

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY GAME SMART* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Ainul Mardia, Andi Ferawati Jafar

Prodi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Alauddin Makassar, ainul4495@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui: 1) Seberapa besar Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart, 2) Seberapa besar Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart. 3) Adakah perbedaan Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu The Static Group Comparison Design. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas VIII SMPN 2 Baraka yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 77 siswa. sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan acak kelas dengan teknik pepadanan sampel sehingga diperoleh 2 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa 34. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar peserta didik yang diajar dengan media Monopoly Game Smart sebesar 88,7648 dan kelas yang tidak menggunakan media Monopoly Game Smart sebesar 81,2305. Yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan anatara Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart.

Kata kunci: minat belajar fisika, monopoly game smart.

Pendahuluan

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang mai baik. Di samping itu, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bias diarahkan pada hal yang bersipat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi dan minat untuk belajar, serta antusias menyambut pembelajarn di sekolah.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan yujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan salah satunya adalah penggunaan mendia pembelajaran yng berfungsi sebagai perantara, wadah, dan penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media

berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar yang membaji dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut teori kerucut pengalaman, pengetahuan akan semakin abstrak apa bila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami sesuatu pengetahuan dalam bentuk kata , tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, siswa atau anak didik harus memiliki pengalaman yang lebih kongkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang kongkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Dina Indriani, 2011: 47)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. (Arsyad,

2011: 15). Media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Dalam situasi pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. (Russel, 2002: 80).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Baraka, khususnya dalam mata pelajaran fisika, minat belajar siswa masih rendah. Mayoritas siswa kurang memiliki minat belajar yang tinggi dalam mata pelajaran ini. Indikator aktivitas siswa ketika belajar yang menggambarkan minat belajar siswa masih rendah antar lain siswa kurang tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, kurangnya motivasi dalam mencari dan memecahkan soal-soal, serta kurangnya motivasi dalam belajar, seperti berbiacar ketika guru menjelaskan, terlalu lama dalam mengerjakan soal latihan, sebagian besar kurang aktif bertanya tentang materi pelajaran, dan siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya media pembelajaran yang terbatas dan monoton, guru hanya mengandalkan metode ceramah dan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti minimnya penggunaan media pembelajaran. Sehingga banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar serta minat yang kurang tinggi dalam belajar. Karena itu perlu dikembangkan suatu media baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar minat siswa dalam belajar fisika dapat meningkat, salah satunya yaitu dengan menggunakan media monopoly fisika. Dengan menggunakan media monopoly fisika siswa diharapkan untuk lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat menurut kamus Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati pada suatu hal. Minat seorang peserta didik dengan peserta didik yang lainnya tidak selalu sama. Minat berkaitan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu. Menurut Sudjato dalam Ali, minat adalah pemusatan perhatian yang terlahir secara tidak sengaja tergantung dari bakat dan kemauan. Berdasarkan pengertian di atas minat adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan. Minat peserta didik akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari. (Irwanto, 2002: 340).

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS) Terhadap Minat Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Baraka”, dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Seberapa besar Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS)? 2) Seberapa besar Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS)? 3) Adakah perbedaan Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS)?

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Pra-Eksperimen (*Pre-Experimental*) dengan model *The Static Group Comparison Design*, dimana pada desain ini terdapat satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu untuk kelompok control (yang tidak diberi perlakuan). (Frangkel, 2012: 271)

Kelas yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah salah satu kelas VIII yang terleatk dikabupaten Enrekang kecamatan buntu batu yaitu kelas VIII SMPN 2 Baraka dengan jumlah keseluruhan siswanya yaitu 77 siswa. Namun pada penelitian ini

peneliti hanya mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas VIII D dengan jumlah siswa 17 siswa dan kelas VIII B dengan jumlah siswa 17 siswa sehingga sampel pada penelitian ini adalah 34 siswa, dimana kelas VIII D sebagai kelas Eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas Kontrol.

Teknik pengumpulan data minat belajar yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) tahap persiapan yang meliputi, Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perangkat media pembelajaran MGS, dan instrumen penelitian, Meminta validator (Pembimbing) untuk memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. 2) tahap pelaksanaan yang meliputi, Memilih sampel dengan acak kelas yaitu dengan teknik pemadanan sampel, yang dipilih kelas VIII C dan kelas VIII D, Melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran MGS (Monopoly Games Smart) dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Dengan peneliti bertindak sebagai guru, Memberikan kuesioner respon minat belajar fisika kepada peserta didik, Mengisi lembar observasi yang diisi oleh guru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) kuesioner minat belajar fisika siswa. Instrumen minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Definisi konseptual: Minat adalah watak yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktifitas, pengertian, keterampilan untuk tujuan perhatian atau penguasaan. Definisi operasional: Minat adalah keinginan seseorang tentang keadaan suatu objek. (Mardapi, 2007: 112). Pengisian kuesioner dilakukan oleh siswa dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom jawaban yang disediakan. Skala pengukuran menggunakan skala Likert. Prinsip pokok skala Likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap, mulai dari sangat negative sampai dengan sangat positif. Penentuan lokasi itu dilakukan dengan mengkuantifikasi pernyataan seseorang terhadap

