.19 : 3.32. perbandingan tersebut menunjukkan prosentase nilai kevalidan sebanyak 70% yang berarti telah menunjukkan kategori valid.

***Kata kunci*** : *Game Pembelajaran, Sistem Periodik Unsur (SPU), Teknik Mnemonic*