

**PERMAINAN MONOPOLI DAN UALAR TANGGA SEBAGAI MEDIA  
LATIHAN SOAL FISIKA POKOK BAHASAN GAYA KELAS VIII  
DI MTsN YOGYAKARTA I**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Pendidikan Fisika

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
Disusun oleh:  
**Dian Alimatussholikha HS**  
**NIM. 03460516**

**JURUSAN PENDIDIKAN FISIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2008**



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Pengajuan Munaqasah

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Dian Alimatussholikha HS

NIM : 03460516

Judul Skripsi :

Permainan Monopoli Dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika  
Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII Di MTsn Yogyakarta I.

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan/Program Studi Pendidikan Fisika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Satu dalam Pendidikan Fisika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. Wb.*

Yogyakarta, 3 Maret 2008

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "H. Suparwoto" followed by the date "03/03/08".

Prof. H. Suparwoto, M.Pd.

NIP. 130605041

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/736/2008

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Permainan Monopoli dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Dian Alimatussholikha HS

NIM : 03460516

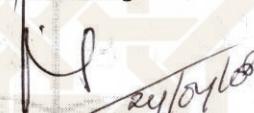
Telah dimunaqasyahkan pada : 10 April 2008

Nilai Munaqasyah : A / B

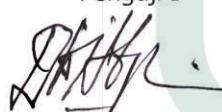
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

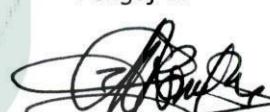
Ketua Sidang

  
Prof. Drs. H. Suparwoto, M.Pd  
NIP. 130605041

Penguji I

  
Drs. Dwi Sabdo Prasetyo, M.Si

Penguji II

  
Warsono, M.Si  
NIP.132240453

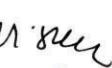
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 April 2008

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

Dekan

  
Maizer Said Nahdi, M.Si.

NIP. 150219153



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah:

Nama : Dian Alimatussholikha HS

NIM : 03460516

Program Studi : Pendidikan Fisika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Permainan Monopoli dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I**" adalah hasil karya sendiri dan sepanjang sepengatahuan penulis tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain atau digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 6 Maret 2008



Penulis

Dian Alimatussholikha HS

NIM. 03460516

## MOTTO

أَتَيْعُوا مَن لَا يَسْكُنُهُ أَجْرًا وَهُمْ مُهْتَدُونَ (يس: ٢١)

*"Ikutilah orang yang tiada meminta balasan kepadamu, dan mereka adalah orang-orang yang mendapat petunjuk."*

(QS. Yaasin: 21)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Karya tulis ini kupersembahkan kepada:*

- ❖ *Abah dan Umi tercinta*
- ❖ *Kakak-kakakku (mbak ely, mbak heni, & mbak yuni) dan Adikku tercinta (Khakam)*
- ❖ *Almamater tercinta Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمينأشهد ان لا اله الا الله وأشهد ان محمدا عبده ورسوله  
اللهم صل وسلم على خاتم النبيين سيدنا محمد المبعوث رحمة للعلمين وعلى  
الله وأصحابه أجمعين، وبعد.

*Alhamdulillah*, puji dan syukur yang tak terhingga penyusun haturkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, hidayah serta pertolongan-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan Nabi Agung kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia, beserta keluarganya, para sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi yang berjudul “Permainan Monopoli Dan Ular Tangga Sebagai Media Latihan Soal Fisika Pokok Bahasan Gaya Kelas VIII di MTsN Yogyakarta I“ dapat terselesaikan.

Terselesainya skripsi ini tak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan itu penyusun mengucapkan banyak terima kasih. *Sukron Jazila Wa Khoirul Jaza* kepada semua pihak diantaranya:

1. Ibu Dra. Hj. Meizer Said Nahdi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Murtono, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika
3. Bapak Drs. Nur Hidayat, M.Ag., selaku Penasehat Akademik selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah UIN Sunan kalijaga Yogyakarta.

