PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI SISTEM GERAK TUMBUHAN DENGAN METODE PEMBELAJARAN *DISCOVERY* YANG DIPADU DENGAN PERMAINAN KUIS TAK TIK BOOM PADA SISWA KELAS VIII E SMPN 2 NGUNUT

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UNPGRI Kediri

Oleh:
SUYITNO
NPM. 13.1.01.06.0094P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh :

SUYITNO

NPM: 13.1.01.06.0094

Judul :

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI SISTEM GERAK TUMBUHAN DENGAN METODE PEMBELAJARAN *DISCOVERY* YANG DIPADU DENGAN PERMAINAN KUIS TAK TIK *BOOM* PADA SISWA KELAS VIII ESMP 2 NGUNUT

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi

FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal 23 Januari 2016

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Budhi Utami, M.Pd.	**Mamun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.**
NIDN: 0729116401	**NIDN: 0006096801**

Skripsi Oleh:

SUYITNO
NPM: 13.1.01.06.0094

Judul:

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI SISTEM GERAK TUMBUHAN DENGAN METODE PEMBELAJARAN DISCOVERY YANG DIPADU DENGAN PERMAIANAN KUIS TAK TIK BOOM PADA SISWA KELAS VIII E SMPN 2 NGUNUT

Telah di Pertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal: 25 Januari 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Ketua	: Dra. Budhi Utami, M.Pd.	:
Penguji I	: Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd.	:
Penguji II	: Munun Nurnilawati, S.Pd., M.Pd.	:

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Hj. Ni Putu Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA MATERI SISTEM GERAK TUMBUHAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY YANG DIPADU DENGAN PERMAINAN KUIS TAK TIK BOOM

Suyitno
13.1.01.06.0094P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Prodi Pendidikan Biologi
Budhi Utami dan Mumun Nurmilawati
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

ABSTRAK :Penelitian ini dilaksanakan karena dilatarbelakangi oleh kondisi siswa yang tidak mendukung terhadap kegiatan pembelajaran selama ini. Materi gerak tumbuhan yang selalu mendapatkan nilai rata-rata ulangan paling rendah diantara materi yang lain, kondisi siswa yang pasif terhadap pembelajaran, siswa tidak tertarik dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII E pada materi sistem gerak tumbuhan dengan menggunakan model *discovery* dan permainan kuis tak tik boom.

Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis and Tagart, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Apabila di akhir siklus hasil yang didapatkan belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang disepakati dengan kolaborator yaitu ketuntasan klasikal minimal 85% dengan nilai KKM 75, maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yaitu pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal 73% dan siklus II mencapai 88%. Sulitnya materi gerak tumbuhan bisa dipecahkan dengan menemukan sendiri pemecahan masalah dan memperdalam penguasaan konsep dengan permainan kuis *tak tik boom* yang menyenangkan dan menantang.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* yang dipadu dengan permainan kuis tak tik boom dapat meningkatkan hasil belajar pada materi sistem gerak tumbuhan pada siswa kelas VIII E SMPN 2 Ngunut tahun pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Discovery, Kuis Tak tik boom

I. LATAR BELAKANG

IPA, terutama Biologi merupakan mata pelajaran yang banyak hafalan dan tidak begitu menyenangkan bagi sebagian besar siswa. Materi pada semester 2 kelas VIII yang tidak begitu diminati siswa adalah sistem gerak tumbuhan. Dari pengalaman peneliti mengajar, hasil ulangan materi ini biasanya lebih rendah dari materi yang lain di semester 2. Rendahnya minat belajar seperti di atas mengisyaratkan adanya suatu permasalahan yang perlu segera dicari jalan keluarnya.Hal ini dilakukan dengan tujuan agar materi Biologi yang dianggap tidak mudah untuk dipahami oleh sebagian besar siswa SMPN 2 Ngunut agar lebih mudah dipahami dan dimengerti sehingga nilai ulangan harian dan ulangan umumnya meningkat.

