

ANALISIS TREND PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN FISIKA

Ella Rizqi Hibatulloh, Mita Anggaryani

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan alam, Universitas Negeri Surabaya

*Email: ella.17030184043@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi kini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan monopoli dalam pembelajaran fisika. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literasi atau studi pustaka dengan pengumpulan data dari berbagai jurnal baik jurnal nasional dan jurnal internasional yang terakreditasi sinta 1-3 yang telah di *publish* 10 tahun terakhir dengan kata kunci yang digunakan oleh peneliti dalam penelusuran artikel yaitu “permainan monopoli” dan “pembelajaran fisika”. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif melalui studi pustaka. Hasil yang didapatkan bahwa penggunaan permainan monopoli fisika adalah baik digunakan dalam pembelajaran fisika yang dapat melatih ketrampilan berpikir siswa, penguasaan konsep, hasil belajar, dan motivasi siswa terhadap materi fisika.

Kata kunci: Media pembelajaran, permainan monopoli, pembelajaran fisika

Abstract

The development of technology is now very influential in the world of education in the use of learning media. Learning media that are interesting to use can improve student interest in learning and improve student learning achievement. This study aims to describe the game of monopoly in physics learning. The type of research used is a literacy study or literature study by collecting data from various national and international journals accredited by sinta 1-3 which have been published in the last 10 years with keywords used by researchers in article search, namely "monopoly game" and "monopoly game". physics learning". The analysis used in this research is qualitative descriptive analysis through literature study. The results obtained are that the use of physics monopoly game is used well in physics lessons that can facilitate a students' thinking skills, mastery of concepts, learning, and student motivation towards physics material.

Keywords: Achievement media, monopoly games, physics learning

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi pada diri siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Gerlach & Ely (1980) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam

pembelajaran pada lingkungan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman atau motivasi belajar kepada siswa. Strategi merupakan siasat dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah saat berlangsungnya proses pembelajaran. Misalnya keaktifan peserta didik yang terlibat bukan hanya dari segi fisik namun juga dari segi mental serta emosionalnya.

Pembelajaran di sekolah memiliki macam-macam strategi belajar, misalnya pembelajaran dilakukan sambil bermain dengan berkelompok. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut

Prastowo (2013: 73) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang dilakukan berdasarkan strategi pembelajaran tertentu secara sistematis. Peserta didik dapat bertukar ide dan mengkoreksi ide sendiri dengan bebas. Sehingga, pembelajaran seharusnya mampu memberikan motivasi serta dapat mengkondisikan keadaan suasana kelas untuk dapat meningkatkan potensi pada peserta didik, meningkatkan kreativitas, sehingga terjadi keaktifan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan yang menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT). Menurut Slavin (2005) menyatakan bahwa guru lebih memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena faktor bermain sambil belajar, keaktifan dan kesenangan dalam belajar. Anggota kelompok dalam satu tim akan saling menolong untuk mempersiapkan individu untuk memulai permainan dengan memahami aturan dalam permainan serta mampu mempresentasikan masalah tiap individu ke individu yang lain, namun saat permainan sedang berlangsung, anggota kelompok tidak diperbolehkan untuk menolong dari segi manapun dan meyakinkan bahwa tiap individu memiliki tanggung jawab tersendiri.

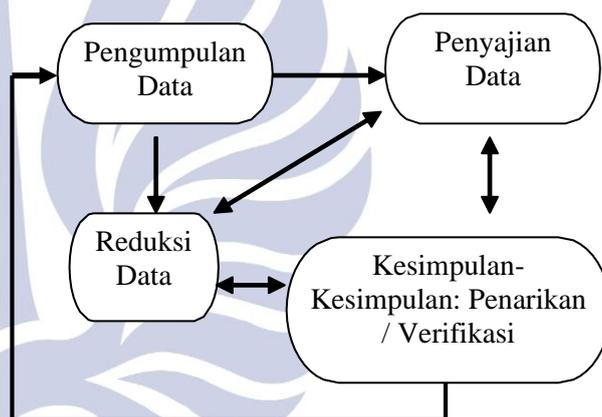
Menurut (Suarjana, 2000) dalam (Istiqomah, 2006) menyatakan bahwa strategi belajar sambil bermain memiliki kelebihan adalah (a) dapat meningkatkan penggunaan waktu untuk penugasan, (b) mengedepankan toleransi terhadap perbedaan tiap individu, (c) dapat menguasai materi pelajaran dengan waktu yang singkat, (d) siswa lebih aktif selama proses pembelajaran, (e) meningkatkan hasil belajar yang baik.

