



**PENERAPAN *GAME* EDUKATIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP  
DI MTS AL HIDAYAH**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan IPA

Disusun oleh:

Syahrul Nuril Anhar

4001411049

**JURUSAN IPA TERPADU  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 09 November 2016



Syahrul Nuril Anhar

4001411049

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

PENERAPAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP  
DI MTS AL HIDAYAH

Disusun oleh:

Syahrul Nuril Anhar

4001411049

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES  
pada tanggal, 09 November 2016.



**Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Akt.**

NIP. 196412231988031001

**Sekretaris**

**Novi Ratna Dewi, S.Si., M.Pd.**

NIP. 198311102008012008

**Ketua Penguji**

**Muhamad Taufiq, M.Pd.**

NIP. 197411172005012002

**Anggota Penguji/  
Pembimbing I**

**Parmin, M.Pd**

NIP. 19790123 200604 1 003

**Anggota Penguji/  
Pembimbing II**

**Miranita Khusniati, M.Pd**

NIP. 198511162012122003

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia” (Nelson Mandela)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Khusnul Chotimah dan N Khozin sebagai orang tua yang telah memberi dukungan yang tidak pernah putus baik secara moril maupun materil.
2. Fatkhurrozaq Nurilmizan, adik yang selalu memberikan semangat.
3. Sahabat-sahabat Pendidikan IPA 2011 rombel 1 dan rombel 2 yang selalu memberi dukungan dan keceriaan.
4. Teman-teman PPL SMP Negeri 1 Boja dan Tim KKN kelurahan Jatirejo Gunungpati.
5. Siswa-siswi MTs Al Hidayah
6. Teman-teman UKM Riptek dan Robotika UNNES
7. Sahabat-sahabatku Kamal Wahyudi, Mohamad Ridwan, Taufik Hidayat, Tomy Heru, Lissay Riana M, Erwin Adiyaksa, Nurkholis A, Ulinuha dll.
8. Semuanya yang telah memberikan motivasi dan menemani tiap langkah penelitian ini.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTs Al Hidayah”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan FMIPA Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan IPA Terpadu yang telah memberikan kemudahan pelayanan administrasi dan izin untuk melakukan penelitian dalam menyusun skripsi.
4. Parmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Miranita Khusniati, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Muhamad Taufiq, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis untuk menyempurnakan skripsi.
7. Drs. Sutrisna, SH. MH Kepala Sekolah MTs Al Hidayah Gunungpati, Semarang yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian.
8. M. Sobi Alwi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA MTs Al Hidayah Gunungpati Semarang yang selalu membimbing dalam proses penelitian dan validator yang telah memberikan masukan dan arahan untuk meningkatkan pembelajaran.
9. Keluarga besar MTs Al Hidayah Gunungpati Semarang terutama kelas VII A yang telah senantiasa bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian.

10. Bapak/ Ibu dosen Jurusan IPA Terpadu atas seluruh ilmu yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyusun skripsi
11. Bapak/Ibu staf tata usaha FIMPA Unnes yang telah melayani dengan baik dan memberikan kemudahan dalam administrasi kepada penulis.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis maupun kepada para pembaca, serta dapat memberikan manfaat pulabagi perkembangan dunia pendidikan.



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iii
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	<a href="#">xv</a>
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan masalah.....	4
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2Manfaat Praktis .....	5
1.5.2.1 Bagi Siswa.....	5
1.5.2.2 Bagi Guru.....	5
1.6 Penegasan Istilah.....	5
1.6.1 Hasil Belajar .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hasil Belajar .....	7
2.2 Game Edukasi .....	8
2.3 Penelitian Yang Relevan .....	8
2.4 Kerangka Berpikir .....	9
2.5Hipotesis.....	9