Peneliti memilih model *discovery* karena model iniadalah salah satu model pembelajaran yang disarankan oleh kurikulum 2013 dan yang paling sederhana sehingga dimungkinkan bagi siswa yang kesulitan akan tertolong dan materi yang sulit akan lebih mudah untuk dipahami. Guru tidak memperlakukan siswa seperti botol kosong yang harus menerima pemberian dari guru, tetapi guru hanya memfasilitasi siswa untuk bisa menemukan jawaban dari permasalahannya sendiri.

Metode Discovery menurut Rohani (2004:39) adalah metode yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai subyek di samping sebagai obyek pembelajaran.Mereka memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Langkah-langkah pembelajaran *discovery (1) Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. (2) *Problem statement* (identifikasi masalah)

Guru memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkinmasalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis. (3) *Data collection* (pengumpulan data). Guru memberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. (4) *Data processing.* Mengolah data dan informasi lalu menafsirkannya. (5)

Verification. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mernemukan suatu konsep, teori atau pemahaman melalui contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. (6) *Generalization.* Proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikanprinsip umum dan berlaku.

Peneliti menggabungkan model *discovery* dengan permainan kuis tak tik boom, agar pembelajaran IPA yang dianggap membosankan akan berubah menjadi menyenangkan, mengasyikkan, dan akhirnya semangat belajar siswa meningkat serta hasil belajar juga meningkat. Permainan kuis tak tik boom ini diadopsi dari kuis yang pernah ditayangkan di televisi.Kuis ini diciptakan oleh Ani Sumadi.Kontestan yang bermain harus menjawab pertanyaan yang disusun dalam matriks tertentu. Apabila ia bisa menjawab, maka kotak pertanyaan akan diganti dengan simbol warna kelompok kontestan. Permainan ini berakhir jika ada kelompok yang bisa membuat garissecara vertikal, horizontal maupun diagonal (http://id.wikipedia.org/wiki/Tak_Tik_Boom).

Kuis ini mengharuskan pesertanya mengatur strategi/tak tik dalam memilih kotak bernomer yang di baliknya terdapat pertanyaan yang harus dijawab.Diantara kotak bernomor terdapat kotak yang bertuliskan kata “Boom” Pemenangnya adalah yang dapat menjawab pertanyaan danmenempelkan kartu kelompok hingga membentuk garis horizontal, vertikal, atau diagonal.

II. METODE PENELITIAN

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunanperencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Dalam pelaksanaannya penilitian secara rinci terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan, menggambarkan secara rinci hal-hal yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan, diuraikan sebagai berikut:
   a. Mendiskusikan dengan guru tentang langkah-langkah, model, dan media yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

b. Menyesuaikan rancangan penelitian dengan pokok bahasan
c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
d. Mempersiapkan media yang akan digunakan untuk mengaplikasikan kegiatan eksperimen
e. Mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan dan dikembangkan, yaitu: lembaran-lembaran evaluasi dan instrumen lain berikut kriteria penilaian dan kunci jawaban yang akan disiapkan dan dikembangkan.
f. Mempersiapkan alat-alat untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran

2. Pelaksanaan tindakan berisi uraian tahapan-tahapan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti, observer, dan peserta didik dalam pembelajaran. Pengambilan data dilakukan pada bulan Maret-April 2015. Uraian dari tahapan pelaksanaan adalah sebagai berikut:
   a. Peneliti sebagai guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning*
   b. Langkah pembelajaran diawali dengan pengeksplorasian pengetahuan awal peserta didik mengenai materi sistem gerak tumbuhan,. Pada langkah ini, guru sebagai motivator mmembangun motivasi peserta didik.
   c. Pembelajaran dilanjutkan dengan penayangan obyek. Penayangan CD interaktif ini menjadi salah satu langkah dalam membangun motivasi peserta didik sekaligus memberikan penginderaan mengenai materi pembelajaran yang dilakukan.
   d. Guru memberikan penjelasan sedikit tentang materi dengan bantuan media diatas, kemudian memberikan pertanyaan kepada peserta didik berhubungan dengan materi yang disampaikan.
   e. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk melakukan eksperimen berkaitan dengan sistem gerak tumbuhan. Kegiatan eksperimen ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung kepada

peserta didik untuk menemukan sendiri konsep-konsep dalam materi sehingga lebih memahami materi tersebut.

