

**SKRIPSI**



**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN ANAK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA  
TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV  
SDN LANGENHARJO 01 PATI**

Oleh  
**SITI SYAFA'AH**  
**NIM 201533240**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2019**

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN ANAK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA  
TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU KELAS IV  
SDN LANGENHARJO 01 PATI**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Prasarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh  
SITI SYAFA'AH  
NIM 201533240**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2019**

## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d: 11)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Yang terhormat, Orang tua saya, Bapak Samiun dan Ibu Sarmini yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam setiap langkah kehidupan saya.

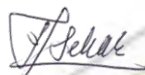


## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Anak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati” oleh Siti Syafa’ah NIM 2015333240 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Untuk diujikan.

Kudus, .....Agustus 2019


Pembimbing I



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

NIDN.0623119001

Pembimbing II



Khamdun, S.Pd, M.Pd.

NIDN. 0612047001

Mengetahui

Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ika Oktavianti, S.Pd.M.Pd.

NIDN.0631108401

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Siti Syafa'ah NIM 201533240 ini telah diujikan di depan Tim Penguji pada tanggal 15 Agustus 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

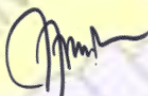
Kudus, Agustus 2019

Tim Penguji



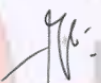
Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0623119001

(Ketua)



Khandun, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0612047001

(Anggota)



Ristiyani, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0615068601

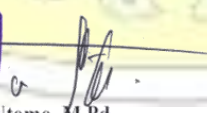
(Anggota)



Muchi Arsvad Fardani, S.Pd, M.Pd  
NIDN. 0614069001

(Anggota)

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan.



Dr. Slamet Utomo, M.Pd  
NIDN. 0619126201



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Anak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati” sebagai prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat usaha yang maksimal dari penulis serta bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu baik berupa doa, motivasi dan bimbingan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan dorongan, semangat serta bimbingan selama menyusun Skripsi ini.
4. Khamdun, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing II dan Validator instrumen penelitian IPA yang telah banyak memberikan dorongan, semangat serta bimbingan selama menyusun Skripsi ini.
5. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd, Validator instrumen penelitian Bahasa Indonesiayang banyak memberikan saran serta masukan sebagai perbaikan instrumen penelitian ini.
6. Dosen PGSD Universitas Muria Kudus yang telah memberikan banyak ilmu serta motivasi selama menyusun skripsi ini.
7. R. Boesro Nirmolo, S. Pd, Kepala Sekolah SDN Langenharjo 01 Pati yang telah memberi izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
8. Guru serta Staf SDN Langenharjo 01 Pati yang turut membantu melancarkan pengambilan data data selama proses penelitian.

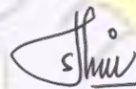
9. Teman-teman PGSD Universitas Muria Kudus angkatan 2015, terimakasih atas motivasinya.

10. Siswa kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat serta mendapatkan bala'san dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pihak yang membutuhkan.

Kudus, Agustus 2019

Penulis



Siti Syafa'ah

Nim. 201533240



## ABSTRAK

**Syafa'ah, Siti.** 2019. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Anak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbingan (1) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd (2) Khamdun, S.Pd, M.Pd.

Pembelajaran di sekolah yang belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk memahami suatu konsep serta tidak menggunakan model serta media pembelajaran yang menarik menyebabkan pemahaman konsep siswa rendah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak terhadap pemahaman konsep siswa dan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak.

Model *discovery learning* berbantuan media permainan anak merupakan salah satu model pembelajarana yang mengembangkan cara belajar melalui permainan anak sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi sehingga siswa lebih aktif untuk menemukan dan menyelidiki sendiri.

Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* ini dilaksanakan di kelas IV SDN Langenharjo 01 Pati pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 pertemuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan media permainan anak, sedangkan variabel terikatnya pemahaman konsep siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, dokumentasi, angket, dan observasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu Uji-t dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa, dilihat dari hasil analisis uji-t diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), (2) siswa dan guru memberikan respon lebih  $>75\%$  terhadap pembelajaran model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak, dilihat dari analisis statistik kuantitatif deskriptif yang menunjukkan respon lebih rata-rata  $>75\%$ .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Untuk itu di sarankan kepada guru untuk menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku maupun materi yang lainnya.

**Kata kunci:** *Discovery Learning*, Pemahaman Konsep, Permainan Anak.



## ABSTRACT

**Syafa'ah, Siti.** 2019. The Effect of Media Assisted Discovery Learning Model on Kids Games on Conceptual Understanding Students of Themes 8 My Place Area Class IV SDN Langenharjo 01 Pati. Primary school teacher Education, Teaching Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor (1) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd (2) Khamdun, S.Pd, M.Pd.

Learning in schools that do not fully help students to understand a concept and not use interesting learning models and media that lead to lower student understanding. Therefore this study aims to determine the effect of the use of Discovery Learning models assisted by children's media on students conceptual understanding and to find out the responses of the students and teachers to Discovery Learning assisted by children's play media.