4. Bapak Prof. H. Suparwoto, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi yang senantiasa selalu mengarahkan dengan penuh tanggungjawab serta disertai keikhlasan dan kesabaran dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Hj. Sumarmiyati, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MTsN Yogyakarta I yang telah memberikan ijin penelitian dan nasehat sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Drs. Wakija, selaku Guru Bidang Studi Fisika yang telah membimbing, membantu, dan mengarahkan penulis di kelas.
7. Bapak dan Ibu Guru serta seluruh staff MTsN Yogyakarta I yang telah memberikan bantuan dan informasi kepada penulis selama penelitian.
8. Abah, Umi, Kakak-kakakku, dan Adikku *I Love You*, atas dukungannya baik berupa moril maupun materiil, do'a dan usahanya yang tidak bisa ananda balas dengan apapun.
9. Ka' Adi, yang telah memberikan warna hidup dan selalu menemani dikala susah dan senang serta selalu mendo'akan atas kesuksesan penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan "Fisika '03 dan Penghuni Wisma Cool", atas celotehnya yang membangkitkan semangat serta dukungannya.
11. Semua pihak yang telah ikut berjasa membantu penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Semoga budi baik dari semua pihak tersebut diterima oleh Allah SWT, dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari-Nya. Amiin.

*Akhir al-kalam*, dengan penuh ikhtiar dan rasa rendah hati, penyusun menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran konstruktif, senantiasa di buka untuk upaya perbaikan skripsi ini. Penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penyusun khususnya dan bagi kita semua. Amiin.

Yogyakarta, 5 Desember 2007  
Penyusun



Dian Alimatussholikha HS  
NIM. 03460516



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	v
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xv
<b>ABSTRAK.....</b>	xvii
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN PENYUSUNAN KERANGKA BERPIKIR .....</b>	12
A. Deskripsi Teori .....	12
1. Hakikat Pembelajaran Fisika.....	12
2. Peran Media Permainan Dalam Pembelajaran Fisika.....	14
3. Hakikat Minat Belajar Fisika.....	18
4. Hakikat Prestasi Belajar fisika.....	25
5. Perkembangan Peserta Didik.....	27
6. Gaya.....	31
7. Penelitian Yang Relevan.....	47

B. Kerangka Berpikir .....	48
<b>BAB III: METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
A. Desain Penelitian.....	57
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	57
C. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	58
D. Subyek Penelitian.....	58
E. Instrumen Penelitian.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data .....	65
G. Teknik Analisa Data.....	66
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
A. Deskripsi Data .....	68
1. Tanggapan Siswa Tentang Proses Pembelajaran Fisika.....	68
2. Nilai IPA Fisika Kelas VII.....	70
3. Kinerja Siswa.....	71
4. Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Gaya.....	73
B. Pembahasan .....	77
<b>BAB V: KESIMPULAN, KETERBATASAN, IMPLIKASI, DAN SARAN-SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan.....	86
B. Keterbatasan .....	86
C. Implikasi.....	87
D. Saran-saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	: Menarik dan mendorong meja, berarti gaya pada meja .....	31
Gambar 2	: Gaya otot dapat mengangkat barbell.....	32
Gambar 3	: Paku tertarik oleh magnet.....	33
Gambar 4	: Apel jatuh dari pohon.....	33
Gambar 5	: Gaya gesekan .....	34
Gambar 6	: Pegas memanjang.....	34
Gambar 7	: gaya listrik .....	35
Gambar 8	: Gesekan ban dengan jalan.....	35
Gambar 9	: Gaya tak sentuh .....	36
Gambar 10	: Diagram vektor dari gaya.....	36
Gambar 11	: Panjang AB manunjukkan besar gaya dan anak panah menunjukkan arah gaya.....	37
Gambar 12	: Dua gaya searah dan resultan kedua gaya searah.....	38
Gambar 13	: Dua gaya yang berlawanan dan resultan kedua gaya yang berlawanan arah.....	38
Gambar 14	: Dua gaya yang berlawanan dan sama besar dan resultan kedua gaya yang sama besar dan berlawanan arah sama dengan nol .....	39
Gambar 15	: Penerapan Hukum Kelembaman.....	40
Gambar 16	: Mobil-mobilan dengan massa yang kecil dan massa yang besar .....	41

Gambar 17	: Hukum III Newton .....	42
Gambar 18	: Momentum .....	47
Gambar 19	: Permainan Monopoli .....	98
Gambar 20	: Permainan Ular Tangga.....	117