BAB III METODE PENELITIAN.....	11
3.1 Rancangan Penelitian.....	11
3.2 Perencanaan.....	12
3.3 Pelaksanaan.....	12
3.4 Observasi.....	12
3.5 Refleksi.....	13
3.6 Subyek Penelitian.....	13
3.7 Tempat Penelitian.....	13
3.8 Variabel Penelitian.....	13
3.9 Data dan Cara Pengumpulan Data.....	13
3.9.1 Sumber Data.....	13
3.9.1.1 Siswa.....	13
3.9.1.2 Data Dokumen.....	14
3.9.1.3 Catatan Lapangan.....	14
3.10 Jenis Data.....	14
3.10.1 Data Kuantitatif.....	14
3.10.2 Data Kualitatif.....	17
3.11 Teknik Penumpulan Data.....	17
3.11.1 Teknik Non Tes.....	17
3.11.1.1 Observasi.....	17
3.11.1.2 Dokumentasi.....	17
3.11.1.3 Catatan Lapangan.....	17
3.11.1.4 Wawancara.....	18
3.11.1.5 Teknik tes.....	18
3.12 Teknik Analisis Data.....	18
3.12.1 Kuantitatif.....	18
3.12.2 Kualitatif.....	19
3.14 Indikator Keberhasilan.....	19



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	20
4.1 Hasil Penelitian .....	20
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 .....	20
4.1.1.1 Hasil belajar keaktifan siswa .....	20
4.1.1.2 Hasil belajar kognitif siswa .....	22
4.1.1.3 Refleksi .....	22
4.1.1.4 Revisi .....	23
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	24
4.1.2.1 Hasil belajar keaktifan siswa .....	24
4.1.2.3 Hasil belajar kognitif siswa .....	26
4.1.2.4 Refleksi .....	26
4.1.2.5 Revisi .....	27
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus III .....	28
4.1.3.1 Hasil belajar keaktifan siswa .....	28
4.1.3.2 Hasil belajar kognitif siswa .....	29
4.1.3.3 Refleksi .....	30
4.1.3.4 Revisi .....	30
4.1.4 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I, II, dan III ..	31
4.2 Pembahasan .....	33
4.2.1 Keaktifan siswa .....	33
4.2.2 Hasil belajar kognitif siswa .....	36
BAB V .....	38
PENUTUP .....	38
5.1. Simpulan .....	38
5.2. Saran .....	38
DAFTAR PUSTAKA .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

SILABUS PEMBELAJARAN .....	43
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) I.....	46
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) II .....	62
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )III.....	77
SOAL SIKLUS I.....	94
SOAL SIKLUS II.....	100
SOAL SIKLUS III .....	106
Lembar Kerja Siswa .....	112
Lembar Kerja Siswa .....	113
Klasifikasi Makhluk hidup.....	113
Indikator Aspek Penilaian Afektif Siswa .....	116
Hasil Perhitungan Keaktifan Siswa SIKLUS I.....	119
Hasil Perhitungan Keaktifan Siswa SIKLUS II.....	120
Hasil Perhitungan Keaktifan Siswa SIKLUS III.....	121
Analisis Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran dan Reliabilitas Soal Pretest.....	122
Perhitungan Validitas Butir Soal.....	125
Perhitungan Reliabilitas Instrument.....	126
Tingkat Kesukaran Soal .....	127
Perhitungan Daya Pembeda Soal .....	128
Rekap Hasil Uji Validitas, Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Pretest	129
Analisis Validitas, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, dan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda Posttest .....	130
Perhitungan Validitas Butir Soal.....	133
Perhitungan Reliabilitas Instrument.....	134
Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	135
Perhitungan Daya Pembeda Soal .....	136
Rekap Hasil Uji Validitas, Daya pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Posttest. ....	137
Prosentase Kognitif.....	138

Prosentase perbandingan kognitif .....	139
Prosentase keaktifan.....	140
Perbandingan keaktifan tiap siklus .....	143



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir .....	10
Gambar 3.1 Desain Penelitian Menurut Arikunto (2009 : 16).....	11
Gambar.4.1 Diagram Skor Keaktifan Siswa pada Siklus I.....	21
Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I.....	22
Gambar.4.3 Diagram Skor Keaktifan Siswa pada Siklus II .....	25
Gambar.4.4 Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	26
Gambar 4.5 Diagram Skor Keaktifan Siswa pada Siklus III.....	28
Gambar.4.6 Persentase Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III.....	29

## DAFTAR TABEL

Table 3.2 Interval Tingkat Kesukaran.....	17
Tabel 4.7 Ringkasan Peningkatan Keaktifan dari Siklus I, II, dan III .....	31
Tabel 4.8 Ringkasan Peningkatan Kognitif dari Siklus I, II, dan III.....	31

## ABSTRAK

Anhar, S. N. 2016. *Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTs Al Hidayah*. Skripsi, Jurusan IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Parmin, M.Pd. dan Miranita Khusniati, M.Pd.

