



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) DISERTAI MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* DALAM PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA

SKRIPSI

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

Oleh

Evin Novidasari
NIM 090210102020

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Subari Nurdi, Ibunda Ngatemi dan Ibunda Supiatin tercinta. Terima kasih atas doa, dukungan, kegigihan, kesabaran, pengorbanan serta curahan kasih sayang yang telah diberikan selama ini;
2. Guru-guruku sejak Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT) yang terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTO

*“Sesungguhnya ilmu itu didapat hanya dengan belajar, dan kesabaran itu diperoleh hanya dengan latihan”.
(Al-Hadist)**

*) Alqorni, A. 2004. *La Tahzan Jangan Bersedih*. Jakarta: Qisthi Press.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Evin Novidasari

NIM : 090210102020

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) disertai Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Fisika di SMA*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, 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 dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 01 Mei 2013

Yang menyatakan,

Evin Novidasari

NIM 090210102020

SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF (*GENERATIVE LEARNING*) DISERTAI MEDIA *PICTORIAL RIDDLE* DALAM PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA

Oleh

Evin Novidasari
NIM 090210102020

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. I Ketut Mahardika, M.Si.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Albertus Djoko Lesmono, M.Si.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul ”*Penerapan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) disertai Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Fisika di SMA* ” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Rabu, 29 Mei 2013

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Alex Hariyanto, M.Si.
NIP. 19641117 199103 1 001

Drs. Albertus Djoko L, M.Si.
NIP. 19641230 199302 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. I Ketut Mahardika, M.Si.
NIP. 19650713 199003 1 002

Rifati Dina Handayani, S.Pd., M.Si.
NIP. 19810205 200604 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

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

RINGKASAN

Penerapan Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) disertai Media *Pictorial Riddle* dalam Pembelajaran Fisika di SMA; Evin Novidasari, 090210102020; 2013: 40 halaman; Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran dimana dalam pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran yang hanya berupaya untuk menghabiskan materi pembelajaran semata sehingga kurang memberi makna bagi peserta didik. Pembelajaran yang kurang bermakna ini menyebabkan hasil belajar fisika masih kurang jika dibandingkan dengan mata pelajaran sains lainnya. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran mampu memberikan makna bagi peserta didik yang belajar, guru perlu mengembangkan model dan media pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran aktif dan bermakna dimana siswa belajar mencari dengan berorientasi pada lingkungannya. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran generatif (*generative learning*) dan media *pictorial riddle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji: (1) perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* dengan model pembelajaran konvensional, (2) aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di MAN 1 Jember. Responden penelitian ditentukan setelah dilakukan uji homogenitas. Penentuan sampel penelitian dengan *cluster random sampling*. Desain penelitian menggunakan *Randomized Post-Test Only Control Group Design*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisa data menggunakan *Z-test* pada *software* SPSS 16 untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu untuk mengkaji perbedaan hasil

belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan menggunakan persentase aktivitas untuk mengkaji aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian dan analisa data menunjukkan bahwa hasil pengujian *Z-test* dengan menggunakan SPSS 16 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 atau < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil *post-test* yaitu kelas eksperimen sebesar 75,3 dan kelas kontrol sebesar 71,1. Perbedaan ini disebabkan karena pada kelas eksperimen digunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan bermakna, siswa lebih memahami konsep fisika yang diperoleh serta dapat menjelaskan contoh-contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan konsep tersebut.

Hasil analisis aktivitas siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa aspek aktivitas yang dinilai yaitu menganalisis *pictorial riddle* pada pelaksanaan pembelajaran I tergolong aktif yaitu sebesar 78,1% sedangkan pada pembelajaran II tergolong sangat aktif yaitu sebesar 83,2%, sedangkan untuk rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan I dan II adalah sebesar 80,6 % dan dapat dikategorikan sangat aktif.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SMA, (2) aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran fisika menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) disertai media *pictorial riddle* termasuk dalam kategori sangat aktif .

