

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DENGAN *CREATIVE APPROACH*
BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE APPROACH* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN BIOLOGI SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 2
KARTASURA TAHUN AJARAN 2008/2009**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat Sarjana S-1

Pendidikan Biologi



Diajukan Oleh:

UTIN RUSMIYATI

A 420 050 116

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus (Piet, 2000:1). Dalam hal ini Mulyasa (2004:1), menyatakan bahwa pendidikan adalah kehidupan, untuk itu kegiatan belajar harus dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*life skill* atau *life competency*) yang sesuai dengan lingkungan kehidupan dan kebutuhan peserta didik. Pemecahan masalah secara reflektif sangat penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan melalui kerjasama secara demokratis.

Sekolah, guru dan siswa memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar senantiasa terjadi proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusia yaitu siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Peran kolaboratif antara siswa dengan guru sangat dibutuhkan demi terciptanya pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Guru dituntut untuk dapat menciptakan situasi yang berpengaruh pada siswa dalam hal pemahaman

konsep materi pelajaran yang akhirnya dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Guru sebagai pengajar sebaiknya tidak mendominasi kegiatan pembelajaran tetapi membantu menciptakan kondisi yang mendukung serta memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya melalui kegiatan belajar.

Pendidikan biologi di SMP N 2 Kartasura menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung, maka siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan menjawab dengan seluruh indera, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan menggolongkan, menafsirkan data dan mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Disamping itu mengembangkan teknologi yang relevan dan konsep-konsep biologi yang dipelajari sangat dianjurkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran biologi tersebut bagi diri sendiri serta masyarakat (Suryosubroto, 2002: 71-72).

Pembelajaran biologi di sekolah dapat dikatakan unik, karena baik subjek maupun objek pembelajarannya memiliki karakter yang khas. Objek pembelajaran biologi selain berhubungan dengan alam nyata juga berkaitan

dengan proses-proses kehidupan yang masih abstrak bagi siswa (Saptono, 2008). Sejalan dengan hal tersebut Syaiful Sagala (2003: 61), mengatakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa dengan menggunakan teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Jadi pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yaitu, mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik. Sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut E. Mulyasa (2005: 25), dalam proses belajar mengajar tugas guru yang paling utama adalah terkait dengan persiapan mengajar serta kemampuan guru dalam menjabarkan persiapan mengajar yang siap dijadikan pedoman pembentukan kompetensi peserta didik. Persiapan mengajar pada hakekatnya merupakan perencanaan untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan metode yang bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode mengajar setiap kali mengajar yang disesuaikan dengan kurikulum sebagai salah satu substansi pendidikan (Nana Sudjana, 2000:32).

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Hal ini berarti tujuan pembelajaran akan dicapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan

yang terpatrit di dalam suatu tujuan. Dalam pembelajaran, jarang ditemukan guru menggunakan suatu model, tetapi kombinasi dari dua atau beberapa macam model pembelajaran. Penggunaan model gabungan dimaksudkan untuk menggairahkan belajar anak didik. Dengan bergairahnya belajar anak didik tidak sukar untuk mencapai tujuan pembelajaran karena bukan guru yang memaksakan anak didik untuk mencapai tujuan tetapi anak didiklah dengan sadar untuk mencapai tujuan (Syaiful Bahri, 1997:43).

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang dirumuskan. Metode pembelajaran seharusnya dapat menunjang pencapaian tujuan. Pembelajaran bukan tujuan yang harus menyesuaikan metode. Metode dalam kegiatan pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting tanpa metode yang tepat maka proses dan hasil kegiatan pembelajaran kurang berhasil. Tetapi kemungkinan bahwa pemanfaatan sarana yang ada misalnya buku-buku, perpustakaan dan persediaan fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar karena sarana dan fasilitas berhubungan dengan metode (Anita Lie, 2004:23).

Pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis menunjukkan pada kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan, aspek pedagogis menunjukkan pada kenyataan bahwa peserta didik pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda, yang menuntut materi yang berbeda pula. Sedangkan aspek

psikologis menunjukkan pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri mengandung variasi, seperti belajar keterampilan motorik, belajar konsep, belajar sikap dan seterusnya (Gagne,1984, dalam Mulyasa, 2005:190-191). Maka dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus memiliki strategi untuk membelajarkan siswa-siswinya dalam kegiatan belajar mengajar supaya kelas kelihatan hidup. Maka para siswa supaya diajak untuk berfikir secara aktif dan kreatif sehingga apa yang telah diajarkan oleh guru siswa tidak mudah lupa dan benar-benar menguasai materi yang diajarkan sehingga prestasi siswa meningkat. Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif sangat cocok untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kenyataan yang banyak dijumpai di kelas-kelas suatu sekolah selama ini adalah pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*) yang meletakkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa, dan cara penyampaian pengetahuannya cenderung masih didominasi dengan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah yang dominan tersebut menyebabkan partisipasi rendah, kemajuan siswa, perhatian dan minat siswa tidak dipantau (Muktar dan Yamin, 2002: 14).

