

ABSTRAK

Rukman. 2017. *Efektivitas Media Pembelajaran Monopoly Game Smart (MGS) Terhadap Minat Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Bungoro Kabupaten Pangkep.* Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Baharullah dan Pembimbing II Abdul Hakim.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media monopoly game smart lebih baik dari pada tanpa menggunakan media monopoly game smart dalam pembelajaran fisika pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bungoro Kabupaten Pangkep.

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *The Static Group Comparasion Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Bungoro Kabupaten Pangkep yang terdiri dari 3 kelas. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan acak kelas dengan teknik pemadanan sampel sehingga diperoleh 2 kelas yaitu kelas VIII 1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 2 sebagai kelas eksperimen.

Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media monopoly game smart sebesar 84,8824 dan kelas yang diajar tanpa menggunakan media monopoly game smart sebesar 74,8235. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik untuk minat belajar fisika siswa menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sebesar 2,376553985 dan ttabel sebesar 2,120 sehingga thitung > ttabel. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara minat belajar fisika siswa yang diajar dengan menggunakan media monopoly game smart dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan media monopoly game smart kelas VIII di SMP Negeri 2 Bungoro Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci : Monopoly Game Smart (MGS), Minat Belajar Fisika Siswa.