butir pernyataan yang disediakan (Widoyoko, 2008: 115). Untuk skala Likert digunakan skala dengan empat angka. Skala 1 (satu) berarti sangat negative dan skala 4 (empat) berarti sangat positif. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti pilihan respons yang menunjukkan tingkatan. Contoh pilihan respons: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju). (Widoyoko, 2008: 115), 2) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka pengumpulan data dalam suatu penelitian. Merupakan hasil perbuatan siswa secara aktif dan perhatian untuk menyadari adanya suatu rangsangan tertentu yang diinginkan atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala-gejala psikis. (Sugiono, 2010: 311). Dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah lembar observasi guru. Peneliti akan menggunakan observer (yaitu orang yang dipercayakan oleh peneliti) untuk mengamati guru (peneliti) bidang studi fisika yang bersangkutan. Observer tersebut akan mengisi daftar centang kegiatan untuk memastikan keterlaksanaan model pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirumuskan dalam RPP. 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), berdasarkan hasil observasi awal di sekolah SMPN 2 Baraka bahwa di sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) oleh sebab itu maka peneliti akan menyusun RPP berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Untuk menganalisis minat belajar peserta dalam proses pembelajaran diambil dari nilai rata-rata skor penilaian aspek Minat belajar peserta didik yang di konversikan sebagai berikut:

Tabel 1: Konversi Nilai Rata-Rata Minat Belajar peserta Didik

Nilai Rata-Rata	Kategori
1,00 – 1,49	Kurang berminat
1,50 – 2,49	Cukup berminat
2,50 – 3,49	Berminat
3,50 – 4,00	Sangat berminat

(Susilo, 2002: 6).

langsung. Maka diperoleh data minat belajar fisika yang disajikan dalam bentuk tabel

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil analisis minat belajar siswa setelah menggunakan media Monopoly Game Smart

Berdasarkan hasil Koesioner minat belajar peserta didik kelas VIII D SMPN 2 baraka setelah diajar dengan menggunakan Media pembelajaran *Monopoly Game Smart*. Maka diperoleh data minat belajar fisika dapat dilihat pada tabel distribusi dibawah ini.

Tabel 2: Data minat belajar peserta didik kelas VIII D SMPN 2 bakara setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart*

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	95
Nilai Minimum	81
Rata-rata	88,7648
Standar Deviasi	4,69746
Varians	22,066

Tabel 3: Kategorisasi minat belajar peserta didik (Kelas Eksperimen)

No	Rentang Nilai	%	Kategori
1	1,00–1,49	0	Tidak Berminat
2	1,50– 2,49	0	Kurang Berminat
3	2,50–3,49	32,29	Berminat
4	3,50 –4,00	64,70	Sangat Berminat

2. Hasil Analisi Data Minat belajar siswa yang tidak menggunakan Media Monopoly Game Smart

Berdasarkan hasil Koesioner minat belajar peserta didik kelas VIII B SMPN 2 Baraka setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran

Tabel 4: Data minat belajar peserta didik kelas VIII D SMPN 2 bakara setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart*

Parameter	Nilai
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	63
Rata-rata	81,2305
Standar Deviasi	12,178
Varians	148,316

Tabel 5: Kategorisasi minat belajar peserta didik (Kelas Kontrol)

No	Rentang Nilai	(%)	Kategori
1	1,00–1,49	0	Tidak Berminat
2	1,50–2,49	0	Kurang Berminat
3	2,50–3,49	52,94	Berminat
4	3,50–4,00	47,05	Sangat Berminat

Pembahasan

Hasil analisis data minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan siswa memberikan respons yang sangat positif dan 36,29% dari jumlah keseluruhan siswa memberikan respons yang positif, dengan nilai rata-rata minat belajar peserta didik yaitu sebesar 88,7648. Minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* meliputi beberapa indikator, yaitu: (1) Rasa tertarik, (2) Perasaan senang, (3) Perhatian, (4) Partisipasi, (5)

Keinginan/kesadaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dapat membangkitkan minat belajar peserta didik untuk belajar. Selama dalam proses pembelajaran siswa merasa senang dapat mengatasi kesulitan belajar fisika dengan menggunakan media monopoly fisika. Fakta empiris ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Slameto bahwa, minat besar pengaruhnya dalam belajar. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan teori “*Cone Experience* (Kerucut Pengalaman)”, yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut teori Kerucut Pengalaman, pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, siswa atau anak didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu

menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran permainan seperti monopoli fisika memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purwanto, Ika Mustika Sari dan Hanna Nurul Husna diperoleh hasil bahwa penggunaan monopoly game dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta penelitian yang dilakukan oleh Dian Alimatussholikha HS (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Permainan Monopoli dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII Di MTsN Yogyakarta 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan monopoly dan ular tangga dalam pembelajaran fisika dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar fisika.

