



**PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* PADA SISWA  
KELAS V SD NEGERI SURU II KECAMATAN GEYER  
KABUPATEN GROBOGAN POKOK BAHASAN  
DAUR AIR DAN PERISTIWA ALAM UNTUK  
MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF**

**SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Fisika

oleh

**DAVID AGUNG PRIYONGGO**  
4201406536

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

**JURUSAN FISIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2010**

## ABSTRAK

Priyonggo, David Agung. 2010. *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif* Skripsi. Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Nathan Hindarto, Ph. D & Dr. Achmad Sopyan, M. Pd.

Kata kunci: *Game Based Learning, Aspek Kognitif, Daur Air dan Peristiwa Alam.*

Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran IPA di SD N Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2009/2010 belum optimal. Hal ini dibuktikan dari nilai raport semester ganjil kelas VIII D dengan rata-rata sebesar 65,5. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan penerapan model *Game Based Learning*. Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan bermain. Metode bermain dalam pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kesenangan dan menghapus kejenuhan siswa saat belajar sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode tersebut dapat meningkatkan aspek kognitif siswa.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan subyek penelitian siswa kelas V SD N Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan sebanyak 43 siswa. Data tentang aspek kognitif diperoleh dari hasil tes siswa. Indikator keberhasilan aspek kognitif harus mencapai ketuntasan minimal 65% dari sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Aspek kognitif siswa dari siklus I sampai II. Aspek kognitif siklus I saat *pre test* sebesar 17,5% mejadi 37,5% saat *post test* dan siklus II saat *pre test* 35% menjadi 97,6% saat *post test*. Model pembelajaran ini dapat berhasil karena sistem alat permainan cakram pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara acak, sehingga siswa bertanggung jawab atas jawaban dan pengetahuanya sendiri. Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* pada pokok bahasan Daur air dan peristiwa alam dapat meningkatkan aspek kognitif siswa kelas V SD N Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan.