

**IMPLEMENTASI MEDIA *COMPACT DISC* (CD) INTERAKTIF DAN  
PERMAINAN SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI  
PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 GROBOGAN**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Biologi



Disusun oleh :

**SEPTILIA DWI RAHMAWATI**  
A 420 060 010

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

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini yang masih menjadi pembicaraan hangat dalam masalah mutu pendidikan adalah prestasi belajar siswa dalam suatu bidang ilmu tertentu. Menyadari hal tersebut, maka pemerintah bersama para ahli pendidikan berusaha untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan. Upaya pembaruan pendidikan telah banyak dilakukan oleh pemerintah, diantaranya melalui seminar, lokakarya dan pelatihan-pelatihan dalam hal pematapan materi pelajaran, metode serta media pembelajaran untuk bidang studi tertentu misalnya IPA, Matematika dan lain-lain. Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, khususnya pendidikan IPA di sekolah, namun belum menampakkan hasil yang memuaskan, baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun dari hasil prestasi belajar siswanya.

Dari beberapa mata pelajaran yang disajikan di sekolah, biologi adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta diharapkan menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengungkapkan rahasia dalam kehidupan. Selain itu, biologi merupakan wadah untuk membangun warga negara yang memperhatikan lingkungan serta tanggung jawab kepada masyarakat.

Namun dibalik semua itu, yang terjadi selama ini adalah masih banyak siswa yang menganggap bahwa biologi tidaklah lebih dari sekedar menghafal. Sementara itu, kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pembelajaran bermakna, metode dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal.

Siswa memandang bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran biologi membosankan karena cenderung menggunakan metode yang konvensional, dimana seorang guru bersifat mendominasi kelas atau disebut *teacher centered*. Metode pengajaran konvensional tidak mewujudkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dan kegiatan siswa hanya sebatas duduk, mendengarkan dan menulis apa yang disampaikan guru di dalam kelas. Timbul pertanyaan bagaimana membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga baik guru maupun siswa tertarik dan sama-sama berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dicari suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan terjangkau bagi guru.

Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan kerja peserta untuk belajar, dan lain-lain. Metode yang sering digunakan antara lain: ceramah dan tanya jawab, demonstrasi atau praktikum, simulasi, permainan, diskusi kasus, dan lain-lain (Uno, 2007 : 65).

Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep, agar hasil belajar memuaskan diperlukan suatu metode dan media pembelajaran biologi yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini dengan menggunakan media *compact disc* interaktif dan permainan simulasi. CD interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Dalam pembelajaran biologi melalui metode tersebut diharapkan siswa aktif sebab jika siswa aktif maka dapat berakibat ingatan siswa mengenai apa yang dipelajarinya akan lebih lama dan pembelajaran akan lebih luas jika dibandingkan belajar secara pasif. Di samping itu juga menumbuhkan sikap kreatif siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang tepatnya seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu kemungkinan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.
2. Ada kemungkinan terjadi perbedaan prestasi belajar antara siswa yang mendapat pembelajaran melalui media *Compact Disc* (CD) interaktif

dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan permainan simulasi.

3. Ada kemungkinan pembelajaran biologi melalui media *Compact Disc* (CD) interaktif dan permainan simulasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut ;

1. Pembelajaran biologi yang akan diterapkan adalah dengan menggunakan media *Compact Disc* (CD) interaktif dan permainan simulasi
2. Pemahaman siswa dalam pembelajaran biologi dibatasi pada hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar ditunjukkan dari nilai tes setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar biologi antara siswa yang diberi pembelajaran melalui media *Compact Disc* (CD) interaktif dan permainan simulasi?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk:

“Mengetahui perbedaan prestasi belajar biologi antara siswa yang diberi pembelajaran melalui media *Compact Disc* (CD) interaktif dan permainan simulasi”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu :

#### 1. Ditinjau dari segi teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia, kepribadian dan daya kreatifitas melalui media *compact disc* (CD) interaktif dan permainan simulasi serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa disamping bisa menangkap pengetahuannya juga dapat merespon pelajaran berdasarkan materi yang diberikan.

## 2. Ditinjau dari segi praktis

Manfaat secara praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan pada :

### a. Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi maupun dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman, memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran menggunakan media CD interaktif dan permainan simulasi, selain itu dapat mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media CD interaktif dan permainan simulasi dalam pembelajaran.

### b. Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama

Memberikan inovasi baru pembelajaran siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama guna mengetahui hasil belajar biologi.

### c. Guru

Guru memperoleh suatu variasi media pembelajaran yang lebih variatif terhadap materi biologi yaitu dengan memanfaatkan CD interaktif dan permainan simulasi. Selain itu, guru dapat ikut mengembangkan media CD interaktif baik dalam pembelajaran biologi maupun diluar biologi.