The Discovery Learning model assisted by children's play media is one of the learning models that develops learning through children's play as a tool to convey information so students are more active in finding and investigating themselves.

This research one-Group Pretest-Posttest design was conducted in class IV SDN Langenharjo 01 Pati in academic year 2018/2019. This research was conducted during 2 meetings. The independent variable in this study is the Discovery Learning model assisted by children's play media, while the dependent variable is the understanding of students' concepts. Data collecting techniques in this research are test, documentation, questionnaires, and observations. Data analysis in this study is t-test and quantitative descriptive statistical analysis.

The results showed that Discovery Learning assisted by game media had an effect on students' conceptual understanding, judging from the results of the t-test analysis, the sig value was obtained (2-tailed)  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), (2) students and teacher give more than 75 % response to learn Discovery Learning models assisted by children's play media, seen from descriptive quantitative statistical analysis which showed an average of more than 75%

Based on the description, it can be concluded that there is a positive influence on Discovery Learning models assisted by children's play media in understanding the concept of 4th grade students in elementary school. For this reason, it is suggested to the teacher to use the Discovery Learning model assisted by children's play media in learning to improve the understanding of concepts in the theme 8 of My Place Area and other material.

Keywords: Discovery Learning, Understanding of Concepts, Children's Games.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Model <i>Discovery Learning</i> .....	10
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Discovery Learning</i> .....	10
2.1.1.2 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	11
2.1.1.3 Kelebihan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	13
2.1.1.4 Kekurangan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	14
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2.1.2.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.3 Pengertian Permainan Anak .....	16

2.1.2.4	Kelebihan Permainan Anak dengan Benda Konkret.....	17
2.1.2.5	Kekurangan Permainan anak dengan Benda Konkret.....	17
2.1.2.6	Manfaat Permainan anak .....	18
2.1.3	Pemahaman Konsep .....	18
2.1.3.1	Pengertian Pemahaman Konsep .....	18
2.1.3.2	Indikator Pemahaman Konsep.....	19
2.1.4	Respon Siswa dan Respon Guru .....	20
2.1.5	Daerah Tempat Tinggalku.....	20
2.1.5.1	Hubungan Gaya dan Gerak .....	21
2.1.5.2	Gaya Mempengaruhi Gerak Benda .....	22
2.1.5.3	Macam-macam Gerak .....	23
2.1.5.4	Teks Fiksi .....	25
2.1.5.5	Tokoh.....	25
2.2	Penelitian Relevan .....	27
2.3	Kerangka Berpikir .....	28
2.4	Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>31</b>
3.1	Rancangan Penelitian .....	31
3.1.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.1.2	Jenis Penelitian .....	31
3.1.3	Variabel Penelitian .....	33
3.1.3.1	Variabel Bebas.....	33
3.1.3.2	Variabel Terikat.....	33
3.2	Populasi dan Sampel.....	33
3.2.1	Populasi .....	33
3.2.2	Sampel .....	33
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.3.1	Teknik Tes .....	34
3.3.2	Teknik Wawancara.....	34
3.3.3	Teknik Kuesioner .....	35
3.3.4	Teknik Dokumentasi .....	35

3.4	Analisis Instrumen Penelitian.....	35
3.4.1	Instrumen Tes .....	35
3.4.2	Pedoman Angket .....	36
3.4.3	Pedoman Dokumentasi.....	37
3.5	Validasi.....	37
3.6	Teknik Analisis Data .....	38
3.6.1	Analisis Tahap awal .....	38
3.6.2	Analisis Tahap Akhir.....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Deskripsi dan Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Hasil Analisis Data Pemahaman Konsep Siswa.....	42
4.1.2	Hasil Analisis Respon Siswa .....	43
4.1.3	Hasil Analisis Respon Guru .....	44
4.2	Pengujian Hipotesis .....	45
4.2.1	Uji Perbedaan Rata-rata Pemahaman Konsep Siswa .....	45
4.3	Pembahasan .....	45
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>50</b>
5.1	Simpulan.....	50
5.2	Saran.....	50
Daftar Pustaka .....		52
Lampiran .....		56