Pembelajaran fisika yang memiliki materi cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran sambil bermain misalnya dengan permainan monopoli. Menurut penelitian (Purwanto, 2012) yang dilakukan pada peserta didik jenjang SMP bahwa dengan menerapkan permainan monopoli dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar, prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Strategi pembelajaran sambil bermain memiliki kelemahan yaitu guru mengalami kesulitan saat mengelompokkan siswa secara heterogen yang memiliki kemampuan dari segi akademis dan sulit memberikan penjelasan materi atau konsep kepada teman lainnya. Dari berbagai model permainan yang ada untuk dikembangkan dalam pembelajaran fisika, namun masih belum ada yang memetakan trend belajar sambil bermain pada materi fisika. Jadi penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tentang permainan monopoli dalam pembelajaran fisika yang dikaji dalam berbagai artikel 10 tahun terakhir dan telah di *publish* pada jurnal nasional dan internasional yang ber-ISSN dengan minimal SINTA 1 sampai 3, dan didapatkan dari *Google Scholar* dan EBSCO dengan kata kunci “permainan monopoli dalam pembelajaran fisika”. Dalam penelitian ini dilakukan klasifikasi berdasarkan nama jurnal, review artikel berdasarkan judul, nama penulis, metode penelitian, dan hasil penelitian .

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian

studi literasi atau studi pustaka. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara menelusuri berbagai artikel yang terdapat pada *Google Scholar*, jurnal nasional, jurnal internasional, dan EBSCO. Kata kunci yang digunakan oleh peneliti dalam penelusuran artikel yaitu “permainan monopoli” dan “pembelajaran fisika”. Dari penelusuran dengan menggunakan kata kunci “permainan monopoli” dan “pembelajaran fisika” didapatkan beberapa artikel kemudian dipilih dengan kriteria telah di *publish* 10 tahun terakhir dan di *publish* pada jurnal dengan minimal SINTA 1 sampai 3. Setelah mendapatkan berbagai artikel yang sesuai kriteria maka dilakukan analisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui studi pustaka dengan klasifikasi nama jurnal, review artikel berdasarkan judul, nama penulis, metode penelitian, dan hasil penelitian. Teknik analisis yang dilakukan yaitu dengan membandingkan hasil pengembangan permainan monopoli dalam pembelajaran fisika. Menurut Miles dan Huberman (1992), secara umum terhadap analisis data dalam penelitian kualitatif sebagai berikut :



Gambar 1. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Dari gambar 1 maka penelitian kualitatif memiliki 4 tahapan yaitu :

1. Pengumpulan data yaitu sumber data tertulis didapatkan dari jurnal nasional dan jurnal internasional sesuai dengan kata kunci dalam penelitian.
2. Reduksi data yaitu proses pemilihan dan meringkas data dengan menggolongkan ke dalam pola.
3. Penyajian data yaitu melalui teks narasi berupa uraian singkat mengenai artikel yang akan di analisis ke dalam klasifikasi penelitian.
4. Kesimpulan atau verifikasi yaitu meningkatkan lebih rinci dan menjadi kokoh dalam menempatkan salinan suatu temuan dalam data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan analisis dari beberapa artikel baik dari jurnal nasional maupun internasional tentang permainan monopoli dalam pembelajaran fisika.