**Kata kunci:** *game* edukatif, hasil belajar, klasifikasi makhluk hidup

Hasil observasi dan angket tanggapan siswa di MTs Al Hidayah Semarang diketahui bahwa kurangnya inovasi pembelajaran IPA yang diberikan kepada siswa mengakibatkan hasil belajar siswa belum tercapai secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *game* edukatif. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII A MTs Al Hidayah melalui penerapan *game* edukatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A MTs Al Hidayah Semarang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik non tes dan teknik tes. Hasil penelitian adalah *game* edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, dalam keaktifan siswa pada siklus I skor rata-rata yang didapat 25,1 masuk kategori cukup. Pada siklus ke II skor rata-rata yang didapat 32,1 masuk kategori baik. Pada siklus III skor rata-rata yang didapat 34,8 masuk dalam kategori baik. Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan pada siklus I, II, dan III yaitu persentase ketuntasan siklus I 51%, siklus II 62%, dan siklus III 77%. Disimpulkan bahwa penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTs Al Hidayah.

## ABSTRACT

Anhar, S. N. 2016. Implementation of Educational Game to Improve Student Results in Content Classification of Living Things in MTs Al Hidayah. Thesis Department of Integrated Sciences, Faculty of Mathematics and Science, State University of Semarang. Supervisor: Parmin, M.Pd. and Miranita Khusniati, M.Pd.

**Keywords:** *educational games, learning outcomes, classification of living things*

Observation and questionnaire responses of students in MTs Al Hidayah Semarang know that the lack of innovation in science teaching that given to students resulted in student learning outcomes have not been achieved optimally. One model of learning that can be used to optimize student learning outcomes is a learning model educational games. The purpose of this study to improve cognitive learning outcomes and student activity in the material classification of living things in class VII A MTs Al Hidayah through the implementation of educational games. This study uses the design of classroom action research (PTK), which consists of three cycles. The sample in this research is class VII A MTs Al Hidayah Semarang. Data analysis technique used non-test engineering and test engineering. The results of the research are educational games can enhance the activity and student learning outcomes, activity's student in the first cycle the average score obtained 25.1 categorized enough. In cycle II the average score obtained 32.1 categorized as good. In the third cycle the average score obtained 34.8 fit in either category. Cognitive achievement of students has increased in cycle I, II, and III, the percentage of 51% thoroughness of the first cycle, the second cycle 62%, and 77% the third cycle. It can be concluded that the application of educational games to improve student learning outcomes in the material classification of living things in MTs Al Hidayah.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses hubungan antara beberapa komponen yaitu siswa, guru, dan bahan ajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan pembelajaran. Sehingga terjadi interaksi yang mengakibatkan siswa mendapatkan pengetahuan yang belum pernah diketahui atau pengetahuan dasar siswa yang berkembang. Tujuan pembelajaran adalah hasil yang dapat dicapai siswa dalam mengikuti pelajaran, seperti sikap, keterampilan, serta pemahaman konsep yang semakin mendalam dan bermanfaat.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mengajarkan mengenai kumpulan teori, penerapannya yang berlandaskan teori, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Mata pelajaran IPA di MTs pada masa sekarang menggunakan sistem keterpaduan, yaitu memadukan antara 3 disiplin ilmu fisika, kimia, dan biologi. Mata pelajaran IPA berkaitan langsung dengan diri sendiri dan alam sekitar secara ilmiah. Pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan harus memadukan antara pengalaman proses sains dan pemahaman produk teknologi dalam bentuk pengalaman yang berdampak pada sikap siswa dalam mempelajari IPA.

Berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Lulusan pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Al Hidayah Faktor pertama berasal dari guru yang belum sepenuhnya menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan masih bersifat satu arah yang artinya pembelajaran masih terpusat pada guru. Penerapan pembelajaran seperti ini belum dapat membuat siswa aktif dan komunikatif dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain belum memaksimalkan pendekatan yang sesuai, pembelajarannya masih terpaku dalam kelas saja, belum memanfaatkan lingkungan sekolah secara maksimal dalam pembelajaran.

