

ABSTRAK

Aris Zainal Muslih. “Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gerak Lurus” (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas VII A MTsN Subang Kuningan).

Hasil observasi di MTsN Subang Kuningan diperoleh bahwa proses pembelajaran fisika selama ini kegiatannya lebih banyak terfokus pada guru. Materi gerak lurus mempunyai nilai rata-rata hasil belajar siswa yang sangat rendah diantara materi lainnya yaitu sebesar 65. Dengan demikian, hasil belajar siswa perlu ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan menerapkan media permainan monopoli. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: keterlaksanaan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi gerak lurus dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media permainan monopoli pada materi gerak lurus. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di kelas VII MTsN Subang Kuningan. Populasi seluruh kelas VII yang berjumlah empat kelas dengan teknik pengambilan sampel yaitu *random sampling* dimana sampel yang diambil adalah kelas VII-A sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian selama tiga kali pertemuan menunjukkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan media permainan monopoli mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dengan rata-rata aktivitas guru sebesar 84,18% dengan kategori sangat baik dan aktivitas siswa sebesar 83,85% dengan kategori sangat baik. Begitu juga terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya media permainan monopoli dengan peningkatan sebesar 0,68 yang termasuk kedalam kategori sedang. Dengan demikian media permainan monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: media permainan monopoli, hasil belajar kognitif, gerak lurus.