



**PENERAPAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN TEKNIK
PICK UP CARDS GAME UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV
SD NAHDLATUL ULAMA KENCONG
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI PGSD) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

NAILATUL MAISAROH

090210204139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2012

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Swt Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta sholawat dan salam pada nabi Muhammad Saw, dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karyaku ini sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawabku kepada:

- 1) Kedua orang tuaku, Ibu dan Ayahku tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, semangat, pengorbanan, dukungan, dan mendo'akanku dalam penyelesaian skripsi ini.
- 2) Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi
- 3) Kepala sekolah beserta seluruh staf dewan guru dan karyawan SD Nahdlatul Ulama Kencong yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 4) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program S I PGSD Universitas Jember.

MOTTO

Waktu terkadang terlalu lambat bagi mereka yang menunggu, terlalu cepat bagi yang takut, terlalu panjang bagi yang gundah, dan terlalu pendek bagi yang bahagia. Tapi bagi yang selalu mengasihi waktu adalah keabadian

(Henry Van Dyke)^{*)}

Kebanyakan orang mengatakan bahwa kecerdasanlah yang melahirkan seorang ilmuwan besar. Mereka salah, karakterlah yang melahirkannya

(Albert Einstein)^{**)}

*) [http://www.awanpelli.blogspot.com/2010/Kata-kata mutiara/Kata-kata bijak dari Ahli Filsafat](http://www.awanpelli.blogspot.com/2010/Kata-kata%20mutiara/Kata-kata%20bijak%20dari%20Ahli%20Filsafat)

***) [http://www.kaskus.us/kata mutiara/Einstein](http://www.kaskus.us/kata%20mutiara/Einstein)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nailatul Maisaroh

NIM : 090210204139

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul **Penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Tahun Pelajaran 2011/2012**

adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta 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 manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Januari 2012

Yang menyatakan

Nailatul Maisaroh

NIM 090210204139

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN TEKNIK
PICK UP CARDS GAME UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV
SD NAHDLATUL ULAMA KENCONG
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Oleh

NAILATUL MAISAROH
NIM 090210204139

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. H. Anwar Rozaq, MS.

Dosen Pembimbing II : Drs. Nuriman, Ph. D

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Tahun Pelajaran 2011/2012**”.

telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Januari 2012

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Ketua,

Tim Penguji
Sekretaris,

Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd.

NIP 19610824 198601 1 001

Drs. Nuriman, Ph. D

NIP 19650601 199302 1 001

Anggota I

Anggota II

Prof. Dr. H. M. Sulthon Masyhud, M. Pd.

NIP 19590904 198103 1 005

Drs. H. Anwar Rozaq, M.S

NIP 194711131979031001

Mengesahkan
Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum

NIP 195407121980031005

RINGKASAN

PENERAPAN MODEL *QUANTUM TEACHING* DENGAN TEKNIK *PICK UP CARDS GAME* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SD NAHDLATUL ULAMA KENCONG TAHUN PELAJARAN 2011/2012; NAILATUL MAISAROH; 2012; 58 halaman; Program Studi Pendidikan Ilmu Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar/Madarasah Ibtidaiyah pada umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu model pembelajaran yang menitik beratkan pada guru. Kegiatan pembelajaran di SD Nahdlatul Ulama Kencong khususnya di kelas IV masih belum sepenuhnya menerapkan model maupun strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar mengajar di kelas. Pada umumnya dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah ataupun metode tanya tanya jawab dan penugasan yang terpusat pada buku teks. Hal ini berdampak pada ketuntasan hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 60 .

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar IPA siswa kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Quantum Teaching* dengan teknik *Pick Up Cards Game* pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan? (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember Tahun Pelajaran 2011/2012 setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *Quantum Teaching* dengan teknik *Pick Up Cards Game* pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengkaji peningkatan aktivitas belajar IPA pada siswa kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember Tahun Pelajaran 2011/2012, (2) untuk mengkaji peningkatan hasil belajar IPA pada siswa

kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember Tahun Pelajaran 2011/2012. Pembelajaran Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* mempunyai sifat yang konkret, lebih realistis, menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda atau objek dapat dibawa ke kelas, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan melatih berpikir logis. Penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* dilakukan di kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember tahun pelajaran 2011/2012, dengan responden 25 siswa, yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data yang digunakan adalah: metode observasi, metode tes, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata belajar siswa mencapai kenaikan sebesar 6,18. Pada siklus I rata-rata hasil belajarnya 65,02, sedangkan pada siklus II 71,2. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 28%. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 56% tergolong belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 84%. Dengan demikian standar ketuntasan belajar secara klasikal dalam penelitian ini telah terpenuhi, sehingga penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 2 siklus.