Faktor yang kedua yaitu siswa-siswa menganggap IPA merupakan mata pelajaran yang sulit, karena harus menghitung dan menghafal, dasar hasil observasi dari data nilai ulangan harian. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 67,92 untuk mata pelajaran IPA. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar siswa pada tahun 2015/2016 hanya 48% siswa yang sudah tuntas. Sedangkan hasil belajar yang paling rendah dalam ketuntasan belajar adalah kelas VII yaitu 52%.

Hasil angket tanggapan siswa mengenai keinginan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, kebanyakan siswa mengharapkan pembelajaran IPA yang menyenangkan tidak hanya di dalam kelas saja namun mengharapkan pembelajaran yang secara langsung di lingkungan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih bermakna dalam menerima pembelajaran. Setelah peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran IPA, untuk memecahkan masalah yang didapatkan dari beberapa faktor tersebut, tim kolaborasi antara peneliti dan guru mata pelajaran IPA menetapkan alternatif tindakan yang dapat melibatkan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *game* edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *game* edukatif dipilih karena dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Model tersebut merupakan model yang memadukan antara ilmu sains dan permainan, sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Model tersebut digunakan untuk



menciptakan rasa senang dalam pembelajaran IPA. Serta membuat siswa lebih paham akan materi yang akan disampaikan oleh peneliti ataupun guru. Model ini menekankan dalam hal bermain sambil belajar. Hasil belajar IPA siswa akan baik apabila pembelajaran yang akan dilaksanakan efektif, yaitu pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi dengan baik. Hal ini seperti yang ditekankan dalam KTSP, pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik. Perencanaan meliputi bagaimana memilih model, strategi, pendekatan, metode, dan media yang tepat serta bagaimana menyusun materi yang baik. Pendapat demikian didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya menyangkut dengan pemanfaatan media game edukasi.

Penelitian dimaksud adalah Penelitian oleh Farikha (2012) menyatakan bahwa Pengembangan *game* edukasi dapat dijadikan sebagai media bantu pembelajaran yang menarik dan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pelajaran matematika materi bilangan bulat. Penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa, Penelitian oleh Prasetia dan Hermawan (2013) menyatakan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Game* Edukasi Komputer dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan *Game* Edukasi Komputer. Berdasarkan latar belakang di atas, memberikan inspirasi kepada peneliti untuk melakukan serupa di tempat lain dengan judul "Penerapan *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTs Al Hidayah".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- (1) Kurang maksimalnya variasi dalam melakukan pembelajaran, sehingga perlu memberikan variasi diantaranya menggunakan model pembelajaran *game* edukatif dalam pembelajarannya.
- (2) Nilai yang didapatkan di kelas VII MTs Al Hidayah masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hanya 48% siswa yang sudah tuntas dengan batas ketuntasan dengan nilai 67.92. Presentase terendah yaitu pada kelas VII 52%.
- (3) Siswa menganggap pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang susah dan membosankan.

## 1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII MTs Al Hidayah?
2. Apakah penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII MTs Al Hidayah?

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi makhluk hidup pada kelas VII MTs Al Hidayah melalui penerapan *game* edukatif.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII MTs Al Hidayah melalui penerapan *game* edukatif.

## **1.5 Manfaat penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung bahwa penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII MTs Al Hidayah.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Siswa**

- (1) Penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.
- (2) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

#### **1.5.2.2 Bagi Guru**

- (1) Memberikan variasi dalam pembelajaran bagi guru IPA.
- (2) Menjadi acuan seorang guru IPA dalam pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan siswa.

#### **1.5.2.3 Bagi Peneliti**

- (1) Menambah referensi pustaka mahasiswa program studi pendidikan IPA, mengenai variasi dalam melakukan pembelajaran.
- (2) Menjadi referensi pustaka bagi peneliti yang akan mengembangkan penelitian mengenai hasil belajar siswa

## **1.6 Penegasan Istilah**

### **1.6.1 Hasil Belajar**

Menurut penelitian Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Dan di perkuat oleh penelitian Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi

tahu. Hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini adalah kognitif dan afektif. afektif sendiri yang akan dipakai adalah keaktifan siswa.

