

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
DIPADU DENGAN METODE *EDUCATION GAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DAN
AKTIVITAS SISWA
(Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas VII E Semester Genap di
MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo)**

SKRIPSI

**Oleh
Sifa Khusnul Fajria
NIM 1410211046**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
2018**

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
DIPADU DENGAN METODE *EDUCATION GAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DAN
AKTIVITAS SISWA
(Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas VII E Semester Genap di
MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Biologi

Oleh
Sifa Khusnul Fajria
NIM 1410211046

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
2018**



HALAMAN MOTTO

Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka.

(Penulis)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Sifa Khusnul Fajria ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 25 Oktober 2018

Pembimbing I

Ika Priantari, S.Si, M.Pd.
NPK. 06 09 460

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Sifa Khusnul Fajria ini telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Oktober 2018

Dewan Penguji,

Ir. Arief Noor Akhmadi, M.P.
NPK. 91 10 375

Ketua

Ika Priantari, S.Si, M.Pd.
NPK. 06 09 460

Anggota

Mengetahui, Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Mochamad Hatip, M.Pd.
NPK. 87 02 165

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Semoga segala hal yang telah diupayakan bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dipadu dengan Metode *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa dan Aktivitas Siswa (Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas VII E Semester Genap Di MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo)” dengan memuat bab I sampai bab VI. Bab I berisi pendahuluan, bab II berisi kajian pustaka, bab III berisi metode penelitian, bab IV hasil penelitian, bab V pembahasan, bab VI berisi kesimpulan dan saran.

Dengan penuh kesadaran penulis menyampaikan permohonan maaf atas kekurangan yang masih ada pada penulisan skripsi ini, semoga bisa menjadi koreksi bersama untuk perbaikan selanjutnya.

Jember, 25 Oktober 2018

Penulis

UNGKAPAN TERIMAKASIH

Rasa syukur yang tak terhingga selalu tercurah limpahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan bukti dari terselesaikannya materi-materi mata kuliah yang telah ditempuh pada jenjang S1 Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Jember. Atas segala upaya, bimbingan dan arahan dari semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. Muhammad Hazmi D.E.S.S, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Dr. Mochamad Hatip, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.
3. Ibu Novy Eurika, S.Si, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
4. Ibu Ika Priantari, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Aulya Nanda Prafitasari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan ilmu, arahan dan masukan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu selaku dosen penguji yang telah memberikan saran-saran dan masukan yang begitu berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Jember, terimakasih telah banyak memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepala Sekolah MTs. Baitul Hikmah Tempurejo, terima kasih telah memberikan

ijin penelitian kepada penulis.

8. Ibu Cicik Nur Azizah S.Pd. selaku guru IPA MTs. Baitul Hikmah Tempurejo
terimakasih atas bimbingan dan arahnya selama penelitian berlangsung.

Dan juga kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disampaikan terima kasih atas semua bantuan dan bimbingannya.

Jember, 25 Oktober 2018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dengan hormat dipersembahkan kepada:

1. Ibunda Siti Mu'alifah dan Ayahanda Sugeng Harianto yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang yang tak pernah lekang oleh waktu, perhatian dan perjuangannya dalam merawat dan membesarkanku. Harapan, dukungan, dan doa-doamu telah menghantarkanku ke gerbang kesuksesan.
2. Para guru saya mulai dari TK sampai di bangku kuliah, yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan.
3. Sahabat-sahabat EXO-Lku yang tercinta : Desy Savitri Ningtyas, Luluk Hidayati, Rissa Anugrah putri Septiawati, Venni Anggraeni, Nurrufaidah Konita Sari, Aldilla Risma Imaniar yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan kepada aku. Melangkah berjuang, tangis dan tawa kita selalu bersama demi terselesainya skripsi kita. Menciptakan kesaudaraan dan kekeluargaan dalam kebersamaan saat perjuangan meraih mimpi. Satu persatu memori terekam dan terpatrit dalam hati yang tak akan mudah padam. Berilah senyuman dalam perpisahan, kita untuk selamanya...
4. Sahabat-sahabat kosan Alan Cendana menemani begadang hampir setiap hari, khususnya epin(ervin) teman sekamar yang telah bersama-sama hampir 4 tahun dan *wifi* yang selalu menemani dalam penyelesaian skripsi. Serta *Axioo*, laptop yang setia bekerja sama dengan saya dalam penyelesaian skripsi dan Mput yang selalu siap dan menemani kemanapun kaki ini beranjak.
5. Rekan-rekan organisasi HMJ yang memberikan pengalaman berharga dan

bermanfaat.

