



**PENGARUH PEMBELAJARAN BIOLOGI
MELALUI METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA KARTU KWARTET
TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
(SISWA KELAS VII SMP NEGERI 13 KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2012/2013)**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Biologi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Putri Darma Nitis Rachmayati F
080210103041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



**PENGARUH PEMBELAJARAN BIOLOGI
MELALUI METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA KARTU KWARTET
TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
(SISWA KELAS VII SMP NEGERI 13 KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2012/2013)**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Biologi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Putri Darma Nitis Rachmayati F
080210103041

Dosen Pembimbing:
Pembimbing I : Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si
Pembimbing II : Dra. Pujiastuti, M.Si

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**

PERSEMBAHAN

Syukur kepada Allah SWT dan Shalawat atas Rasulullah Muhammad SAW, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tersayang, Ibunda Lasmiyati, Ibunda Lasmiyati, Ibunda Lasmiyati dan Ayahanda Fatkur Rochman yang telah memberiku kasih sayang dan cinta dengan segenap hati, dukungan moril dan materi tanpa henti serta tanpa balas jasa. Segala pengorbanan dan doa yang telah diberikan, menghidupkan api semangat untuk terus berjuang menjalani hidup dan meraih suksesanku dengan penuh sabar;
2. Seluruh keluarga besarku. Terima kasih atas semua dukungan semangat, kekuatan, doa-doa, bantuan, cinta-kasih yang telah diberikan sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar;
3. Pendidik-pendidikku dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, terima kasih atas bibit ilmu yang diberikan, mampu menjadi penerang setiap langkah hidupku;
4. Dosen pembimbing skripsi Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si dan Dra. Pujiastuti, M.Si yang dengan sabar membimbingku dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik;
5. Teman-teman Pendidikan Biologi Angkatan 2008, Fitrah Dewi, Maswin, Wardah dan juga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama ini;
6. Sahabat-sahabatku (Arifina, Luh Titis, Linda H, Awinda Dewi,dan Rachmita) serta anak kost Matahari, Anastsia Putri, Reza Dinda, Ruly, Eonni Endah, Eonni Yayak, dan Martha yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat buatku;
7. Almamater tercinta, Program studi Biologi FKIP Universitas Jember.

MOTTO

“Bahwasannya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya dan usahanya itu kelak akan di perlihatkan. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna”

(Terjemahan Surat An-Najm ayat 39-41)

“Tak ada yang jatuh dari langit cuma-cuma, hidup adalah perjuangan bukanlah arah dan tujuan. hidup adalah pengalaman”

(Kahlil Gibran)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

(Evelyn Underhill)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Darma

NIM : 080210103041

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013) adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Mei 2013

Yang menyatakan,

Putri Darma Nitis R F
NIM. 080210103041

PERSETUJUAN

PENGARUH PEMBELAJARAN BIOLOGI MELALUI METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA KARTU KWARTET TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR (SISWA KELAS VII SMP NEGERI 13 KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2011/2012)

SKRIPSI

Diajukan untuk Dipertahankan di Depan tim Penguji Guna Menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana Strata Satu Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Putri Darma Nitis Rachmayati F
NIM : 080210103041
Tahun Angkatan : 2008
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 22 Oktober 1990

Disetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si
NIP. 19571028 198503 1 001

Dra. Pujiastuti, M.Si
NIP. 19610222 198702 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Kamis, 30 Mei 2013

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes
NIP. 19600309198702 2 002
Anggota I,

Dra. Pujiastuti, M.Si.
NIP. 19610222 198702 2 001
Anggota II,

Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si
NIP. 19571028 198503 1 001