1. Minat belajar Peserta Didik pada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* (kelas Kontrol)

Hasil analisis data minat belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 47,05% siswa dari jumlah keseluruhan siswa memberikan respons yang sangat positif dan 52,94% dari jumlah keseluruhan siswa memberikan respons yang positif dengan nilai rata-rata minat belajar peserta didiks sebesar 81,2305. Minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* meliputi beberapa indikator, yaitu: (1) Rasa tertarik, (2) Perasaan senang, (3) Perhatian, (4) Partisipasi, (5) Keinginan/kesadaran. Hal ini menunjukkan bahwa

persentase siswa yang memberikan respon positif lebih banyak dari pada persentase siswa yang memberikan respon sangat positif.

Minat belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan media *Monopoly Game Smart* lebih tinggi dari pada Minat belajar siswa pada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media *Monopoly Game Smart*. Hal ini diakibatkan karena beberapa hal salah satunya adalah kurangnya penggunaan media. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus kita perhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran. Walaupun demikian, sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara begitu banyak alat yang tersedia. Walaupun banyak penelitian tentang efektivitas berbagai media, tidak ada penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat digunakan dalam situasi belajar tertentu. Juga belum ada dasar teoritis yang kuat yang menentukan media apa yang paling serasi untuk bahan pelajaran tertentu. Setiap alat pendidikan mempunyai kebaikan dan kekurangannya, tetapi semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa hasil-hasil penelitian yang telah diperoleh dapat memenuhi standar keberhasilan suatu proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan, rata-rata minat belajar siswa telah menunjukkan respon yang sangat positif secara individu maupun secara klasikal.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Monopoly Game Smart*

dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

2. Perbedaan Minat Belajar peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang disignifikan kminat belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart*. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis uji t-2 sampel independent di mana diperoleh nilai t_{hitung} yang lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitung diperoleh $t_{hitung} = 2.376553985$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan nilai $t_{tabel} = 2.120$ sehingga disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ Berdasarkan hasil tersebut, maka pengambilan kesimpulan hipotesis yaitu H_0 ditolak. Minat belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan media *Monopoly Game Smart* lebih tinggi dari pada Minat belajar siswa pada kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media *Monopoly Game Smart*. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa nilai rata-rata Minat belajar yang diperoleh peserta didik untuk kedua kelompok/ kelas tersebut pada dasarnya memiliki perbedaan yang cukup besar.

Berdasarkan pengamatan penulis selama penelitian, terlihat peserta didik pada kelas eksperimen lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan adanya rasa kompetisi agar tim untuk memenangkan pertandingan. Kompetisi menimbulkan kesadaran anggota tim untuk mempertahankan timnya. Setiap peserta didik bertanggung jawab pada diri sendiri dan timnya. Pada kelas eksperimen hampir semua terlibat aktif karena pada permainan monopoly fisika menuntut peserta didik untuk menjawab pertanyaan sehingga peserta didik lebih aktif belajar dan peserta didik lebih bersemangat lagi apabila tim dapat menjawab

pertanyaan dan mendapatkan tepuk tangan yang meriah dari tim yang lain sehingga terus berusaha untuk menjawab pertanyaan lainnya serta menjasi monopolis. Pada kelas eksperimen tidak hanya berpusat pada guru tetapi proses pembelajaran juga terlihat lebih menyenangkan karena dapat menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. Namun pada kelas kontrol tidak banyak peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada kelas kontrol cenderung pasif karena hanya diterapkan pembelajaran langsung sehingga pembelajaran menjadi menonton dan membosankan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* memberikan pengaruh yang berarti terhadap minat belajar peserta didik. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan strategi media *Monopoly Game Smart* telah dibuktikan secara statistik dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini, sehingga hipotesis H_0 di tolak.

Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik di SMPN 2 baraka pada kelas VIII C setelah penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 36,29% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat.
2. Minat belajar peserta didik di SMPN 2 baraka pada kelas VIII B yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 47.05% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 52,94% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat.
3. Ada perbedaan antara Minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS).

Daftar Pustaka

- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Fraenkel, Jack R. dan Norman E. Wallen. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education Seventh Edition*. New York : McGraw-Hill.
- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2010. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Mardapi, Djemari *Teknik penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. 2007. Jogjakarta: Mitra cendikia Press.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.