

ABSTRAK

Mua'mala, Trias. 2011. Efektivitas Penerapan Model *Group Investigation* yang Ditunjang Dengan Media Permainan *Adventure Map* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP 1 Brebes. Skripsi, Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang. Parmin, S.Pd.,M.Pd. dan Noor Aini Habibah, S.Si.,M.Si.

Guru merasa kesulitan dalam membelajarkan materi klasifikasi makhluk hidup dan belum menemukan strategi pembelajaran yang tepat. Observasi pada siswa kelas VII, siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi dengan menerapkan model *Group investigation* yang ditunjang media permainan *Adventure map*. Pembelajaran dengan model *Group investigation* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan media permainan *Adventure map* mampu membuat suasana kelas menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model *Group investigation* yang ditunjang dengan media permainan *Adventure map* pada materi klasifikasi makhluk hidup efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas VII SMP N 1 Brebes. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Pre Eksperimental* dengan menggunakan desain *Pre-test and Post-test Group*. Populasinya adalah siswa kelas VII yang terdiri dari 7 kelas yaitu kelas VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G dan VII H. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan VII D. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar sebanyak 87,9% siswa VII B dan 83,3% siswa VII D masuk dalam kategori sedang. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa masing-masing 94% pada kedua kelas dan uji t menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang artinya *treatment* yang diberikan efektif. Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan pada topik pertama 97% siswa VII B dan 91,7% siswa VII D masuk dalam kategori aktif dan sangat aktif. Topik kedua menunjukkan 87,9% siswa VII B dan 83,3% siswa VII D sangat aktif, dan topik ketiga 100% siswa VII B dan 91,7% siswa VII D sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Group investigation* yang ditunjang dengan media permainan *Adventure map* pada materi klasifikasi makhluk hidup efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas VII SMP N 1 Brebes.

Kata kunci : Efektivitas, *Group investigation*, Permainan *Adventure Map* klasifikasi makhluk hidup