#### 1.6.2 Klasifikasi Mahkluk Hidup

Klasifikasi mahkluk hidup merupakan materi yang ada di kelas VII semester genap, membahas mengenai beberapa kingdom-kingdom mahkluk hidup berdasarkan klasifikasi kingdom mahkluk hidup yang telah dibuat manusia, dan mengelompokan mahkluk hidup yang ada dilingkungan sekolah berdasarkan klasifikasi kingdom.

#### 1.6.3 *Game* Edukatif

Menurut Foreman dalam Puput (2013) *Game* edukasi adalah salah satu jenis game yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik. *Education games* (permainan edukatif) menurut Ismail (2006) dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Menurut Ahmadi (2005) dalam bukunya *Psikologi Perkembangan permainan* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Hasil Belajar

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajarnya mengalami peningkatan dari keadaan awalnya, yang ditandai dengan perubahan perilaku yang lebih baik maupun nilai yang didapatkan. Hasil belajar adalah segala kemampuan siswa sebagai hasil aktivitas meliputi kemampuan kognitif diperoleh dari hasil evaluasi berupa tes tertulis di akhir pembelajaran, afektif dan keterampilan siswa dari hasil observasi yang digunakan guru sebagai ukuran mencapai suatu tujuan pembelajaran. Ini dapat tercapai apabila siswa sudah ada perubahan tingkah laku yang lebih baik (Ain, 2013:30).

Putri (2013:31), interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih jika dalam pembelajaran guru dapat menyesuaikan antara materi dan media pembelajaran, serta adanya iklim pembelajaran yang baik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Taksonomi bloom dalam kutipan Putri (2013:33-34), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu:

- (1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan pemecahan masalah.
- (2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi (penghargaan), dan penyesuaian perasaan sosial.
- (3) Ranah psikomotor, berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik.

Tiga ranah dalam hasil belajar tersebut mempunyai tingkatan penilaian yang berbeda berdasarkan kemampuannya. Tingkatan yang paling rendah menunjukkan kemampuan yang sederhana, sedangkan yang paling tinggi menunjukkan kemampuan yang kompleks/rumit.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah seseorang tersebut melakukan kegiatan tertentu yang disebut belajar. Dalam penelitian ini, siswa diharapkan mampu mencapai 2 ranah belajar yaitu kognitif, dan afektif yaitu keaktifan siswa IPA.

## 2.2 Game Edukasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel (1991) tercatat bahwa pemakaian *game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (seperti studi sosial, biologi dan logika). *Game* yang memiliki *content* pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan game, bukan jenis yang sesungguhnya.

## 2.3 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat penting dalam suatu penelitian tindakan kelas. Karena akan memberikan dukungan suatu kesimpulan. Walaupun hasil penelitian tindakan kelas tidak dapat digeneralisasikan hasilnya. Artinya hasil penelitian di suatu lokasi tidak dapat diberlakukan di tempat lain, namun esensi materi penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi. Berikut penulis sajikan penelitian-penelitian yang relevan.

Menurut penelitian Rohwati (2012) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *education game* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran. Penelitian ini diperkuat oleh Masruroh, Lutfi, Sudiby (2012) Sehingga *Game Classification of Kingdom Animalia* layak sebagai media pembelajaran edukatif pada siswa SMP dengan kriteria valid, efektif dan praktis.

Menurut Setyaningsih dan Dewi menyimpulkan bahwa papan permainan berbasis science-edutainment efektif digunakan dalam proses pembelajaran tema makanan. Hal ini ditunjukkan dengan persentase motivasi belajar siswa secara klasikal sebesar 96,87% dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 87,5%.

Menurut Silvia Nurbaiti, Tyas Agung Pribadi, Pramesti Dewi (2012) menyatakan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan PICOCA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan berpengaruh sangat tinggi terhadap aktifitas, kerjasama dan motivasi siswa pada materi organisasi kehidupan kelas imersi di SMP 1 Weleri.

Menurut Hastuti, Mustikaningtyas, dan Widiyatmoko (2014) menyatakan bahwa LKS berbasis education game yang telah di kembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA pada tema rook dan kesehatan.