## DAFTAR TABEL

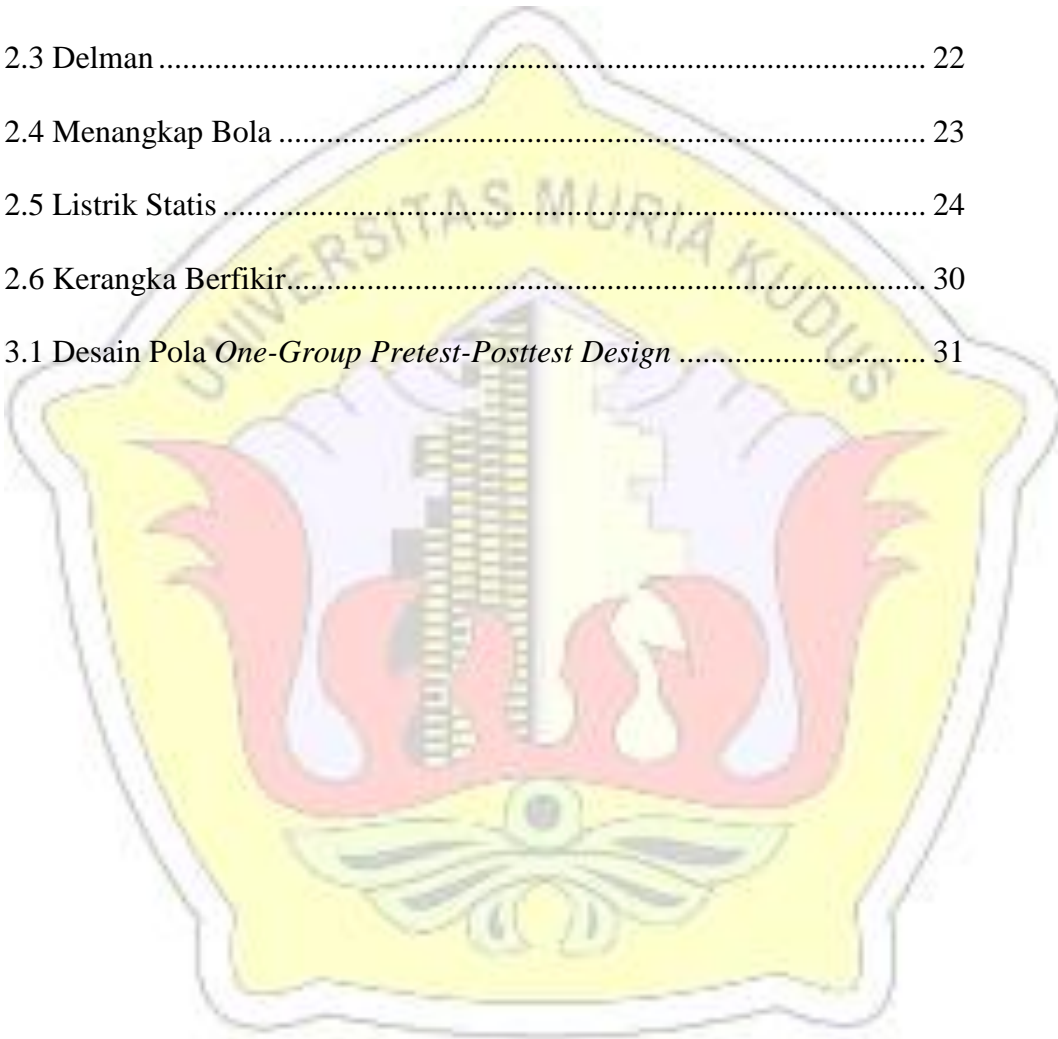
Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Sebelumnya .....	28
3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes .....	35
3.2 Kisi-kisi Pedoman Angket .....	36
3.3 Kriteria Penilaian Validasi .....	38
3.4 Kriteria Ketuntasan Pemahaman Konsep Siswa .....	40
4.1 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	42
4.2 Analisis Respon Siswa .....	43
4.3 Analisis Respon Guru .....	44





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ketapel .....	16
2.2 Mobil-mobilan .....	17
2.3 Delman .....	22
2.4 Menangkap Bola .....	23
2.5 Listrik Statis .....	24
2.6 Kerangka Berfikir.....	30
3.1 Desain Pola <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> .....	31



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	56
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV .....	57
3 Hasil Nilai UTS IPA dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV .....	58
4 Kisi-kisi Instrumen <i>Pretest-Posttest</i> .....	59
5 Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	60
6 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	63
7 Silabus Pembelajaran Pertemuan 1 .....	65
8 RPP Pertemuan 1 .....	69
9 Materi Pembelajaran Pertemuan 1 .....	74
10 LKS Pertemuan 1 .....	77
11 Silabus Pertemuan 2 .....	79
12 RPP Pertemuan 2 .....	83
13 Materi Pembelajaran Pertemuan 2 .....	89
14 LKS Pertemuan 2 .....	91
15 Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	93
16 Hasil Normalitas Nilai <i>Pretest</i> .....	94
17 Hasil Normalitas Nilai <i>Posttest</i> .....	95
18 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> .....	96
19 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> .....	97
20 Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	98
21 Angket Respon Siswa .....	100
22 Data Angket Respon Siswa .....	101

23 Hasil Angket Respon Sisswa .....	102
24 Instrumen Wawancara Respon Guru .....	103
25 Hasil Wawancara Respon Guru .....	104
26 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Pemahaman Konsep Siswa.....	105
27 Lembar Validasi Instrumen Tes .....	107
28 Hasil Validasi Instrumen Tes .....	111
29 Dokumentasi .....	117
30 Scan Hasi <i>Pretest</i> .....	119
31 Scan Hasil <i>Posttest</i> .....	122
32 Scan LKS Pertemuan 1 .....	125
33 Scan LKS Pertemuan 2 .....	127
34 Scan Angket Siswa.....	129
35 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di SDN Langenharjo 01 .....	131
36 Surat Keterangan Penelitian.....	132