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kartasura menunjukkan bahwa sekolah tersebut letaknya sangat strategis, diantaranya: a. Sekolah dekat dengan jalan raya, sehingga

memudahkan jalur transportasi bagi guru dan siswa. b. Bangunan sekolah memadai dan luas. Namun disekolah tersebut masih terdapat kelemahan-kelemahan yang terjadi pada guru dan siswa. Pada saat pembelajaran kelemahannya antara lain: a. Kelemahan pada guru yaitu guru cenderung menggunakan metode ceramah, guru kurang menguasai kelas. Jadi siswa cenderung melamun bahkan mengantuk, sehingga minat siswa terhadap pelajaran menurun dan siswa mengalami kebosanan dengan adanya metode tersebut. b. Kelemahan pada siswa, pada waktu pembelajaran berlangsung siswa cenderung ramai, jika ditanya dapat menjawab tetapi kurang sempurna, tidak semua siswa mempunyai buku panduan, siswa kurang tertarik pada materi pelajaran dan cenderung bosan. Untuk menyelesaikan kelemahan-kelemahan yang ada di SMP N 2 Kartasura salah satunya menggunakan *creative approach* (pendekatan kreatif). Sebab pembelajaran kreatif dapat meuntut guru untuk mampu merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berfikir maupun dalam melakukan suatu tindakan (Mulyasa, 2005:192).

Pendidikan biologi di SMP N 2 Kartasura menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung, karena selama ini di SMP N 2 Kartasura masih banyak prestasi siswa di batas kriteria ketuntasan minimal (batas nilai minimal yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap mata pelajaran, khususnya biologi). Hal ini terjadi karena siswa dalam mengikuti pelajaran kurang serius, ada juga yang bosan dengan cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru, bahkan tidak tertarik dengan pelajaran biologi.

Proses pembelajaran yang kurang optimal tersebut dapat diatasi dengan melakukan perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa pendekatan, pendekatan yang dapat ditawarkan adalah *creative approach* (pendekatan kreatif) dan *pictorial riddle approach* (pendekatan teka teki gambar). *Creative approach* merupakan pendekatan yang mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa secara optimal, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat dalam pembelajaran. Beberapa metode pendukung *creative approach* adalah *problem solving*, *brain storming*, dan *inquiry*. Sedangkan *pictorial riddle approach* merupakan pendekatan yang mempresentasikan informasi ilmiah dalam bentuk poster atau gambar yang digunakan sebagai sumber diskusi. Alasan peneliti dalam pembelajaran biologi menggunakan *creative approach* dan *pictorial riddle approach* sebab biologi tidak terlepas dari gambar, materi biologi khususnya keanekaragaman tingkat satuan organisasi kehidupan memerlukan gambar untuk memperjelas pemahaman siswa sehingga pada waktu guru memberikan pelajaran siswa langsung bisa menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Tanpa gambar siswa kesulitan menerima pelajaran atau hanya sekedar angan-angan saja. Dengan penerapan pembelajaran ini diharapkan siswa bisa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar biologi dan bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Metode mengajar yang digunakan harus dapat menciptakan keterlibatan siswa secara aktif, salah satunya dengan penggunaan metode *problem solving*. Karena dengan metode *problem solving* ini memiliki peranan yang penting bagi siswa, yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan rasional, mengembangkan kemampuan berfikir kritis, logis dan analitis, serta mengembangkan sikap toleransi terhadap pendapat orang lain serta sikap hati-hati dalam mengemukakan pendapat. Penerapan pendekatan kreatif dengan metode *problem solving* berbasis teka-teki bergambar diharapkan mampu memacu kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap suatu materi.

Sehubungan dengan latar belakang di atas judul penelitian ini adalah **”PENERAPAN *CREATIVE APPROACH* BERBASIS *PICTORIAL RIDDLE APPROACH* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN BIOLOGI SISWA KELAS VII C SMP N 2 KARTASURA TAHUN PELAJARAN 2008/2009”**.

B. Definisi Operasional

- Penerapan merupakan suatu cara yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu tujuan.
- *Creative approach* (pendekatan kreatif) adalah suatu pendekatan yang mengembangkan aktivitas dan kreatifitas belajar siswa secara optimal, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kreatifitas dapat

dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat.

- *pictorial riddle approach* adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa. *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan.
- Peningkatan penguasaan merupakan suatu wujud dari pemahaman seseorang setelah dia mengetahui apa yang telah dipelajari.
- Biologi merupakan suatu ilmu yang mempelajari makhluk hidup.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian di atas maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran dengan menggunakan metode problem solving.
- b. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *pictorial riddle* (teka-teki bergambar).
- c. Kualitas hasil belajar biologi dibatasi pada materi keanekaragaman tingkat satuan organisasi kehidupan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, secara umum permasalahan yang akan dicari solusinya adalah:

Apakah dengan penerapan *creative approach* melalui metode *problem solving* berbasis *pictorial riddle approach* dapat meningkatkan penguasaan biologi siswa kelas VII C SMP N 2 Kartasura Tahun pelajaran 2008/2009?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

Mendeskripsikan penguasaan konsep biologi siswa kelas VII C SMP N 2 Kartasura pada materi pokok keanekaragaman tingkat satuan organisasi kehidupan.dengan penerapan *creative approach* melalui metode *problem solving* berbasis *pictorial riddle approach*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan:

1. Peningkatan penguasaan konsep oleh siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi pokok keanekaragaman tingkat satuan organisasi kehidupan.
2. Masukan kepada guru agar terbiasa dengan metode pembelajaran yang kreatif yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
3. Motivasi guru untuk pembelajaran selanjutnya yang berupa pembelajaran yang kreatif dan berkualitas.
4. Bahan referensi yang dapat digunakan para peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian yang serupa.