#### **2.4 Kerangka Berpikir**

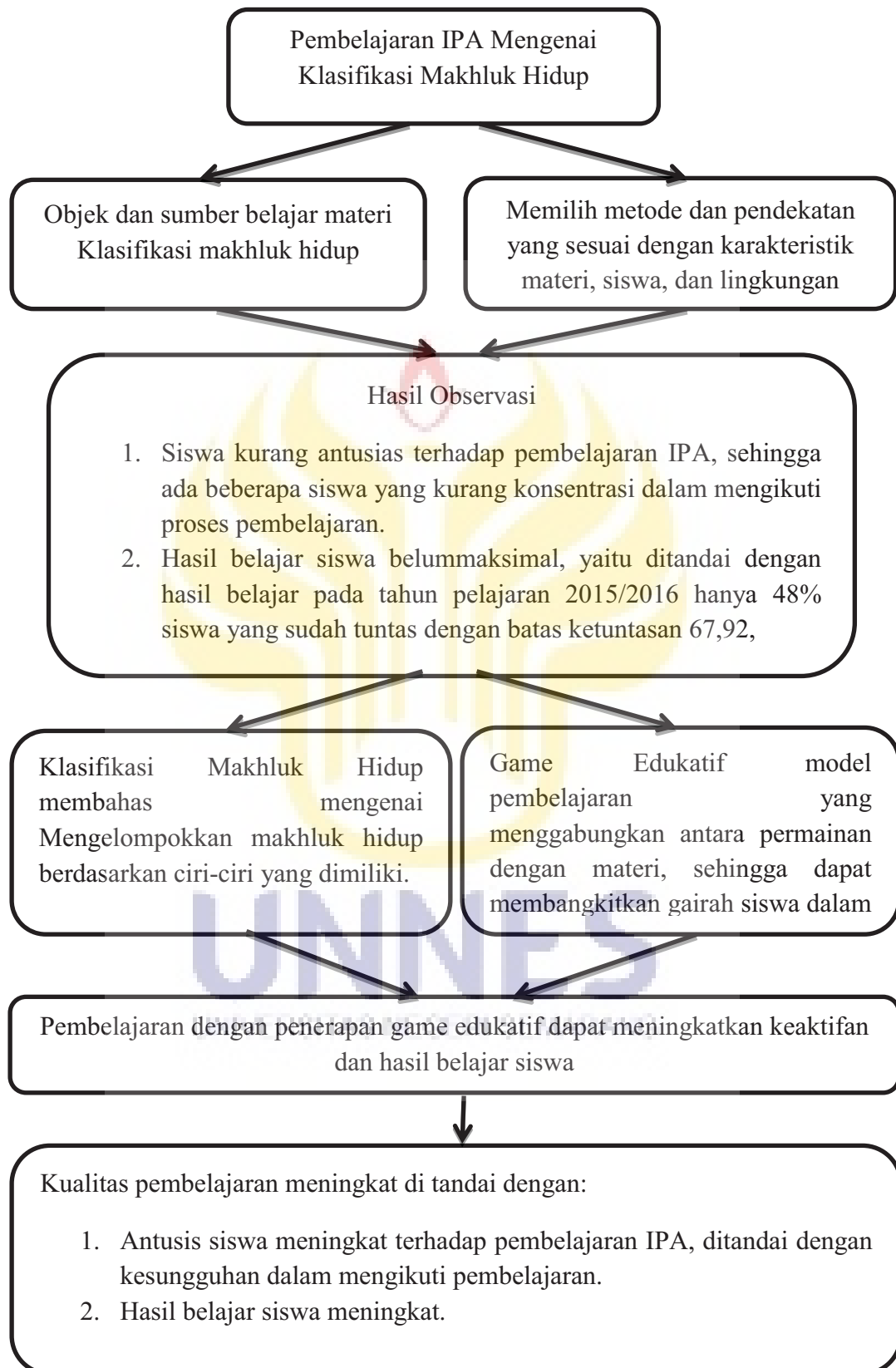
Berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian yang relevan penulis dapat sajikan kerangka berpikir pada penelitian ini. Kerangka berpikir merupakan alur yang dilakukan penelitian oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tema yang diteliti.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada sajian Gambar 2.4

#### **2.5 Hipotesis Tindakan**

1. Penerapan game edukatif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTs Al Hidayah.
2. Penrapan game edukatif dapat meningkatkan Hasil Belajar Kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di MTs Al Hidayah.