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Perkembangan kognitif Piaget .....	28
Tabel 2	: Kisi-kisi soal pada kartu soal pada permainan monopoli.....	59
Tabel 3	: Kisi-kisi Lembar Kegiatan Siswa.....	60
Tabel 4	: Kisi-kisi soal pada kartu soal pada permainan ular tangga ....	61
Tabel 5	: Kisi-kisi soal tes prestasi .....	62
Tabel 6	: Kisi-kisi angket siswa tentang pembelajaran fisika .....	64
Tabel 7	: Ringkasan perhitungan hasil indek reliabilitas .....	65
Tabel 8	: Minat siswa tentang pembelajaran fisika pada permainan monopoli.....	69
Tabel 9	: Minat siswa tentang pembelajaran fisika pada permainan ular tangga .....	69
Tabel 10	: Mean, median ,modus, dan standar deviasi pada minat siswa tentang pembelajaran fisika.....	70
Tabel 11	: Mean, median ,modus, dan standar deviasi pada nilai IPA fisika kelas VII .....	71
Tabel 12	: Kinerja siswa .....	72
Tabel 13	: Mean, median ,modus, dan standar deviasi pada kinerja siswa .....	72
Tabel 14	: Mean, median ,modus, dan standar deviasi pada penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya.....	73
Tabel 15	: Matrik korelasi .....	76

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran 1 : Instrumen Penelitian

1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	91
2.	Petunjuk permainan monopoli .....	95
3.	Kartu soal .....	99
4.	Lembar kegiatan siswa .....	102
5.	Kunci jawaban.....	110
6.	Petunjuk permainan ular tangga.....	115
7.	Kartu soal .....	118
8.	Kunci jawaban.....	141
9.	Tes prestasi belajar fisika .....	145
10.	Kunci jawaban.....	151
11.	Format angket minat belajar siswa.....	152
12.	Format lembar pengamatan kinerja siswa .....	154
13.	Format lembar pengamatan kesulitan siswa dalam pembelajaran .....	155

### Lampiran 2 : Hasil Penelitian

1.	Angket Minat Belajar Siswa .....	156
2.	Nilai IPA Fisika Kelas VII .....	158
3.	Kinerja Siswa .....	159
4.	Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran.....	160
5.	Penguasaan Konsep .....	162

**Lampiran 3 : Distribusi Jawaban**

1. Angket minat belajar siswa ..... 163
2. Nilai IPA fisika kelas VII ..... 167
3. Kinerja siswa ..... 168
4. Kesulitan siswa dalam pembelajaran ..... 168

**Lampiran 4 : Analisa Data**

1. Perhitungan reliabilitas ..... 171
2. Uji korelasi ..... 175
3. Analisis jalur ..... 183
4. Mean, median, modus, dan standar deviasi ..... 188

**Lampiran 5 : Kartu bimbingan dan Surat-surat perijinan**

1. Kartu Bimbingan Skripsi ..... 200
2. Surat Bukti Seminar Proposal ..... 201
3. Surat Ijin Dari Fakultas ..... 202
4. Surat ijin dari Bapeda Yogyakarta ..... 204
5. Surat ijin dari Bapeda Sleman ..... 205
6. Surat ijin dari MTsN Yogyakarta 1 ..... 206

**PERMAINAN MONOPOLI DAN UALAR TANGGA SEBAGAI MEDIA  
LATIHAN SOAL FISIKA POKOK BAHASAN GAYA KELAS VIII  
DI MTsN YOGYAKARTA I**

**ABSTRAK**

**Dian Alimatussholikha HS  
NIM. 03460516**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui model permainan dalam pembelajaran fisika yang dapat meningkatkan ketertarikan dan minat belajar fisika, 2) mengetahui apakah prestasi belajar fisika siswa meningkat dengan digunakannya media permainan monopoli dan ular tangga. Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan saran dan pemikiran dalam proses pelaksanaan media permainan dalam pembelajaran fisika.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII A MTsN Yogyakarta I. Penelitian ini adalah penelitian kasus, yakni penelitian yang melibatkan segala proses dan hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli dan ular tangga sebagai media latihan soal fisika pokok bahasan gaya. Data penelitian terdiri dari tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika (angket), nilai IPA fisika kelas VII, kinerja siswa, aktivitas siswa terhadap pembelajaran fisika (observasi), dan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya.

