

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

SKRIPSI

Untuk Menenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Biologi



Oleh:

IKA GENETIKA SARI

A 420 070 159

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**IKA GENETIKA SARI
A 420 020 159**

**Disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dosen Penguji Skripsi Sarjana S-1**

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sumanto
Tanggal: 2011

Drs. Aminah Asngad. M. Si
Tanggal : 2011

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Juni 2011

Ika Genetika Sari
A 420 070 159

MOTTO

- ☞ Dia telah mengajarkan kepadamu apa yang belum kamu ketahui, dan adalah karunia ALLAH itu sangat besar (QS. An-Nisa).
- ☞ Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya (QS. AL-Baqarah).
- ☞ Sesungguhnya, Aku mengingatkan kepadamu supaya kamu tidak termasuk orang-orang yang tidak berpengetahuan (QS. Hud).

PERSEMBAHAN

Sebuah karya sederhana ini sebagai wujud ungkapan pengabdian cinta yang tulus dan penuh kasih teruntuk:

- ☞ Allah SWT yang telah memberi anugrah sepanjang hidupku, pencerah jiwaku dan senantiasa mencurahkan nikmat serta hidayahnya-Nya
- ☞ Ya Allah Ya Robbi Ayahanda yang tersayang, Ibunda yang tercinta titisan doa.. air mata dan penuh perjuanganmu telah membuatku memasuki gerbang kesuksesan.
- ☞ Adik–adikku tersayang (Anjung Punjung Asmi, Vigo Faridwan), terima kasih atas segala dukungannya agar aku tetap semangat dan selalu berusaha untuk menjadikan hal terbaik yang hadir dalam hidupku.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji hanya milik Sang Pencipta tiada lain hanyalah Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **”PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT* MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat sarjana (S-1) Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak mendapat petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sumanto selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan pengarahan serta nasehat, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Aminah Asngad, M.Si selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini yang telah memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis.
3. Triastuti Rahayu, S. Si, M. Si selaku penguji yang telah menguji, mengarahkan dan memberi nasehat.
4. Bapak. H. Subakir, BA selaku Kepala Sekolah SMP Al Islam Kartasura yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas
5. Bapak Pardi, S.Pd, selaku Guru bidang studi Biologi dan rekan kolaborasi yang telah sabar memberikan informasi, membantu dalam melakukan penelitian, dan memberikan nasehat.

6. Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura, terima kasih atas kerjasamanya.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu saran dan kritik demi perbaikan skripsi ini sangat kami harapkan agar dapat lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Juni 2011

IKA GENETIKA SARI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	9
B. Pembelajaran Aktif (<i>active learning</i>).....	13

C. Strategi Pembelajaran.....	14
D. Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i>	16
E. Simulasi Pembelajaran dadu (ular tangga)	18
F. Penelitian Tindakan Kelas	20
G. Hasil Belajar.....	22
H. Kerangka Pemikiran	24
I. Hipotesis	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Variabel Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	28
1. Dialog awal.....	29
2. Perencanaan Tindakan	29
3. Pelaksanaan Tindakan.....	30
4. Observasi.....	32
5. Refleksi	33
6. Evaluasi	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian	40
1. Profil Sekolah Tempat Penelitian	40
2. Hasil Tindakan Kelas Siklus I.....	45

a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	45
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas SiklusI.....	46
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus I	47
3. Hasil Tindakan Kelas Siklus II.....	50
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	50
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II	51
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus II	51
B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Tingkat Ranah penilaian proses kognitif	23
3.1	Rincian waktu penelitian	27
3.2	Langkah-langkah Pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	32
4.1	Rekapitulasi Hasil PenelitianTindakan Kelas dari Siklus I Sampai Siklus II.....	42
4.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menerapkan Strategi <i>Pembelajaran Instant Assessment Melalui Simulasi Permainan Dadu</i>	46
4.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.	50
4.4	Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif dengan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.	54
4.5	Kondisi Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	57
4.6	Rata-rata Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kegiatan Pada Setiap Siklus Penelitian Tindakan Kelas	22
2.2. Kerangka Pemikiran	26
3.1 Prosedur Setiap Penelitian Tindakan Kelas	36
4.1 Grafik Nilai Rata-rata Kognitif Kelas Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i>	54
4.2 Grafik Kenaikan Banyaknya Siswa yang Nilainya Tuntas diatas KKM Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i>	55
4.3 Histogram Ketercapaian Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	58
4.4 Grafik Nilai Rata-rata Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	73
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	76
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	86
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I Sampai Siklus II ..	101
5. Soal <i>Pre Test</i> siklus II	104
6. Jawaban <i>Pre Test</i> Siklus II	105
7. Kisi-kisi Soal Siklus I Aspek Kognitif Materi Fotosintesis	106
8. Soal <i>Post Test</i> Siklus I.....	107
9. Rubrik Penilaian Siklus I.....	112
10. Kisi- kisi Soal Siklus II Aspek Kognitif Materi Fotosintesis	113
11. Soal <i>Post Test</i> Siklus II	114
12. Rubrik Penilaian Siklus II	120
13. Soal Diskusi Siklus I	121
14. Soal Diskusi Siklus II.....	123
15. Bank Soal Aspek Kognitif Siklus I Materi Pokok Proses Fotosintesis Pada Tumbuhan	125
16. Kunci Jawaban Bank Soal Siklus I	131
17. Daftar Nama Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011	132
18. Daftar Nilai Kognitif Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011	133
19. Daftar Nilai Afektif Siklus I Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011	135
20. Daftar Nilai Afektif Siklus II Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011	139
21. Catatan Lapangan.....	143
22. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Sklus I dan II.....	145
23. Surat-Surat Bukti Penelitian	

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

Ika Genetika Sari, NIM: A 420 070 159, Program Studi Pendidikan Biologi,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2011, 70 halaman

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan fotosintesis dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu pada siswa SMP Al Islam kartasura tahun pelajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu yang dilaksanakan dalam dua siklus dan target nilai kognitif siswa 80% di atas KKM. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II melalui tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar (ranah kognitif) mata pelajaran biologi dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran biologi berlangsung (ranah afektif) antara peneliti dengan kolaborator. Penelitian ini diawali dengan menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu kemudian diakhiri dengan kesimpulan dan *post test* pada setiap siklusnya. Hasil penelitian tindakan kelas adalah peningkatan prosentase hasil belajar (ranah kognitif) siswa, banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 57 sebelum tindakan sebanyak 10 siswa (25%), siklus I ranah kognitif meningkat menjadi 24 siswa (60%); rata-rata ranah afektif = 15,5 (termasuk kategori cukup berminat), pada siklus II ranah kognitif meningkat menjadi 32 siswa (80%); rata-rata ranah afektif meningkat menjadi = 20,1 (termasuk kategori berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan nilai kognitif (25% < 60% < 80%) dan rata-rata nilai afektif (15,5 < 20,1) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura.

Kata kunci: Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran *Instant Assessment*, Simulasi Permainan Dadu