Saran bagi pihak sekolah diharapkan dapat menerapkan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Bagi guru, dapat menjadi masukan dalam alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan dan kualitas pembelajaran IPA ataupun yang yang lainnya.. Bagi siswa, siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti lain, penelitian ini juga dapat menjadi masukan untuk penelitian lebih lanjut.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember pada pokok bahasan Bagian-Bagian Tumbuhan.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karuni-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“Penerapan Model *Quantum Teaching* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD Nahdlatul Ulama Kencong Tahun Pelajaran 2011/2012”** dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu

(S I) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

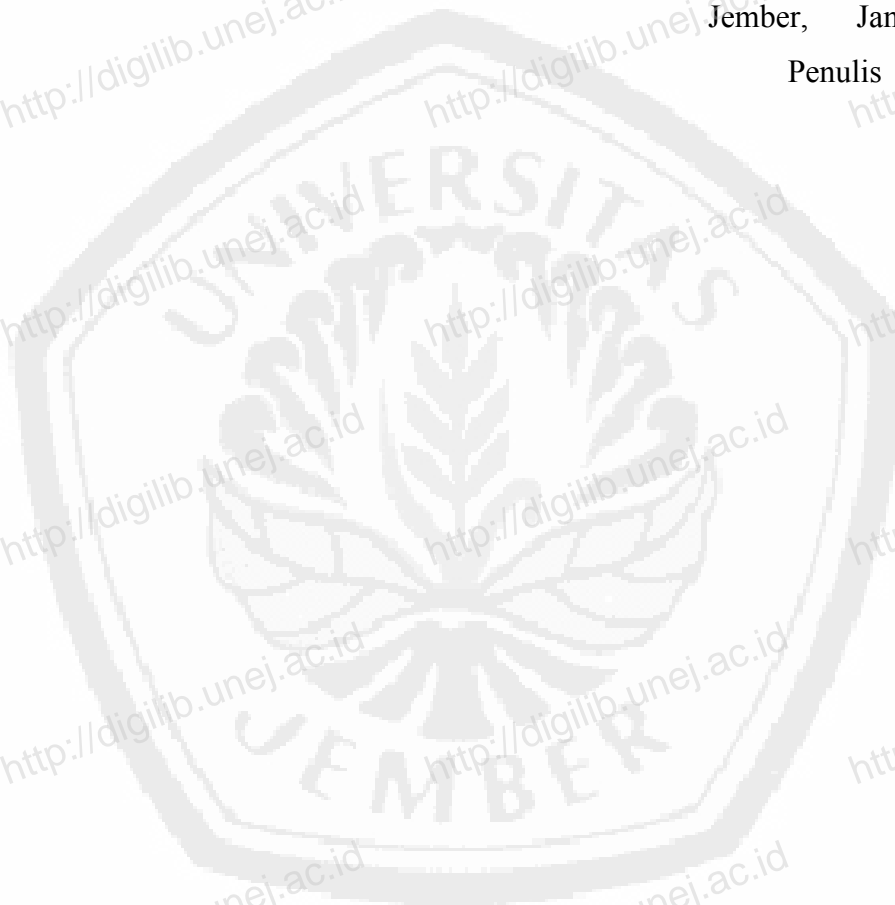
- 1) Rektor Universitas Jember
- 2) Drs H.Imam Muchtar, S.H, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Jember
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan FKIP Universitas Jember
- 4) Drs. Nuriman, Ph. D, selaku Ketua Program Studi SI PGSD sekaligus dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
- 5) Drs. H. Anwar Rozaq, MS. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
- 6) Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd. selaku ketua tim penguji skripsi yang memberikan saran serta masukan
- 7) Prof. Dr. H. Sulthon Masyhud, M.Pd. selaku dosen penguji I, terimakasih atas semua saran dan masukannya
- 8) Bapak H.Ach.Barizi,A.Ma yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di SD Nahdlatul Ulama Kencong Jember.
- 9) Keluarga besarku yang telah memberi motivasi, dukungan, nasehat, menghiburku, dan do'a, terimakasih semuanya.