6. Teman-teman sejawat, Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi FKIP UNMUH Jember 2014, khususnya Biologi B bertahun-tahun lamanya kita berjuang bersama dengan memiliki tekad dan tujuan yang sama mari kita sambut masa depan yang cerah dan persaudaraan ini tidak akan pernah bisa terlupakan.
7. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN LOGO	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UNGKAPAN TERIMAKASIH	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Definisi Operasional	5
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	11
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Education Game</i>	16
2.1.3 Hasil Belajar Siswa.....	23
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa	24
2.1.5 Keterkaitan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Metode Pembelajaran <i>Education Game</i>	26
2.2 Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Desain Penelitian	31
3.3 Subjek Penelitian	34
3.4 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	35
3.5 Prosedur Penelitian.....	36
3.6 Kriteria Kesuksesan.....	42
3.7 Teknik Pengumpulan Data	44
3.8 Instrumen Penelitian	47

BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Deskripsi Setting Penelitian ..	53
4.1.1 Studi Pendahuluan	54
4.1.2 Pembelajaran Siklus I	55
4.1.3 Pembelajaran Siklus II	64
4.2 Hasil Penelitian	71
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Belajar Siswa.....	76
5.2 Aktivitas Belajar Siswa.....	79
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	84
6.2 Saran	85
DAFTAR RUJUKAN	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	156
RIWAYAT HIDUP	157

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kategori Penilaian Aktivitas Siswa.....	43
3.2 Tingkat kesukaran dan Kriteria.....	51
3.3 Klasifikasi Daya pembeda	52
3.4 Klasifikasi Daya Pembeda Soal Essay.....	52
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	55
4.2 Nilai Kognitif Siklus I.....	71
4.3Aktifitas Belajar Siswa Siklus I	72
4.4 Nilai kognitif Siklus II	72
4.5 Aktifitas Belajar Siswa Siklus II.....	72
4.6 Penilaian Kognitif Secara Klasikal Siklus I dan Siklus II	73
4.7 Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Gambar Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas	31
4.1 Gambar Kegiatan Stimulasi	57
4.2 Gambar Kegiatan Generalisasi.....	58
4.3 Gambar Kegiatan Siswa Memainkan Monopoli	60
4.4 Gambar Kegiatan Peneliti Melakukan Refleksi Dengan Guru	63
4.5 Gambar Kegiatan Siswa Melakuakan Pengumpulan Data.....	66
4.6 Gambar Kegiatan Siswa Melakukan Ulangan	69
4.7 Gambar Grafik Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II	73
4.8 Gambar Grafik Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Matrik Penelitian	88
2. Silabus	89
3. RPP Siklus I.....	103
4. RPP Siklus II	115
5. Nama Kelompok	129
6. Soal-Soal.....	130
7. Analisis Nilai Kognitif Siklus I.....	136
8. Analisis Nilai Kognitif Siklus II.....	137
9. Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	138
10. Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	139
11. Daftar Hadir Siswa.....	140
12. Hasil Wawancara	141
13. Dokumentasi	142
14. Hasil Observasi Pembelajaran	145
15. Analisis Inatrumen I.....	146
16. Analisis Instrumen II.....	151
17. Surat Penelitian	156
18. Daftar Hadir Seminar Proposal	157
19. Riwayat Hidup	158
20. Surat Pernyataan Keaslian	159

ABSTRAK

Fajria, Sifa Khusnul. 2018. *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dipadu Dengan Metode Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Dan Aktivitas Siswa (Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Kelas Vii E Semester Genap Di MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.
Pembimbing: (1) Ika Priantari, S.Si, M.Pd. (2) Aulya Nanda Prafitasari, M.Pd.

