



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* DENGAN *TEKNIK PICK UP CARDS GAME* (PERMAINAN MEMUNGUT KARTU) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR FISIKA PADA SISWA KELAS VII C DI SMP NEGERI 3 TANGGUL**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Athiah Arifiana Arwi  
NIM 060210192212**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2011**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* DENGAN *TEKNIK PICK UP CARDS GAME* (PERMAINAN MEMUNGUT KARTU) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR FISIKA PADA SISWA KELAS VII C DI SMP NEGERI 3 TANGGUL**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Athiah Arifiana Arwi**  
**NIM 060210192212**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**2011**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Hj. Atwiyati S.Pd dan ayahanda Drs. H. Abdurrohman yang senantiasa memberikan motivasi, restu dan do'a ditiap langkahku untuk selalu menjadi yang terbaik;
2. Guru-guruku sejak TK sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



## MOTTO

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.  
(terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 6-7)\**

*Tiada suatu usaha yang besar akan berhasil tanpa dimulai dari usaha yang kecil.\*\*)*



---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Jamanatul Ali Art.

\*\*) Joeniarto, 1967. dalam mulyono, E. 1998. Beberapa Permasalahan Implementasi Konvesi Keanekaragaman Hayati. Tesis Magister, tidak dipublikasikan.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Athiah Arifiana Arwi

NIM : 060210192212

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul ” Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan *Teknik Pick Up Cards Game* (Permainan Memungut Kartu) Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul” 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, 26 Januari 2011  
Yang menyatakan,

Athiah Arifiana Arwi  
NIM 060210192212

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* DENGAN  
*TEKNIK PICK UP CARDS GAME* (PERMAINAN MEMUNGUT KARTU)  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETUNTASAN  
HASIL BELAJAR FISIKA PADA SISWA KELAS VII C  
DI SMP NEGERI 3 TANGGUL**

**Oleh**

**Athiah Arifiana Arwi  
NIM 060210192212**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing Utama : Dr. Indrawati, M.Pd.**

**Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Bambang Supriadi, M.Sc.**

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul ” Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* (Permainan Memungut Kartu) Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Rabu

tanggal : 26 Januari 2011

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr.Sutarto, M.Pd  
NIP. 19580526 198503 1 001

Drs. Bambang Supriadi, M.Sc  
NIP. 19680710 199302 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Indrawati, M. Pd  
NIP. 19590610 198601 2 001

Dra. Sri Astutik, M.Si  
NIP. 19670610 199203 2 002

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember,

Drs. Imam Muchtar, SH. M.Hum  
NIP. 19540712 198003 1 00 5

## RINGKASAN

**Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Teknik *Pick Up Cards Game* (Permainan Memungut Kartu) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul; Athiah Arifiana Arwi; 060210192212; 2011; 48 Halaman; Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.**

Fisika merupakan bidang ilmu yang banyak membahas tentang alam dan gejalanya, dari yang bersifat riil (terlihat secara nyata) hingga yang bersifat abstrak. Pada tingkat SMP, fisika merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu (IPA Terpadu) yang menerangkan tentang kejadian-kejadian alam. Pembelajaran fisika di SMP bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep fisika dalam menumbuhkan nilai dan sikap ilmiah siswa. Oleh karena itu siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya di bidang studi fisika. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul, ditemukan dari 36 siswa hanya 52,7% yang mendapatkan nilai  $\geq 75$ . Aktivitas belajar siswa juga tergolong rendah yaitu dari 36 siswa hanya 44,4% siswa yang aktif memperhatikan pelajaran; 36,1% siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan; 37,03% siswa yang mencatat; 30,5% siswa yang aktif melakukan diskusi dan 40,7% siswa yang aktif mengerjakan tugas.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Teknik *Pick Up Cards Game*. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan model pembelajaran *Learning Cycle* dengan teknik *pick up cards game* dalam meningkatkan aktivitas belajar fisika siswa pada kelas VII.C SMP Negeri 3 Tanggul, dan (2) Mendeskripsikan model pembelajaran *Learning Cycle* dengan