10) rekan-rekan mahasiswa SI PGSD Angkatan 2009 terima kasih telah menjadi teman seperjuangan serta memberikan ide-ide yang cemerlang dalam perkuliahan

Penulis menyadari akan kekurangan dalam tulisan ini, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa diharapkan demi perbaikan selanjutnya.

Jember, Januari 2012

Penulis

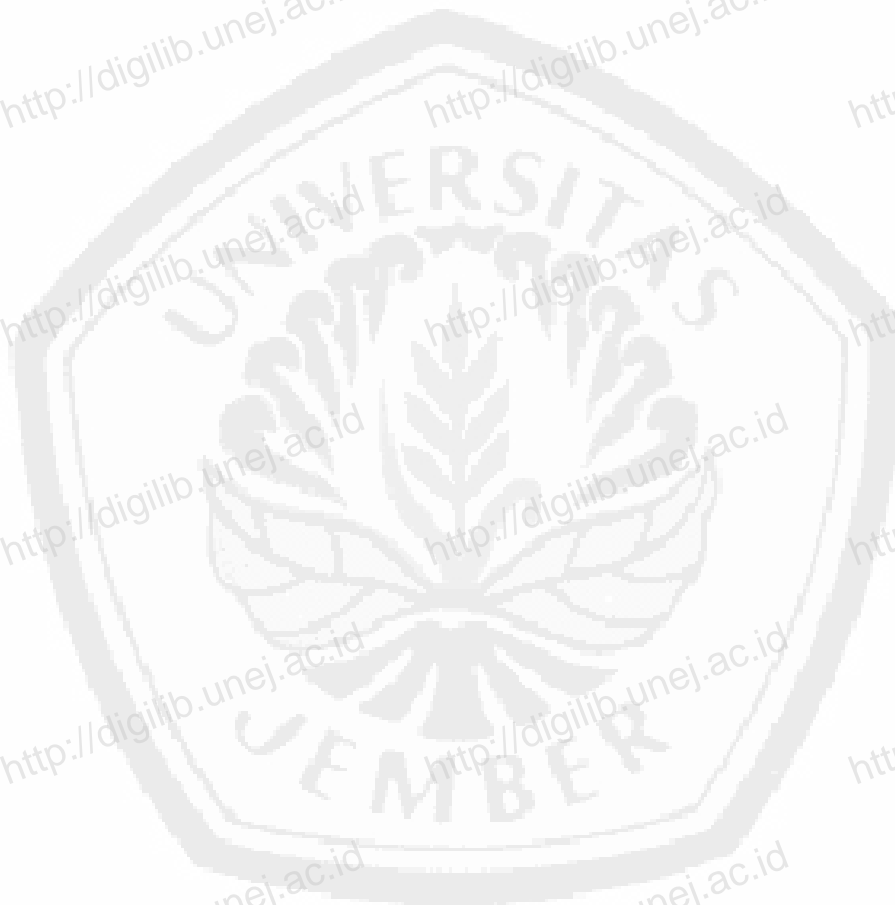


DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pembelajaran IPA.....	6
2.2. Model <i>Quantum Teaching</i>	7
2.3. Teknik Pembelajaran <i>Pick Up Cards Game</i>	12
2.4. Penerapan Model <i>Quantum Teaching</i> Menggunakan Strategi Pembelajaran Tandur Dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	14
2.5. Aktivitas Belajar	15
2.6. Hasil Belajar Siswa	16

2.7. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	18
2.8. Kerangka Berpikir	19
2.9. Hipotesis Tindakan	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.2. Subjek Penelitian	22
3.3. Definisi Operasional.....	23
3.4. Desain Penelitian	23
3.4.1. Prasiklus.....	25
3.4.2. Siklus I	25
3.4.3. Siklus II.....	26
3.5. Data dan Sumber Data	28
3.6. Teknik dan Alat Perolehan Data	28
3.6.1 Metode Observasi.....	28
3.6.2 Metode Tes.....	29
3.6.3 Metode Wawancara.....	29
3.6.4 Metode Dokumentasi	29
3.7. Teknik Penyajian dan Analisis Data	30
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Pelaksanaan Siklus	33
4.1.1 Tindakan Pendahuluan	34
4.1.2 Pelaksanaan Siklus	34
4.2 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	46
4.3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	48
4.3.1 Rata-rata Capaian Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA Model <i>Quantum Teaching</i> dengan teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	49
4.3.2 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	50