Teknik analisa data yang digunakan adalah uji korelasi menggunakan rumus korelasi *product-moment* di teruskan dengan analisis jalur dengan menggunakan rumus path. Dari hasil uji korelasi dihasilkan nilai korelasi ( $r_{X_1 X_2} = -0,37$ ;  $r_{X_1 X_3} = 0,181$ ;  $r_{X_1 X_4} = 0,00$ ;  $r_{X_1 X_5} = 0,73$ ;  $r_{X_2 X_3} = 0,00$ ;  $r_{X_2 X_4} = 0,740$ ;  $r_{X_2 X_5} = 0,817$ ;  $r_{X_3 X_4} = 0,675$ ;  $r_{X_3 X_5} = 0,427$ ; dan  $r_{X_4 X_5} = 0,661$ ) dengan tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika ( $X_1$ ), nilai IPA/fisika kelas VII ( $X_2$ ), kinerja siswa ( $X_3$ ), tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika ( $X_4$ ), dan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya ( $Y$ ). Dari analisis jalur didapatkan koefisien jalur ( $P_{21} = -0,37$ ;  $P_{31} = 0,181$ ;  $P_{42} = 0,740$ ;  $P_{43} = 0,675$ ;  $P_{51} = 1,000$ ;  $P_{52} = -0,003$ ;  $P_{53} = -0,44$ ; dan  $P_{54} = 1,000$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan monopoli dan ular tangga dalam pembelajaran fisika dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan minat belajar fisika. Prestasi belajar fisika siswa meningkat dengan digunakannya media permainan monopoli dan ular tangga. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa ada ketertarikan antara penerapan media permainan dalam pembelajaran fisika. Prestasi belajar siswa meningkat dengan digunakannya permainan monopoli dan ular tangga sebagai media latihan soal fisika pokok bahasan gaya. Permainan monopoli dan ular tangga dapat dimanfaatkan untuk media latihan soal fisika.

Kata kunci: *Permainan, media*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.<sup>1</sup>

Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa pada saat pembelajaran itu berlangsung. Interaksi guru-siswa sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif yang dimaksud disini adalah kemampuan guru dalam menggunakan metode atau media pembelajaran. Metode dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, dan pengajar itu sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan suatu metode atau media pembelajaran maka akan semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mantap.

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses terjadinya interaksi guru-siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yakni kegiatan

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo; Bandung; Hal. 28

belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru. Titik berat proses pembelajaran, ialah kegiatan siswa belajar. Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku yang disadari. Mengajar pada hakikatnya adalah usaha yang direncanakan melalui pengaturan dan penyediaan kondisi yang memungkinkan siswa melakukan berbagai kegiatan belajar seoptimal mungkin. Kondisi pembelajaran mencapai optimal manakala cara guru mengembangkan dan menciptakan pembelajaran fisika yang menyenangkan serta mengatur situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses pembelajaran fisika.

Keterpaduan proses belajar siswa dengan proses mengajar guru sehingga terjadi interaksi belajar mengajar (terjadinya proses pembelajaran) tidak datang begitu saja dan tidak dapat tumbuh tanpa pengaturan dan perencanaan yang seksama. Pengaturan sangat diperlukan terutama dalam menentukan komponen dan variabel yang harus ada dalam proses pembelajaran tersebut. Perencanaan dimaksudkan merumuskan dan menetapkan interaksi sejumlah komponen dan variabel dalam pembelajaran sehingga memungkinkan terselenggaranya pembelajaran dikelas.

Mengajar adalah suatu proses atau kegiatan yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar dalam diri seseorang. Proses yang berkaitan dengan aktivitas belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Kegiatan pembelajaran dapat muncul adanya interaksi individu dengan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa lingkungan baik lingkungan fisik dan non fisik.

Belajar adalah suatu proses internalisasi yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Proses internalisasi adalah proses yang berlangsung dalam diri individu yang spesifik (khas). Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), sikap dan nilai (afektif).