*teknik pick up cards game* dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar fisika siswa pada kelas VII.C SMP Negeri 3 Tanggul.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tanggul, pengambilan subyek penelitian adalah kelas VII C sebanyak 36 siswa, kelas ini ditentukan berdasarkan masalah yang terjadi di kelas melalui aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa. Rancangan penelitian menggunakan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Hopkins. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Persentase ketuntasan hasil belajar digunakan untuk menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar antara pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Persentase aktivitas belajar digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa antara pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Data hasil observasi memperlihatkan bahwa ketuntasan hasil belajar pra siklus dan setelah siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar fisika dari 52% menjadi 63%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat menjadi 80% pada siklus II. Pada siklus II telah tercapai kriteria ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan oleh SMP Negeri 3 Tanggul. Persentase aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan antara sebelum siklus dan setelah siklus. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa mencapai tingkat aktivitas tinggi atau aktif yaitu dengan persentase aktivitas sebesar 61%.

Model pembelajaran *learning cycle* dengan teknik *pick up cards game* merupakan model pembelajaran yang dipadukan dengan suatu teknik permainan pembelajaran dengan media kartu. Model pembelajaran tersebut mempunyai beberapa tahapan kegiatan. Pada tahap pertama, yang dilaksanakan pada pertemuan pertama yaitu *engagement* (ajakan), *exsploration* (eksplorasi), *explanation* (penjelasan), *elaboration* (pengembangan) yaitu penerapan teknik *pick up cards game* dan pada pertemuan selanjutnya merupakan kegiatan evaluasi yaitu mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta pemberian post test. Pada penerapan model *learning cycle* dengan teknik *pick up cards game* ini diterapkan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Berdasarkan pada hasil dan analisis data yang telah didapatkan pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *learning cycle* dengan teknik *pick up cards game* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan kategori sedang dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul semester ganjil tahun 2010/2011 dengan kategori 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 *Learning Cycle* dengan *Teknik Pick Up Cards Game* (Permainan Memungut Kartu) Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 3 Tanggul”. 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:

1. Bapak Drs. Imam Muchtar, SH. M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas jember;
2. Ibu Dra. Sri Astutik, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA;
3. Bapak Supeno, S.Pd, M.Si. Ketua Program Studi Fisika;
4. Ibu Dr. Indrawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama dan Bapak Drs. Bambang supriadi, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam membimbing penulis;
5. Bapak Drs. Khudlori, M.Si. selaku kepala sekolah dan Bapak Sugiantoro, S.Pd. selaku guru bidang studi IPA fisika kelas VII SMP Negeri 3 Tanggul yang telah membantu dan membimbing selama penelitian;
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Januari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Pembelajaran Fisika</b> .....	6
<b>2.2 Model Pembelajaran Fisika</b> .....	7
<b>2.3 Permainan dalam Pembelajaran</b> .....	8
<b>2.4 Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> dengan <i>Teknik Pick Up Cards Game</i></b> .....	9
2.4.1 Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> .....	9

2.4.2 Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> .....	16
2.4.2 Penerapan Model Pembelajaran <i>Learning Cycle</i> dengan Teknik <i>Pick Up Cards Game</i> .....	19
<b>2.5 Aktivitas Belajar Siswa</b> .....	20
<b>2.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa</b> .....	22
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	23
<b>3.1 Tempat dan waktu Penelitian</b> .....	23
<b>3.2 Subyek Penelitian</b> .....	23
<b>3.3 Definisi Operasional Variabel</b> .....	23
<b>3.4 Jenis dan Desain Penelitian</b> .....	25
<b>3.5 Prosedur Penelitian</b> .....	27
3.5.1 Tahap Pendahuluan.....	28
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian.....	28
<b>3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian</b> .....	30
3.6.1 Observasi.....	30
3.6.2 Dokumentasi.....	31
3.6.3 Wawancara .....	31
3.6.4 Tes .....	31
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	32
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	34
<b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....	34
4.1.1 Pra Siklus .....	34
4.1.2 Siklus I.....	36
4.1.3 Siklus II .....	38
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	40
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	44
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	44