f. Peserta didik membuat kesimpulan dari hasil pengamatannya berupa laporan sederhana.

g. Salah satu perwakilan peserta didik mempresentasikan masing-masing hasil percobaan yang telah dilakukan kelompoknya.

h. Pada akhir pembelajaran, pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan dan merespon kegiatan yang telah dialami. Tahap ini merupakan salah satu bentuk konfirmasi dalam pembelajaran.

3. Observasi, menggambarkan mengenai pengamatan observer terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan sembilan orang peserta didik. Mengobservasi kesesuaian rencana dengan aplikasinya pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar serta mengobservasi ketercapaian indikator kognitif dan indikator afektif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan instrument yang telah disiapkan.

4. Refleksi, dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan proses belajar mengajar pada siklus I. Kekurangan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa siklus. Apabila pada siklus II belum juga mengarah kepada perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan siklus III. Siklus dapat dihentikan jika hasil belajar yang diinginkan telah tercapai. Refleksi Awal, perencanaan tindakan, pelaksanaaan tindakan, dan refleksi pada siklus II dapat dilakukan atas hasil evaluasi dari siklus I dan begitu juga dengan siklus selanjutnya.

III. PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa lebih baik dengan menggunakan model *Discovery* karena model ini mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan jawaban dari suatu

permasalahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suherman, dkk (2001: 179), bahwa pembelajaran *discovery* menimbulkan kepuasan pada diri siswa karena siswa belajar menemukan sendiri atas permasalahan yang dia hadapi. Selain itu menurutnya, siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat. Peningkatan hasil belajar siswa ini sesuai dengan hasil – hasil penelitian terdahulu yang menggunakan model *discovery*.Hasil belajar kelompok ini lebih baik karena biasanya siswa lebih mudah menerima bahasa yang disampaikan oleh temannya sendiri dan lebih bebas dalam mengungkapkan pendapatnya. Selain itu model *discovery* lebih mengoptimalkan kemampuan siswa, mulai mendengarkan, berbicara, presentasi, mengungkapkan pendapat, memecahkan masalah sampai merumuskan kesimpulan.

Setelah setiap tahapan terlewati, siswa diajak untuk semakin memantapkan kemampuannya melalui sebuah permainan yang menyenangkan. Kuis tak tik boom ini adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yangada. Adanya permainan ini terbukti mampu memotivasi siswa untuk antusias dan aktif dalam pembelajaran.

IV. PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran model *discovery* dengan permainan kuis tak tik boom mampu meningkatkan hasil belajar Biolog materi sistem gerak tumbuhan pada siswa kelas VIII E Smpn 2 Ngunut. Hasil belajar siswa meningkat dari ketuntasan klasikal sebelum penelitian adalah 60%, siklus I 73%, dan akhir siklus II menjadi 88%

Saran

Bagi guru diharapkan dapat mempelajari dan memahami model *discovery* agar mampu menerapkan model pembelajaran *discovery* dalam proses belajar mengajar, juga diharapkan selalu mencoba atau meneliti setiap metode pembelajaran, sehingga pemilihan metode pembelajaran tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan. Siswa sebaiknya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena sebenarnya siswa mempunyai potensi yang

lebih.Sebaiknya sekolah lebih memberikan fasilitas dalam mengembangkan media maupun model pembelajaran untuk kemajuan pendidikan generasi penerus bangsa.

V. DAFTAR PUSTAKA

http://id.wikipedia.org/wiki/Tak_Tik_Boom

Rohani,2004. *Metode Discovery*(Artikel). http;www.google.com/search:metode discovery