Minat merupakan dorongan yang muncul dari dalam individu, masing-masing anak untuk mempelajari fisika berbeda satu sama lain. Minat ini ditandai dengan adanya rasa ketertarikan terhadap pelajaran, pemuatan perhatian, keingintahuan yang besar terhadap pelajaran, dan perasaan senang dalam belajar. Berdasarkan pertumbuhan minat dalam belajar fisika tersebut digolongkan ada yang rendah, dan ada yang tinggi. Anak yang berminat tinggi ditandai dengan ketertarikan siswa terhadap pelajaran fisika, rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran fisika, dan siswa selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dan sebaliknya minat siswa yang rendah pada umumnya siswa belum tahu atau tidak begitu memerlukan dorongan pihak lain dalam mempelajari fisika. Selanjutnya, bagi anak kelompok pertama dan terakhir belajar fisika terjadi karena terpaksa. Mereka sangat membutuhkan dorongan atau motivasi selama pembelajaran.

Fisika adalah mata pelajaran yang banyak menuntut intelektualitas yang relatif tinggi sehingga sebagian besar siswa mengalami kesulitan mempelajarinya.<sup>2</sup> Kesulitan yang muncul berkaitan penguasaan interaksi antar

---

<sup>2</sup> Mundilarto, *Kapita Selekta Pendidikan Fisika* ; F MIPA; Yogyakarta; hal. 5.

benda-benda maupun segala peristiwa di alam dunia dan terjadi dengan mengikuti pola-pola tertentu. Misalnya siswa sulit menetapkan arah besar vektor buat interaksi antar dua benda. Dalam hal ini pembelajaran fisika bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep-konsep fisika dan saling keterkaitannya serta mampu menggunakan metode ilmiah yang dilandasi sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari keagungan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam keadaan demikian ini siswa seharusnya telah menguasai materi prasyarat tertentu. Pada materi vektor siswa telah memahami penjumlahan vektor, perkalian vektor dengan berbagai cara. Rendahnya pemahaman vektor ini lebih diperparah lagi dengan penggunaan metode pembelajaran fisika yang tidak tepat. Pembelajaran tradisional pada umumnya memberi pembelajaran fisika dilaksanakan dengan berbicara dan menjelaskan melalui kata-kata. Namun, sebenarnya metode seperti ini tidak cukup untuk dapat berkomunikasi secara efektif. Untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi pembelajaran fisika di kelas antar guru dan siswa diperlukan media.

Media adalah sesuatu yang bertindak sebagai alat untuk melaksanakan komunikasi.<sup>3</sup> Pada kegiatan pembelajaran, media dapat berupa manusia, benda, maupun peristiwa, yang menciptakan kondisi tertentu bagi siswa sehingga memungkinkannya untuk memperoleh pengetahuan, baik keterampilan, maupun sikap tertentu.

---

<sup>3</sup> Haryanto, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*; F IP; Yogyakarta; hal. 57.

Media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran fisika adalah model permainan.

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan, atau kegembiraan serta kepuasan dimana dalam kesenangan atau kegembiraan itu sendiri. Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, media permainan dapat membuat siswa seolah-olah mereka sedang bermain, sehingga rasa tegang dan jemuhan dalam diri siswa dapat dikurangi sehingga dengan demikian prestasi belajar fisika siswa benar-benar optimal. Contoh permainan yang digunakan dalam pembelajaran fisika adalah monopoli dan ular tangga.

Permainan yang dikembangkan disini adalah bersumber dari permainan monopoli dan ular tangga. Permainan monopoli ini hanya dilengkapi dengan dadu dan rute jalan yang harus ditempuh oleh masing-masing kelompok. Pada setiap petak (kotak) yang dilewati ada pertanyaan atau problem yang harus dipecahkan oleh masing-masing kelompok yang sedang mendapatkan giliran atau urutan jalan. Jawaban dari kelompok tersebut harus diuji kebenarannya dengan mengadakan demonstrasi dan dengan mencocokkan referensi (acuan) di depan kelompok lain, oleh kelompok tersebut dan mempresentasikan hasil demonstrasi (percobaannya). Permainan ular tangga ini terdiri dari sebuah kotak besar yang berisi kotak-