4.4 Pembahasan	51
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 2.1	Kriteria Penilaian Dalam <i>Pick Up Cards Game</i>	13
Tabel 2.2	Implementasi pembelajaran IPA dengan Model <i>Quantum Teaching</i> menggunakan teknik <i>Pick Up Card Game</i>	14
Tabel 3.1	Kriteria aktivitas belajar	31
Tabel 3.2	Kriteria ketuntasan hasil belajar	32
Tabel 4.1	Persentase Indikator Aktivitas Siswa Siklus I	38
Tabel 4.2	Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I	39
Tabel 4.3	Persentase Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> Siklus I	39
Tabel 4.4	Analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I	40
Tabel 4.5	Persentase Indikator Aktivitas Siswa Siklus II	43
Tabel 4.6	Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II	44
Tabel 4.7	Persentase Hasil Belajar Siswa Melalui Model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> Siklus II	45
Tabel 4.8	Analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus II	46
Tabel 4.9	Analisis aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II	47
Tabel 4.10	Analisis hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II	48
Tabel 4.11	Rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	49
Tabel 4.12	Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	50
Tabel 4.13	Perbandingan persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II	51
Tabel 4.14	Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir	19
<hr/>	
Gambar 3.1 Model penelitian hopkins	24
Gambar 4.1 Grafik persentase indikator aktivitas siswa siklus I	38
Gambar 4.2 Grafik persentase aktivitas belajar siswa siklus I	39
Gambar 4.3 Grafik persentase ketuntasan belajar siswa siklus I	40
Gambar 4.4 Grafik persentase Indikator Aktivitas Siswa Siklus II	44
Gambar 4.5 Grafik persentase aktivitas belajar siswa siklus II	45
Gambar 4.6 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	46
Gambar 4.7 Grafik persentase aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II dengan penerapan model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	47
Gambar 4.8 Grafik persentase hasil belajar siswa siklus I dan siklus II	48
Gambar 4.9 Grafik rata-rata hasil belajar siswa siklus I dan siklus II dengan penerapan model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	49
Gambar 4.10 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model <i>Quantum Teaching</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i>	50
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Persentase Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	52
Gambar 4.12 Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	60
B. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	62
B.1 Pedoman Observasi	62
B.2 Pedoman Wawancara	62
B.3 Pedoman Tes	63
B.4 Pedoman Dokumentasi.....	63
C. LEMBAR WAWANCARA	64
C.1 Lembar Wawancara Guru (Sebelum Tindakan).....	64
C.2 Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	65
C.3 Wawancara Siswa Setelah Tindakan.....	66
D. LEMBAR OBSERVASI	67
D.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru pada Saat Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Quantum Teaching</i> Dengan Teknik Pick Up Cards Game	67
E. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA	69
E.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	69
E.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	71
E.3 Dokumentasi hasil ulangan harian dan analisis nilai rata-rata kelas IV (prasiklus).....	73
F. SILABUS	75
G. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	78
G.1 RPP Sebelum Tindakan	78
G.2 RPP Siklus I	82
G.3 RPP Siklus II.....	95
H. KISI-KISI SOAL	114
H.1 Kisi-kisi Soal Tes Sebelum Tindakan.....	114
H.2 Kisi-kisi Soal Post Test Siklus I.....	116

H.3 Kisi-kisi Soal Post Test Siklus II	118
I. SOAL-SOAL	120
I.1 Soal Post-Test Sebelum Tindakan	120
I.2 Soal Post-Test Siklus I	121
I.3 Soal Post-Test Siklus II	122
J. KUNCI SOAL	123
J.1 Kunci Soal Post-Test Sebelum Tindakan	123
J.2 Kunci Soal Post-Test Siklus I	125
J.3 Kunci Soal Post-Test Siklus II	127
K. DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SD NAHDLATUL UALAM KENCONG JEMBER	129
L. DAFTAR NAMA KELOMPOK SISWA KELAS IV SD NU KENCONG JEMBER	130
M. CARDS GAME (KARTU PERMAINAN)	131
N. ANALISIS PENILAIAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK TAHUN AJARAN 2011/2012 SIKLUS I DAN SIKLUS II	133
O. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN	141