Kata Kunci : *Discovery Learning, Education Game, hasil belajar, aktivitas siswa.*

Latar belakang penelitian ini adalah cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dan kegiatan belajar mengajar yang masih cenderung pasif, serta guru jarang sekali menggunakan model pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi malas dan siswa kelas VII E yang memiliki karakter siswa yang masih suka bermain karena masih terbawa karakter SD (Sekolah Dasar).

Masalah dalam penelitian ini yang mana telah dirangkum oleh peneliti adalah Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA dan aktivitas siswa pokok bahasan Pencemaran Lingkungan kelas VII E Semester Genap Di MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game* ? Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini yang dirangkum peneliti adalah Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA dan aktivitas belajar siswa kelas VII E Semester Genap MTs.Baitul Hikmah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Education Game* pokok bahasan Pencemaran Lingkungan.

Jenis penelitan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian tindakan kelas terdapat 2 siklus yang mana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Pelaksanaan penelitian yaitu pada 17 Mei 2018 hingga 26 Mei 2018 di kelas VII E MTs. Baitul Hikmah Tempurejo.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan model *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game*. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada prasiklus dengan prosentase ketuntasan sebesar 33% meningkat pada siklus I dengan prosentase ketuntasan klasikal 61,1% peningkatan hasil ketuntasan klasikal dari prasiklus ke siklus I mencapai 28,1% dan meningkat pada siklus II dengan prosentase ketuntasan klasikal 88,80% meningkat dari siklus I yaitu mencapai 27,7%. Sedangkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa meningkat setelah menerapkan model *Discovery Learning* dipadu dengan metode *Education Game*, persentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 47,95% dan pada siklus II naik menjadi 85,63% terjadi peningkatan sebesar 37,68%.

Kesimpulan penelitian ini adalah Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dipadu dengan Metode *Education Game* terbukti dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa.

ABSTRACT

Fajria, Sifa Khusnul. 2018. Use of the *Discovery Learning* Learning Model Combined With *Game Education* Methods To Improve Learning Outcomes Ipa And Student Activities (Topic of Environmental Pollution Class E VII Semester At MTs. Baitul Hikmah, Tempurejo). Thesis, Department of Biology Education, the Faculty of Education, University of Muhammadiyah Jember.
Supervisor: (1) Ika Priantari, S.Si, M.Pd. (2) Aulya Nanda Prafitasari, M.Pd.

Keywords : *Discovery Learning, Education Game, learning outcomes, student activities.*

The background of this study is how to teach teachers still use the lecture method and learning activities that they tend to be passive, and teachers rarely use learning model so as to make students become lazy and class VII E, which has the character of students who still like to play because they carried away character SD (elementary School).

The problem in this study were How to increase learning outcomes and learning activity of the subject IPA Environmental Pollution class VII E Semester Lessons In MTs.Baitul using Discovery learning model combined with methods Education Learning Game?. There are two objectives in this study are summarized researchers are To find science learning outcome and learning activities of students of class VII E Semester Lessons MTs.Baitul use Discovery learning model Learning the Game Education method subject of Environmental Pollution.

This type of research is the Classroom Action Research (CAR). Implementation research is on May 17, 2018 until May 26, 2018 in class VII E MTs. Baitul Hikmah Tempurejo. Researchers used four data collection methods among which observation, interview, test and documentation.

Based on the results obtained by the student learning outcomes increased after applying the model of Discovery Learning combined with methods Education Game. The percentage of completeness in the classical student learning outcomes at the end of the test cycle Isebesar 61.10% and at the end of the test the second cycle increased to 88.80%. The research of student activity increased after applying the model of Discovery Learning Education Games combined with the method, the percentage of students learning activities amounted to 47.95% the first cycle and the second cycle increased to 85.63%.

It is concluded that use of the Discovery Learning Model Learning Education Games Combined with a method proven to be an option in science teaching to improve student learning outcomes and student learning activities. The results obtained student learning increase student and managed to meet the completeness criteria and learning activities of students is increasing every meeting.