kotak bergambar lengkap dengan nomor 1 hingga 100. Untuk menentukan angka yang didapat, pemain harus menjawab dulu soal pada kotak tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan siswa MTsN Yogyakarta I di kelas sebagian besar siswa menyatakan bahwa mata pelajaran fisika dianggap sebagai mata pelajaran yang agak susah. Sulitnya mata pelajaran disebabkan bahwa kurangnya dorongan yang menyenangkan minat belajar siswa untuk belajar fisika. Kurang aktifnya siswa di kelas juga dapat menjadi penyebab rendahnya minat siswa. Beragamnya kemampuan siswa dan belum nampaknya sikap siswa dalam berfikir kritis dan kreatif serta kemampuan kerja sama yang belum efektif menjadikan pembelajaran fisika tidak menyenangkan. Kurangnya minat belajar siswa terlihat pada sebagian besar siswa yang tidak mengerjakan PR yang diberikan guru, selain itu sebagian siswa yang terkesan tidak tertarik dengan Fisika. Kurang aktifnya siswa terlihat ketika diadakan diskusi dikelas sebagian besar siswa yang belum paham tentang materi yang didiskusikan tetapi siswa ini diam saja dan cenderung pasrah. Selanjutnya kerja sama yang belum efektif terlihat ketika diadakan diskusi di kelas sebagian besar siswa yang pasif dan cenderung kurang bisa memanfaatkan waktu diskusi secara optimal.

Kompleksnya permasalahan yang dihadapi guru ini menuntut guru untuk melakukan sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu usaha dengan menggunakan media permainan. Media permainan merupakan bentuk evaluasi pada pembelajaran fisika yang menilai kemampuan siswa tidak hanya dari hasil tes (segi

(segi kognitif), aktivitas siswa selama pembelajaran (segi afektif), dan juga kemampuan siswa di dalam berpikir ilmiah melalui percobaan (segi psikomotorik) seperti kemampuan mempersiapkan alat ukur, mengamati, mengukur, menganalisa data, dan menyimpulkan.

Melalui kegiatan eksperimen siswa terlibat langsung baik fisik maupun psikis dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan percobaan serta diharapkan siswa dapat menemukan fakta sehingga siswa benar-benar memahami konsep dan materi fisika yang sedang dipelajari. Penerapan permainan sebagai media latihan soal fisika merupakan penelitian yang melibatkan pengamatan atau observasi selama siswa melakukan pembelajaran fisika. Dengan media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap belajar fisika.

## B. Identifikasi Masalah

Sulitnya mata pelajaran disebabkan salah satunya adalah kurangnya minat belajar siswa, hal ini ditandai dengan kurang aktifnya siswa di kelas, beragamnya tingkat kemampuan siswa dan belum nampaknya sikap siswa dalam berpikir kritis dan kreatif serta kemampuan kerja sama. Kurangnya minat belajar siswa terlihat pada sebagian siswa yang tidak mengerjakan tugas PR yang diberikan guru, selain itu sebagian besar siswa yang terkesan tidak tertarik dengan Fisika. Kurang aktifnya siswa terlihat ketika diadakan diskusi di kelas sebagian siswa yang belum paham tentang materi yang didiskusikan tetapi siswa ini diam saja dan cenderung pasrah. Selanjutnya kerja sama yang

belum efektif terlihat ketika diadakan diskusi di kelas sebagian besar siswa yang pasif dan cenderung kurang bisa memanfaatkan waktu diskusi secara optimal.

Minat masing-masing anak untuk mempelajari fisika tidak sama satu sama lain. Berdasarkan pertumbuhan minat tersebut digolongkan ada yang rendah, ada yang tinggi dan ada pula yang tidak berminat sama sekali. Anak yang berminat tinggi dan sebaliknya umumnya siswa belum tahu atau tidak begitu memerlukan dorongan pihak lain dalam mempelajari fisika. Selanjutnya, bagi anak kelompok pertama dan terakhir belajar fisika terjadi karena terpaksa. Mereka sangat membutuhkan dorongan atau motivasi selama pembelajaran.

Salah satu usaha dengan menggunakan media permainan. Media permainan merupakan bentuk media latihan soal pada pembelajaran fisika yang menilai kemampuan siswa tidak hanya dari hasil tes (segi kognitif), aktivitas siswa selama pembelajaran (segi afektif), dan juga kemampuan siswa di dalam berpikir ilmiah melalui percobaan (segi psikomotorik) seperti kemampuan mempersiapkan alat ukur, mengamati, mengukur, manganalisa data, dan menyimpulkan.