Gambar 2.4 Kerangka Berpikir



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Penerapan *game* edukatif dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII A MTs Al Hidayah Semarang. Berdasarkan hasil siklus I diperoleh skor total 25.15, rata-rata 3.1, dengan kategori cukup, hasil siklus II diperoleh skor total 32.26, rata-rata 3.5, dengan kategori baik, hasil siklus III diperoleh skor total 34.28, rata-rata 3.8, dengan kategori baik. Dengan adanya *game* edukatif ini siswa lebih tertarik lagi dalam mempelajari materi IPA yang lainnya dan rasa keingintahuan dalam IPA lebih meningkat.
- (2) Siswa kelas VII A MTs Al Hidayah Semarang mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar dari 51% menjadi 62% dan mengalami kenaikan di Siklus III 77% dengan KKM 69.92.

#### **5.2. Saran**

Saran dari peneliti untuk menindaklanjuti penelitian ini adalah:

- (1) Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya menyiapkan perangkat pembelajaran berupa pemilihan materi yang akan diajarkan, pendekatan yang diterapkan, media yang akan digunakan, dan menyiapkan media untuk pembelajaran.
- (2) Memberikan bimbingan secara individu/kelompok kecil menggunakan tanya jawab dan sentuhan langsung dapat menarik rasa ingin tahu siswa.
- (3) Siswa dikondisikan untuk terbiasa siap dalam menerima materi pembelajaran, yaitu dengan mempelajari materi yang akan diajarkan dan menyiapkan perlengkapan dan sumber belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriawan, M. Ahmad. B. Lathifah. 2012. Pengaruh Penerapan Pendekatan SAVI Bervisi SETS Pada Pencapaian Kompetensi Terkait Reaksi Redoks. *Unnes Science Education Journal*, 1 (2): 51-59.
- Ahmadi, A, &Sholeh, M. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005.
- Ain, A. H. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Penerapan CTL Pada Siswa Kelas VC SDN Purwoyoso 03*. Skripsi. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriana, S. A. Binadja. Kasmadi I. S 2012. Penerapan Model Connected Bervisi Science Environment Technology Society Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Unnes Science Education Journal*, 1 (2): 112-118.
- Depari, 2012. Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament dan Learning Pada Mata Pelajaran Elektronika Digital. *Jurnal EPTK UPI*
- Dewi. 2012. Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika*. (1)
- Farikha, Arin .2012 Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di SMP N 3 Mranggen. *IKIPPGRI Semarang*.
- Hikam. 2013. Pengembangan *Game Edukasi Visual Novel* Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. *Jurnal Jurusan Biologi MIPA UNNES*.
- Hotimah. 2008. Penerapan Model Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. Tesis: Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Imamah. N. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi

- Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1): 32-36.
- Ismail, A, 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media. 119
- Lambung Pustaka UNY is powered by *EPrints 3* which is developed by the School of Electronics and Computer Science at the University of Southampton. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid.
- Malik, A. 2014. Keefektifan Pendekatan CTL Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Magnet Kelas V SDN Tegalsai 1 Kota Tegal. *Skripsi: FIP Universitas Negeri Semarang*.
- Masruroh, A. Lutfi, A. & Sudiby, E. 2012. Kelayakan *Game Clasification of Kingdom Animalia* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KLASIFIKASI HEWAN. 1(1): 0 – 216: *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Nugroho, A, R. et al. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Mojogedang 1 Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1): 11.
- Permendiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 65 Tahun 2013 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kemendiknas.
- Permendiknas .2007. *UU RI no. 22 tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Lulusan pembelajaran IPA*. Jakarta : Kemendiknas.
- Putri, N. A. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan CTL Dengan Media Visual Pada Kelas IV SDN Gajahmungkur 02 Semarang*. Skripsi: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Rifa'i. A & C. T Anni. 2009. *Psikologi Penelitian*. Semarang: UNNES.

- Rohwati, M. 2012. Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPABIOLOGI Konsep Klasifikasi MakhluK Hidup. JPII 1 (1) (2012) 75-81: *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susi Yuliyanti. 2013 Analisis dan Perancangan *Game* Edukasi Berbasis Java Kreatif dengan Bermain. *Jurusan Teknik Informatika. STMIK AMIKOM YOGYAKARTA*.
- Tyasning, et al .2012. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournaments dilengkapi dengan LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 1(1).
- Winataputra. Udin, S. 2001. Model-model Pembelajaran Inovatif. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.