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” *Penerapan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) disertai Media Pictorial Riddle dalam Pembelajaran Fisika di SMA*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah memberikan surat pengantar ke tempat penelitian;
2. Dra. Sri Astutik, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika yang telah mempermudah dalam pengurusan nilai;
3. Dr. I Ketut Mahardika, M.Si selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini;
4. Drs. Albertus Djoko Lesmono, M.Si selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah membimbing dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Indrawati, M.Pd selaku validator yang telah memvalidasi instrumen penelitian;
6. Drs. M. Anwary Sy, MA selaku Kepala MAN 1 Jember yang telah memberikan ijin penelitian;
7. Sofia Ratnaningsih, S.Pd selaku Guru bidang studi Fisika MAN 1 Jember yang telah membantu selama proses penelitian;
8. Sahabatku tercinta Selly Wardiana Nurvianti, Irin Cahyawati, Jenny Puspitasari dan Nila Anggar yang selalu memberikan motivasi;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Jember, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN BIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pembelajaran Fisika	5
2.2 Model Pembelajaran	6
2.3 Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>)	7
2.3.1 Penerapan Model Pembelajaran Dalam Pembelajaran	10
2.4 Media Pembelajaran	11
2.5 Pictorial Riddle	12
2.6 Materi Pembelajaran Fisika	13
2.6.1 Perpindahan Kalor.....	13
2.6.2 Azas Black.....	15

2.7 Penerapan Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) disertai Media <i>Pictorial Riddle</i> dalam Pembelajaran Fisika.....	16
2.8 Model Pembelajaran Konvensional.....	17
2.9 Aktivitas Belajar.....	19
2.10 Hasil Belajar.....	20
2.11 Hipotesis Penelitian.....	21
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.2 Penentuan Responden Penelitian.....	22
3.3 Jenis dan Desain Penelitian.....	23
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	24
1. Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) disertai Media <i>Pictorial Riddle</i>	24
2. Hasil Belajar.....	24
3. Aktivitas Belajar.....	24
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Tes.....	24
2. Observasi.....	24
3. Dokumentasi.....	25
4. Wawancara.....	25
3.6 Langkah-Langkah Penelitian.....	25
3.7 Analisa Data.....	28
BAB 4. HASIL DAN PEMBEHASAN.....	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Gambaran Umum Sampel Penelitian.....	31
4.1.2 Data Hasil Belajar Siswa.....	32
4.1.3 Data Aktivitas Belajar Siswa.....	33
4.2 Pembahasan.....	34
Bab 5. PENUTUP.....	37
5.1 Kesimpulan.....	37

5.2 Saran	37
DAFTAR BACAAN	38
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Generatif	9
2.2 Tahap Pembelajaran Model Pembelajaran Generatif	10
2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) disertai Media Pictorial Riddle disertai Media <i>Pictorial Riddle</i>	16
2.4 Sintaks Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Intruction</i>)	18
3.1 Desain Penelitian <i>Randomized Posttest Only Control Group</i>	23
3.2 Diagram Alur Penelitian	27
3.3 Kriteria Aktivitas Siswa	30
4.1 Rata-Rata Nilai Afektif Siswa.....	33
4.2 Ringkasan Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	41
B. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	43
C. INSTRUMEN OBSERVASI	44
D. INSTRUMEN DOKUMENTASI	45
E. PEDOMAN WAWANCARA	46
F. LEMBAR VALIDASI	47
F.1 Lembar Validasi Silabus	47
F.2 Lembar Validasi RPP 1.....	49
F.3 Lembar Validasi RPP 2.....	51
F.4 Lembar Validasi LKS 1	53
F.5 Lembar Validasi LKS 2	55
G. UJI HOMOGENITAS	57
H. NILAI <i>POST-TEST</i> DAN UJI Z_{TEST}	61
I. HASIL PENILAIAN AKTIVITAS	65
J. HASIL PENILAIAN RANAH AFEKTIF	68
J.1 Hasil Penilaian Perilaku Berkarakter Siswa	68
J.2 Hasil Penilaian Ketrampilan Sosial Siswa.....	73
K. DATA HASIL WAWANCARA	79
L. FOTO KEGIATAN	81