Melalui kegiatan eksperimen siswa terlibat langsung baik fisik maupun psikis dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan percobaan serta diharapkan siswa dapat menemukan fakta sehingga siswa benar-benar memahami konsep dan materi fisika yang sedang dipelajari. Penguasaan konsep (ranah kognitif) merupakan salah satu

kemampuan (kompetensi) yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan suatu konsep, maka siswa harus bisa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini merupakan tugas guru untuk mengkondisikannya. Dengan terlibat secara langsung untuk mencari suatu konsep, maka konsep yang didapatkan akan lebih berkesan dan tahan lama. Penerapan permainan sebagai media latihan soal fisika merupakan penelitian yang melibatkan pengamatan atau observasi selama siswa melakukan pembelajaran fisika. Dengan media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap belajar fisika.

### C. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penafsiran yang menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya, maka perlu diadakan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang diteliti dalam penelitian ini adalah materi pelajaran IPA Fisika kelas VIII A semester gasal yaitu pokok bahasan gaya. Pokok bahasan gaya sesuai dengan silabus IPA Fisika semester gasal tahun ajaran 2007/2008 yang digunakan dengan menggunakan kurikulum tingkat satuan pembelajaran (KTSP).
2. Penelitian ini dibatasi pada model permainan monopoli dan ular tangga sebagai media latihan soal fisika untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa belajar fisika.

3. Penelitian ini lebih menekankan aspek asesmen selama pembelajaran berlangsung. Adanya evaluasi sebagai bukti tingkat pencapaian tentang hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku yang belajar, perubahan itu pada dasarnya meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Penelitian ini melibatkan aspek yang berkaitan dengan tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika, nilai IPA Fisika kelas VII, kinerja siswa, tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika, dan pemahaman konsep fisika pokok bahasan gaya. Diharapkan keterikatan antar variabel yang signifikan. Adanya keterbatasan waktu untuk penelitian.

#### D. Rumusan Masalah

1. Apakah permainan monopoli dan ular tangga dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan minat siswa dan prestasi siswa dalam belajar fisika?
2. Adakah keterikatan aspek-aspek tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika, nilai IPA Fisika kelas VII, kinerja siswa, tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika, dan pemahaman konsep fisika pokok bahasan gaya melalui permainan sebagai media latihan soal fisika?

#### E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui permainan monopoli dan ular tangga dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan minat siswa dan prestasi siswa dalam belajar fisika.

2. Mengetahui keterikatan aspek-aspek tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika, nilai IPA Fisika kelas VII, kinerja siswa, tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika, dan pemahaman konsep fisika pokok bahasan gaya melalui permainan sebagai media latihan soal fisika.

#### F. Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai model media latihan soal dalam kegiatan belajar mengajar disekolah dan merangsang kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran pokok bahasan yang lain.

##### 2. Bagi Sekolah

Dapat sebagai salah satu masukan bagi upaya peningkatan efektivitas proses pembelajaran fisika, khususnya di tingkat SMP/MTs.

##### 3. Bagi Siswa

Membantu pemahaman konsep gaya lewat media permainan bersesuaian dengan pelajaran fisika pada pokok bahasan gaya.

##### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut.

## BAB V

### KESIMPULAN, KETERBATASAN, IMPLIKASI, DAN SARAN-SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model permainan monopoli dan ular tangga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran fisika. Prestasi belajar fisika siswa meningkat dengan digunakannya model permainan monopoli dan ular tangga dalam pembelajaran fisika khususnya pada materi gaya.
2. Terdapat hubungan kausalitas antara tanggapan siswa tentang pembelajaran fisika dan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya dan aktivitas siswa terhadap pembelajaran fisika dan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya. Selanjutnya hubungan tanggapan siswa terhadap pembelajaran fisika dengan kinerja siswa, nilai IPA/fisika kelas VII dengan aktivitas siswa terhadap pembelajaran fisika, kinerja siswa dengan aktivitas siswa terhadap pembelajaran fisika, nilai IPA fisika kelas VII dengan penguasaan konsep fisika pokok bahasan gaya cukup signifikan.

#### B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Selama permainan berlangsung sulit mendekripsi kausalitas jawaban benar/salah kecuali jika siswa bertanya pada guru (peneliti).

