PENERAPAN MEDIA *VISUAL FLASH MOVIE* DALAM PEMBELAJARAN AKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 COLOMADU KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2009/2010

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Biologi

MARIYATUN

A 420 060 116

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan pada umumnya yang bertujuan membawa anak didik atau siswa menuju pada keadaan yang lebih baik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dari ketercapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan yang dimaksud dapat diamati dari dua sisi yaitu dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2004).

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan biologi yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Siswa menggunakan otak untuk melakukan pekerjaannya, mengeluarkan gagasan, memecahkan masalah dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam pembelajaran untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Pembelajaran aktif membantu untuk mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. (Silberman, 2001).

Pembelajaran di kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu, Karanganyar dapat diidentifikasikan sebagai berikut: pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, sehingga proses pembelajaran hanya

berjalan satu arah saja. Hal seperti itu, menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar Biologi, banyak siswa yang ramai pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi siswa tidak fokus, tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah, sehingga siswa jarang mengajukan pertanyaan, guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, sehingga siswa sulit memahami materi yang mereka pelajari. Belajar dengan model pembelajaran konvensional dimana siswa hanya menerima informasi kurang bermakna bagi siswa sehingga banyak siswa yang menganggap Biologi sebagai pelajaran hafalan. Sering kali guru menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi siswa. Guru banyak bercerita tanpa memperhatikan siswa, apakah sudah paham apa belum dan hal yang penting bagi guru adalah materi tersebut sudah disampaikan kepada siswa. Keadaan seperti ini membuat siswa beranggapan bahwa Biologi merupakan pelajaran yang membosankan akibatnya siswa tidak termotivasi untuk mempelajari Biologi dengan baik sehingga hasil belajar siswa dicapai rendah.

Model pembelajaran Biologi yang digunakan oleh guru Biologi di kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar adalah metode konvensional yang menggunakan metode ceramah. Metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar hanya menitikberatkan pada kreatifitas guru sedangkan siswa cenderung pasif, ramai, kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi, konsentrasi dalam belajar kurang terfokus dan sebagian siswa tidak membawa buku pelajaran. Hal ini sering menjadikan

siswa tidak aktif untuk menerima pelajaran karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, ada siswa yang mudah menerima pelajaran dan ada yang sulit menerima pelajaran. Oleh karena itu dengan melihat perbedaan dan karakteristik yang dimiliki siswa dapat menggunakan pembelajaran aktif dengan penerapan media *visual flash movie* untuk meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran aktif merupakan suatu proses pembelajaran yang menitikberatkan kegiatan belajar pada siswa, sehingga diharapkan dapat lebih aktif secara lisan, tertulis ataupun dalam berfikir. Disini guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan evaluasi. Selain dengan pembelajaran aktif maka penerapan media pun juga penting dalam proses pembelajaran, salah satu media yang digunakan yaitu media *visual* dalam bentuk *flash movie.*

Media *visual* merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa gambar, dengan media *visual* dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif. Dengan menggunakan media *visual flash movie*, siswa dapat belajar lebih mandiri sesuai dengan apa yang dilihat, karena media *visual flash movie* dilengkapi dengan karakteristik gerak. Adapun kelebihan dari *flash movie* adalah mampu menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, meningkatkan pengertian siswa terhadap materi pembelajaran, karena siswa dapat melihat langsung dalam bentuk *flash*

movie, dan dapat menyajikan materi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kenyataan.

Media *visual flash movie* berperan sekali dalam pokok bahasan sistem pernapasan manusia, karena pada materi merupakan materi yang berupa morfologi dan fisiologi sehingga sulit diterima oleh siswa dengan menggunakan metode ceramah dan hafalan, apalagi karakteristik siswa SMP lebih mudah paham menerima pelajaran dengan cara melihat langsung. Pada pokok bahasan ini ada beberapa sub pokok bahasan yang harus dijelaskan dengan media *visual flash movie*, salah satunya proses pernapasan dan gangguan sistem pernapasan yang memerlukan suatu gambaran jelas yang disertai dengan gerak dan nyata yang dapat dilihat langsung tanpa membayangkan lagi. Diharapkan penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif siswa lebih aktif dan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian yang telah dilakukan oleh Larto (2006), dengan menggunakan media *visual* hasil belajar siswa meningkat 2,725 point dari nilai awal.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan mengadakan penelitian tentang **"Penerapan Media *Visual Flash Movie* Dalam Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2009/2010"**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut;

1. Subjek Penelitian

   Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Colomadu, Karanganyar.

2. Objek Penelitian

   Metode pembelajaran aktif dengan menggunakan media *visual* yang berupa *flash movie* tentang sistem pernapasan manusia.

3. Parameter

   Parameter yang digunakan adalah hasil belajar, yaitu hasil akhir dari pembelajaran siswa kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu, Karanganyar Tahun Ajaran 2009/2010 menggunakan metode pembelajaran aktif dengan penggunaan media *visual flash movie* dalam aspek kognitif dan afektif.

   Kompetensi Dasar yang ingin dicapai dalam aspek kognitif adalah yang sudah mencapai nilai 7,0 dan aspek afektif diharapkan siswa berminat dalam proses pembelajaran yaitu mencapai kriteria penilaian 21-26.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalahnya adalah : Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2009/2010 pada pokok bahasan Sistem Pernapasan Manusia dengan penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2009/2010 pada pokok bahasan Sistem Pernapasan Manusia dengan penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

   Sebagai wahana pengetahuan yang dapat memberikan informasi tentang peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif.

2. Bagi Sekolah

   Dengan adanya strategi pembelajaran yang baik maka mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi.

3. Bagi Guru

   Dapat memberikan masukkan dalam memilih strategi pembelajaran sebagai salah satu upaya memperbaiki dan memudahkan pembelajaran biologi sehingga pencapaian hasil belajar dapat ditingkatkan.

4. Bagi Peneliti

   Dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari praktek penelitian secara langsung dengan menerapkan teori-teori yang didapat di bangku kuliah.