Tabel 1. Tabel Analisis Artikel

Riview Artikel						
Nama Jurnal	Judul	Penulis	Meotde Penelitian	Hasil Penelitian		
Edusains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika, Vol.8 No.2 (2020). Issn: 2338-4387.	Pengaruh <i>Learning Cycle</i> 5E Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA	Agus Budiyo, Moh. Afiful Hair, Arin Wildani, Dan Firdausiyah	Quasi Eksperimen	Permainan MOKAIN pada model <i>Learning Cycle</i> 5E dapat memberikan pengaruh yang sedang terhadap penguasaan konsep peserta didik. Besar effect size adalah sebesar 0,4 artinya 18% penguasaan konsep pada peserta didik dipengaruhi oleh permainan mokain		
Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 5 No. 1, Maret 2017. Issn: 2355-5785.	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Monopoly Game Smart</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik	Andi Ferawati Jafar, Dan Ainul Mardia	Pra-Eksperimen	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Monopoly Games Smart</i> minat belajar siswa sebesar 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan dinyatakan sangat berminat.		
Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni Vol. 7 No. 1 2018 Hal 71-79. Issn: 2303-1832.	<i>Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light And Optical Devices</i>	Aprilia Mayang Sari Dan Indra Gunawan	Model Pengembangan 4D	Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media bahwa kelayakan media pembelajaran monopoli fisika pada materi cahaya dan optik memiliki kategori sangat tinggi artinya media tersebut layak untuk digunakan sebagai media dalam belajar.		
Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika Vol. 4 No. 1 2014 Hal 81-85. Issn: 2302-6111.	Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Egi Gustomo Arifin, R. Wakhid Akhdinirwanto, Dan Siswa Desy Fatmaryanti.	Model Penelitian Tindak Kelas (Ptk)	Dengan menggunakan permainan monopoli fisika dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan baik dari siklus I maupun siklus II.		
Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika Vol. 4 No. 1 Februari 2016. Issn: 2337-604x	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan	Luziana Vingki, Syubhan Annur, Dan Abdul Salam	Penelitian Tindakan Kelas (Ptk)	Aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus III sebesar 88% setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media media monopoli pada materi		

	Aktivitas Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 7 Banjarmasin				ajar cahaya.
Jurnal Pendidikan Fisika Vol.7 No. 1 Juni 2018. ISSN: 2252-732X.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa	Rahmayani Sahyar	dan	Quasi eksperimen	Dari penggunaan media monopoli dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bahwa pengetahuan konseptual fisika siswa lebih baik dibandingkan menggunakan model konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran tipe TGT dengan menggunakan media monopoli dapat meningkatkan kemampuan konseptual siswa.
Jurnal Pengajaran MIPA Vol. 17 No. 1 April 2021. ISSN: 2443-3616.	Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP	Purwanti, Ika Mustika Sari, dan Hanna Nurul Husna		<i>Weak Experimental Design</i> atau <i>pre-experimental design</i>	Kemampuan berpikir kritis diujikan dengan menggunakan <i>Cornell Critical Thinking Test</i> dengan mengalami peningkatan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan mengalami peningkatan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan permainan monopoli fisika.
Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK) Vol. 5, No. 2, September 2019. ISSN: 2442-8868.	Game Mophy (<i>Monopoly Physics</i>) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Fisik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa	Andista Candra Yusro, P Purwandari, Tria Nanditasari		Model pengembangan ADDIE	Hasil dari uji kualitas media mophy memiliki kriteria sebagai media yang layak untuk digunakan dan hasil penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media mophy sebesar 73,42 sehingga media mophy dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa.