2. Guru kolaborator memberikan kesempatan dalam waktu yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian amat terbatas sehingga peneliti tak dapat melaksanakan rencana pembelajaran dengan media permainan monopoli dan ular tangga secara utuh. Hal ini yang memunculkan kasus yang didalamnya lewat permainan ini.
3. Terbatasnya jumlah pengamat (*observer*) sehingga dalam melakukan observasi, dimungkinkan hal-hal sifat detail tak terungkap kesulitan dalam mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran fisika.

### C. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini yakni:

1. Model pembelajaran lewat monopoli dan ular tangga dapat diterapkan untuk pokok bahasan fisika yang lain sesuai dengan KTSP sepanjang prosedur pembelajarannya sesuai dengan yang dikembangkan lewat penelitian ini.
2. Penelitian ini lebih lanjut dapat dimanfaatkan untuk menemukan prediktor dari aspek yang diteliti sehingga lewat hubungan kausal dapat ditelusuri keterkaitan dari berbagai variabel yang berpengaruh pada pembelajaran.

#### D. Saran-saran

Bertolak dari hasil pengumpulan data, analisis dan telaah model dapat ditampilkan saran dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan media permainan monopoli dan ular tangga pada materi fisika lainnya perlu perhatikan peraga lain yang mendukung seperti *chart* atau media audio visual. Ketersediaan waktu bermain dan berdiskusi sangat menunjang keberhasilan siswa dalam penguasaan konsep.
2. Bila model pembelajaran ini akan dikembangkan, maka media pembelajaran hendaknya dibuat/dirancang sendiri oleh guru, karena guru. Hal ini disebabkan guru lebih mengetahui keadaan di sekolah sehingga pembuatan dan penggunaan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Perlu observer yang cukup setiap pembelajaran agar kualitas respon dari hasil pembelajaran dapat terdeteksi secara baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. ***Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek.*** Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1996. ***Media Pembelajaran.*** Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bahri Djamari, Syaeful. 2000. ***Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.*** Jakarta: Rineka Cipta
- Budiningsih, Asri. 2004. ***Belajar Dan Pembelajaran.*** Yogyakarta: F IP UNY.
- Foster, Bob. 2000. ***Fisika SMU IA.*** Jakarta: Erlangga
- Hardjodipiro, Siswoyo. 1998. ***Statistik Nonparametrik; Aplikasi Microcomputer.*** Jakarta: Depdikbud.
- Haryanto, dkk. 2003. ***Strategi Belajar Mengajar.*** Yogyakarta: Depdikbud RI
- Husaini Usman, dkk. 2006. ***Pengantar Statistika; Edisi Kedua.*** Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kamajaya. 2002. ***Fisika Untuk SMU Kelas I Semester I.*** Bandung: Grafindo Media Pratama
- Larry Gonick dan Art Huffman. 2006. ***Kartun Fisika.*** Jakarta: KPG
- Mulyasa E 2006. ***Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.*** Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mundilarto. 2002. ***Kapita Selekta Pendidikan Fisika.*** Yogyakarta: F.MIPA UNY
- Nana Sudjana, Akhmad Rivai. 2005. ***Media Pengajaran.*** Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Peter Sprent, Penerjemah Erwin R. Osman. 1991. ***Metode Statistik Nonparametrik Terapan.*** Jakarta: UI-Press.
- Prasodjo, Budi. 2003. ***Teori Dan Aplikasi Fisika Unuk Kelas I SMP.*** Jakarta: Yudistira.
- Sadiman, S Arief dkk. 2006. ***Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya.*** Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 2003. ***Teknik Analisa Regresi dan Korelasi Bagi Para Peneliti.*** Bandung: PT. Bumi Aksara

- Sudjono, Anas. 2005. **Pengantar Statistik Pendidikan**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2005. **Dasar-Dasar Belajar Mengajar**. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sanjana, Wina. 2006. **Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Jakarta: Kencana
- Suparwoto. 2007. **Dasar-Dasar Dan Proses Pembelajaran Fisika**. Yogyakarta: F MIPA UNY
- Supriyono. 2003. **Strategi Pembelajaran Fisika**. Malang: F MIPA UNM
- Suryabrata, Sumadi. 2006. **Metodologi Penelitian**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyatno. 2005. **Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Dan Sastra**. Jakarta: Ikapi
- Winatamadjaja, Rochiati. 2005. **Metode Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: Remaja Rosda Karya