Drs. Slamet Hariyadi, M.Si
NIP. 19680101199203 1 007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr.Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013); Putri Darma, 080210103041; 2013: 149 halaman; Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan memegang peranan yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan bangsa. Hal ini karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pencapaian tujuan pendidikan di katakan berhasil apabila dengan salah satu upaya yaitu memperbaiki proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran harus ada suatu pembaharuan dan perubahan atau di sebut inovasi. Guru juga harus mampu memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan interest anak, sehingga para siswa akan merasa lebih senang dan tertantang untuk mempelajarinya (Purnomo, 2003:3). Salah satu cara yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan dapat diberikan melalui permainan misalnya permainan teka-teki, papan bergambar (sejenis ular tangga), kotak rahasia, dan juga kartu bergambar yang dibuat oleh siswa atau oleh guru (Aqib, 2002: 98). Permainan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain menyenangkan, permainan ini juga tidak asing keberadaannya bagi siswa, materi dalam kartu bergambar ini disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan keterangan dari gambar tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran biologi melalui permainan dengan media kartu kwartet terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Negeri 13 kabupaten jember tahun pelajaran 2012/2013. Aktivitas siswa dinilai berdasarkan pengamatan observer kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, hasil yg di peroleh dihitung dengan menggunakan uji t (Independent Sample T- Test).

Hasil belajar kognitif siswa diukur dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapat pertama di uji normalitasnya kemudian selanjutnya digunakan analisis kovarian (anakova) dengan kemampuan awal siswa sebagai kovariat.

Berdasarkan hasil penilaian aktivitas yg meliputi memperhatikan guru, keaktifan dalam diskusi, mengerjakan LKS, bertanya dan juga menjawab, dipeoleh hasil yaitu pembelajaran melalui metode permainan dengan media kartu kwartet berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember. Terkait dengan aspek memperhatikan penjelasan guru, pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan media kartu kwartet mampu meningkatkan perhatian siswa dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih nilai rerata 3,31% yaitu kelas eksperimen 92,19% dan kelas kontrol 88,88%.

Pada aspek kedua aktivitas dalam berdiskusi selisih erata nilai yaitu 15,18% yaitu kelas eksperimen 84,37% dan kelas kontrol 69,19%. Pada aspek ketiga mengerjakan tugas berupa lembar kerja siswa selisih rerata nilai 5,02% yaitu kelas eksperimen 80,27% dan kelas kontrol 75,25%. Pada aspek selanjutnya aktivitas bertanya atau menyampaikan pendapat selisih rerata nilai 21,01% yaitu kelas eksperimen 74,54% dan kelas kontrol 53,53%.

Aspek yang terakhir aktivitas dalam menjawab atau menanggapi pendapat selisih rerata nilai 11,38% yaitu kelas eksperimen 75,52% dan kelas kontrol 64,14%. Sedangkan pembelajaran melalui permainan dengan media kartu kwartet juga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil belajar kognitif dapat dilihat secara klasikal dari selisih rerata nilai pretest dan posttes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu 11,6% dan kelas kontrol 9,1%. Dari keduanya selisih rerata nilai yaitu 2,5%.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode permainan dengan media kartu kwartet berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr.Sunardi, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Dra. Sri Astutik, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA;
3. Dr. Suratno, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi;
4. Dr. Iis Nur Asyiah, S.P. M.P selaku dosen pembimbing Akademik;
5. Prof. Dr. Joko Waluyo, M.Si dan Dra. Pujiastuti, M.Si. selaku Dosen Pembimbing skripsi
6. Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes selaku Ketua Penguji dan Drs. Slamet Hariyadi, M.Si selaku Anggota Penguji II;
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jember, atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan;
8. Drs. Mohamad Pagi, MM.Pd selaku kepala sekolah dan Dewi Nursita S.Pd selaku Guru Biologi di SMP Negeri 13 Jember;
9. Ibu, Bapak dan keluargaku tercinta yang telah memberikan doa dan kasih sayang yang senantiasa tercurah;
10. HMPSP Biologi “Lumba-lumba” dan seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi khususnya angkatan 2008 Reguler, semoga kebersamaan yang kita jalani selalu menjadi jalinan keluarga kecil yang tetap terjaga;
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat menghadirkan manfaat bagi kita semua.