Journal of Physics: Conference Series Vol. 1760 (2021) 012015.	<i>The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament</i>	N Azizah, E W Nengsih, L Wati, dan L R Nastiti	Penelitian pustaka	Dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media monopoli memberikan pengaruh terhadap kualitas belajar siswa dan menjadikan perhatian siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, serta dapat berlatih untuk berpikir sistematis dan analitis.
--	---	--	--------------------	---

Berdasarkan data diperoleh dari berbagai jurnal baik jurnal nasional dan jurnal internasional tentang permainan monopoli fisika dalam pembelajaran fisika. Jurnal yang didapatkan dengan akreditasi sinta 1-3 dengan *publish* 10 tahun terakhir dengan kata kunci “permainan monopoli” dan “pembelajaran fisika”. Media pembelajaran dalam pembelajaran fisika sangat menunjang proses pembelajaran. Permainan monopoli dapat dikatakan media pembelajaran yang baik untuk diterapkan, namun di sisi lain permainan monopoli memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Dari hasil data yang diperoleh bahwa permainan monopoli dalam pembelajaran fisika memiliki dampak positif. Belajar sambil bermain membuat siswa tidak bosan atau jenuh dengan mata pelajaran tersebut. Data yang telah dikaji bahwa permainan monopoli fisika dapat melatih berpikir kritis siswa, meningkatkan penguasaan konsep pada materi fisika, meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran fisika. Menurut penelitian (Purwanto, 2012) bahwa permainan monopoli fisika ini yang telah diterapkan di sekolah dapat meningkatkan hasil belajar, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Permainan monopoli fisika tidak hanya diterapkan dalam jenjang SMA namun juga sebagai media yang efisien dalam jenjang SMP bahkan pada mata pelajaran yang lain seperti matematika SMP, Tematik SD, dan lain sebagainya. Menurut penelitian (Budi, 2017) bahwa permainan monopoli yang diterapkan dalam jenjang SD pada mata pelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan monopoli adalah media pembelajaran yang efektif dan baik, karena dapat dilakukan dengan bermain namun disisi lain juga sambil belajar. Dengan adanya permainan ini siswa dapat termotivasi terhadap ketertarikan pada mata pelajaran fisika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui studi pustaka melalui berbagai jurnal dengan kata kunci “permainan monopoli” dan “pembelajaran fisika” dengan mengumpulkan berbagai sumber data dengan

menggolongkan ke pola dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli fisika merupakan media pembelajaran yang baik dan efisien karena siswa dapat termotivasi terhadap mata pelajaran peserta didik. Dalam permainan monopoli fisika pada papan dan kartu permainan dapat melatih ketrampilan berpikir kritis siswa, serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan konsep dan hasil belajar siswa. Sehingga siswa dapat termotivasi ketertarikan terhadap mata pelajaran fisika.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N, Nengsih, E W, Wati, L, dan Nastiti, L R. (2021). *The Perspective On Monopoly As Media In Physics Learning By Using Teams Games Tournament. Journal Of Physics : Conference Series* 1760.
- Budiyono, Agus., Afiful, Moh., Wildani, Arin dan Firdausiyah. (2020). Pengaruh *Learning Cycle* 5E Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 4(2).
- Candra, Andista Yusro., Purwandari, P., dan Nanditasari, Tria. (2019). Game Mophy (Monopoly Physics) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Fisik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan*, 5(2). 101-108.
- Ferawati, Andi Jafar dan Mardia, Ainul. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1). 19-25.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. (1980). *Teaching And Media A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice

Hall.

Gustomo, Egi Arifin., Wakhid, Akhdinirwanto., dan Desy, Siswa Fatmaryanti. (2014). Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 4(1). 81-85.

Istiqomah. (2006). *Teams Game Tuornament (TGT)*. Jakarta: Pt. Prima Aksara.

Mayang, Aprilia Sari dan Gunawan, Indra. (2018). *Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light And Optical Devices*. *Journal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1). 71-79.

Milles, Mattew B dan A. Michael Huberman. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook Of New Method*. *Terjemahan Tjejep Rohendi Rohidi. Analisis Data Kualitatif*. buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar tematik*. Yogyakarta: Diva Press.

Purwanti., Mustika, Ika Sari., dan Nurul, Hanna Husna. (2021). Implementasi Permainan

Monopoli 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.

Rahmayani dan Sahyar. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1). 55-60.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Suarjana. (2000). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Volume 3 Nomor 1. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Vingki, Luziana., Annur, Syubhan., dan Salam, Abdul. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 7 Banjarmasin. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1). 73-81.