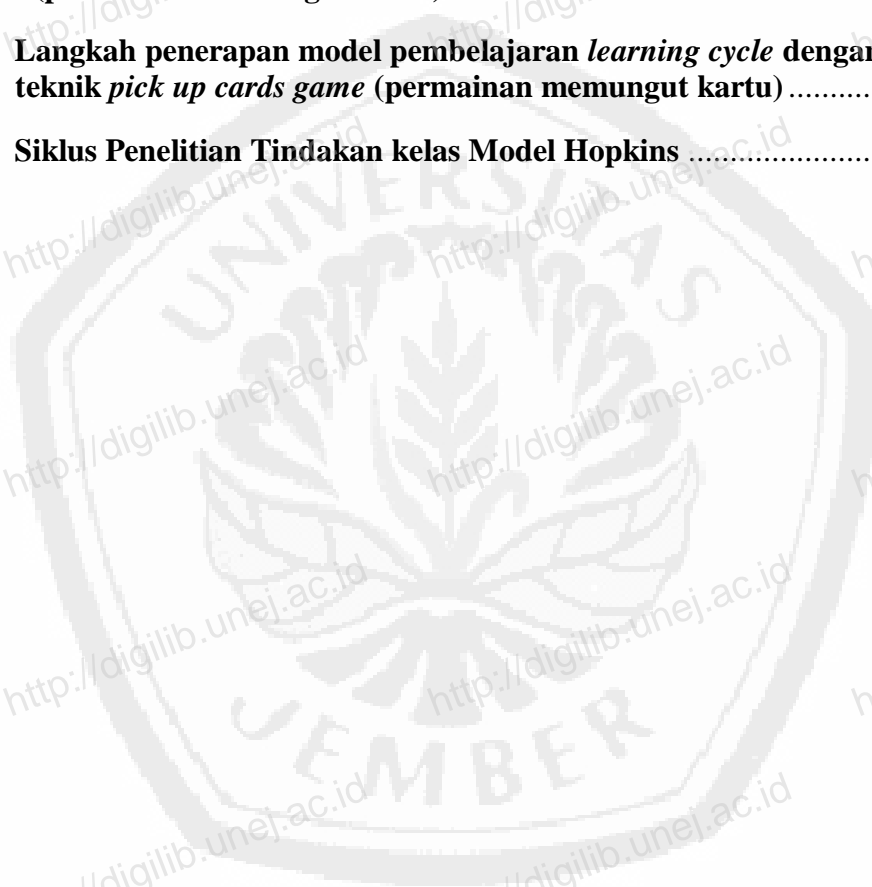
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>45</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	
<b>A. MATRIK PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
<b>B. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>51</b>
<b>C. PEDOMAN WAWANCARA .....</b>	<b>53</b>
<b>D. PEDOMEN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA .....</b>	<b>54</b>
<b>E. PEDOMAN AKTIVITAS GURU .....</b>	<b>57</b>
<b>F. SILABUS .....</b>	<b>61</b>
<b>G. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRA SIKLUS .....</b>	<b>63</b>
<b>H. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I .....</b>	<b>77</b>
<b>I. KARTU PERMAINAN .....</b>	<b>87</b>
<b>J. KISI-KISI SOAL POST TEST SIKLUS I .....</b>	<b>94</b>
<b>K. LEMBAR KERJA SISWA .....</b>	<b>101</b>
<b>L. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II .....</b>	<b>105</b>
<b>M. KARTU PERMAINAN .....</b>	<b>113</b>
<b>N. KISI-KISI SOAL POST TEST SIKLUS II .....</b>	<b>119</b>
<b>O. SOAL SIKLUS II .....</b>	<b>121</b>
<b>P. SKOR HASIL POST TEST .....</b>	<b>127</b>
<b>Q. SKOR HASIL POST TEST DAN PERKEMBANGAN SISWA .....</b>	<b>133</b>
<b>R. AKTIVITAS BELAJAR SISWA .....</b>	<b>137</b>
<b>S. AKTIVITAS GURU .....</b>	<b>145</b>
<b>T. ANALISIS HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>148</b>
<b>U. HASIL WAWANCARA .....</b>	<b>153</b>
<b>V. DAFTAR NAMA KELOMPOK .....</b>	<b>157</b>
<b>W. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>158</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>2.1 Langkah-langkah model pembelajaran <i>Learning Cycle</i> .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Kriteria dalam permainan memungut kartu .....</b>	<b>18</b>
<b>3.1 Kriteria aktivitas siswa dalam pembelajaran .....</b>	<b>33</b>
<b>3.2 Kriteria peningkatan skor ketuntasan hasil belajar siswa .....</b>	<b>33</b>
<b>4.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus .....</b>	<b>34</b>
<b>4.2 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada Pra Siklus .....</b>	<b>35</b>
<b>4.3 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada siklus I .....</b>	<b>36</b>
<b>4.4 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada siklus I .....</b>	<b>37</b>
<b>4.5 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada siklus II .....</b>	<b>39</b>
<b>4.6 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Pada siklus II .....</b>	<b>39</b>
<b>4.7 Peningkatan ketuntasan hasil belajar dan peningkatan aktivitas siswa .....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>2.1 Langkah-langkah Daur Belajar <i>Learning Cycle</i> .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 Ilustrasi kegiatan pembelajaran teknik <i>pick up cards game</i> (permainan memungut kartu).....</b>	<b>17</b>
<b>2.1 Langkah penerapan model pembelajaran <i>learning cycle</i> dengan teknik <i>pick up cards game</i> (permainan memungut kartu) .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1 Siklus Penelitian Tindakan kelas Model Hopkins .....</b>	<b>26</b>





## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

<b>A. MATRIK PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
<b>B. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>51</b>
<b>C. PEDOMAN WAWANCARA .....</b>	<b>53</b>
<b>D. PEDOMEN OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA .....</b>	<b>54</b>
<b>E. PEDOMAN AKTIVITAS GURU .....</b>	<b>57</b>
<b>F. SILABUS.....</b>	<b>61</b>
<b>G. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRA SIKLUS .....</b>	<b>63</b>
<b>H. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I.....</b>	<b>77</b>
<b>I. KARTU PERMAINAN .....</b>	<b>87</b>
<b>J. KISI-KISI SOAL POST TEST SIKLUS I .....</b>	<b>94</b>
<b>J1. SOAL SIKLUS I .....</b>	<b>96</b>
<b>K. LEMBAR KERJA SISWA .....</b>	<b>101</b>
<b>L. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II.....</b>	<b>105</b>
<b>M. KARTU PERMAINAN .....</b>	<b>113</b>
<b>N. KISI-KISI SOAL POST TEST SIKLUS II .....</b>	<b>119</b>
<b>O. SOAL SIKLUS II .....</b>	<b>121</b>
<b>P. SKOR HASIL POST TEST.....</b>	<b>127</b>
P.1 Skor Hasil Post Test Pra Siklus .....	127
P.2 Skor Hasil Post Test Siklus I .....	129
P.3 Skor Hasil Post Test Siklus II.....	131
<b>Q. SKOR HASIL POST TEST DAN PERKEMBANGAN SISWA.....</b>	<b>133</b>
Q.1 Skor Hasil Post Test Pra Siklus, Siklus I dan Perkembangan Siswa.....	133

Q.2 Skor Hasil Post Test Pra Siklus, Siklus II dan Perkembangan Siswa.....	135
<b>R. AKTIVITAS BELAJAR SISWA</b> .....	137
R.1 Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus .....	137
R.2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	140
R.3 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	142
<b>S. AKTIVITAS GURU</b> .....	145
S.1 Aktivitas Guru Pra Siklus .....	145
S.2 Aktivitas Guru Siklus I.....	146
S.3 Aktivitas Guru Siklus II.....	147
<b>T. ANALISIS HASIL PENELITIAN</b> .....	148
T.1 Analisis Hasil Penelitian Pra Siklus.....	148
T.2 Analisis Hasil Penelitian Siklus I.....	149
T.3 Analisis Hasil Penelitian Siklus II.....	151
<b>U. HASIL WAWANCARA</b> .....	153
<b>V. DAFTAR NAMA KELOMPOK</b> .....	157
<b>W. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN</b> .....	158