Jember, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Belajar	6
2.2 Pembelajaran Biologi	8
2.3 Pembelajaran Melalui Permainan	9
2.4 Media Pembelajaran	10
2.4.1 Pengetian Media Pembelajaran	10
2.4.2 Jenis dan Kriteria Media Pembelajaran	11
2.4.3 Macam – macam Media Kartu.....	12

2.5 Permainan Kartu Kwartet dalam Pembelajaran	13
2.5.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Kwartet	15
2.6 Model Pembelajaran Konvensional	15
2.7 Aktivitas Belajar Biologi	16
2.8 Hasil Belajar Biologi.....	18
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.2 Penentuan Responden Penelitian	20
3.3 Definisi Operasional	21
3.4 Desain Penelitian.....	21
3.4.1 Model Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kartu kwartet	25
3.4.2 Metode Ceramah (convensional Learning).	26
3.5 Pengumpulan Data	26
3.6 Metode Analisis Data	28
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASANA	
4.1 Hasil penelitian	30
4.1.1 Hasil Analisis Data	30
4.1.2 Hasil pelaksanaan penelitian	32
4.1.2.1 Analisis Aktivitas Belajar Siswa.....	32
4.1.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	34
4.1.3 Data Pelengkap	37
4.2 Pembahasan	38
4.2.1 Pengaruh Pembelajaran Melalui Metode Permainan Terhadap Keaktifan Belajar Siswa	39
4.2.2 Pengaruh Pembelajaran Melalui Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Siswa	43

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR BACAAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Homogenitas	31
Tabel 4.2 Rerata Nilai Kelas	31
Tabel 4.3 Rerata Nilai Setiap Aspek Aktivitas Siswa	32
Tabel 4.4 Persentase Keaktifan siswa	33
Tabel 4.5 Tabel Uji Independent Sample T-Test	33
Tabel 4.6 Persentase Perhitungan Selisih Rerata Pretest dan Posttest	34
Tabel 4.7 Ringkasan Uji Normalitas	35
Tabel 4.8 Analisis Uji Anakova	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	51
B. Silabus	53
C. Pengumpulan Data	55
D. Hasil Wawancara	57
E. Instrumen Dokumentasi	61
F. Pedoman Penilaian Hasil Belajar	62
G. Lembar Observasi	64
G.1 Lembar Observasi Guru Kelas Eksperimen	64
G.2 Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol	65
G.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	66
G.4 Lembar Kriteria Penilaian Aktivitas	68
H. RPP Kontrol	69
H.1 RPP Kontrol 1	69
H.2 RPP Kontrol 2	74
I. RPP Eksperimen	79
I.1 RPP Eksperimen 1	79
I.2 RPP Eksperimen 2	86
J. Materi Pembelajaran	92
K. Lembar Kerja Siswa	98
L. Soal <i>Pre-test Post-test</i>	100
M. Outpu Hasil Analisis Data	106
N. Hasil Uji T- Test Aktivitas	109
O. Analisis Normalitas Kognitif	110
P. Hasil Uji Anakova	113
Q. Data Nama Siswa	115

R. Nilai Aktivitas Siswa	120
R.1 Nilai Aktivitas Kelas Kontrol Pertemuan 1	120
R.2 Nilai Aktivitas Kelas Kontrol Pertemuan 2	122
R.3 Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen Pertemuan 1	124
R.4 Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen Pertemuan 2	126
S. Nilai Hasil Belajar Siswa	128
S.1 Nilai Kelas Kontrol	128
S.2 Nilai Kelas Eksperimen	130
T. Kisi-kisi Soal	132
U. Validasi soal	139
V. Contoh Kartu Kwartet	140
W. Foto Kegiatan Siswa	143
X. Surat Ijin Observasi	147
Y. Surat Ijin Observasi	148
Z. Surat Selesai Penelitian	149