

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* DENGAN
PENGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP BIOLOGI PADA SISWA KELAS IX
SMP N 3 DELANGGU TAHUN AJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Biologi**



Disusun Oleh :

Doni Eko Sulistiyanto

A 420 060 025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan menerima potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Pendidikan sekolah mempunyai tujuan untuk merubah agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik serta perubahan dan perbaikan kurikulum. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang peserta didik mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Konsep pendidikan terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja. Karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Dengan diberlakukanya kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam

menerima setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk itu setiap pelajaran dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial dan masyarakat. Peran guru hanya sebagai fasilitator, bukan sumber utama pembelajaran, hal ini bukan berarti peran guru berkurang dalam proses belajar mengajar tetapi harus mampu membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran (Mulyasa.E, 2005).

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka disamping dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif.

Guru dapat memilih dan menggunakan strategi yang tepat guna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena strategi pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang memungkinkan materi pelajaran yang tersusun dalam suatu kurikulum pendidikan. Strategi pembelajaran yang tidak tepat guna akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan seorang guru harus mendapatkan suatu hasil yang optimal jika mampu dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa proses pembelajaran biologi kelas IX F SMP N 3 Delanggu Klaten tahun ajaran 2009/2010

ditemukan kelemahan-kelemahan yaitu: 1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran; 2) Guru menciptakan suasana pembelajaran yang monoton atau menjenuhkan; 3) Kurangnya kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi. Keadaan seperti itu membuat siswa beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang membosankan. Akibatnya belum optimalnya proses pembelajaran mata pelajaran biologi.

Dari masalah-masalah yang ada diatas merupakan masalah yang mendesak dalam proses pembelajaran dan harus diselesaikan. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi Biologi Siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 20 Siswa dalam kelas tersebut. Apabila diprosentasikan yang tidak mencapai KKM sebesar 47,6% maka permasalahan yang berada didalam kelas harus diselesaikan.

Dalam hal ini tentunya guru dituntut lebih kreatif untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai memilih jenis strategi pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. Hal ini tentunya akan mempengaruhi prestasi belajar menjadi tinggi sehingga memperoleh pemahaman konsep yang baik.

Dalam melakukan proses pembelajaran guru dapat memilih menggunakan beberapa metode mengajar, strategi dan pendekatan pembelajaran. secara garis besar pendekatan atau strategi apapun dapat diterapkan sepanjang pendekatan atau strategi tersebut relevan dengan isi kurikulum KTSP.

Strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai keaktifan dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Strategi ini bisa digunakan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa. Karakteristik yang di maksud di sini yaitu belajar sambil bermain, maksudnya dalam proses pembelajaran siswa merasa tertarik dan senang terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran menggunakan strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan) sangat optimal dikolaborasikan dengan melakukan inovasi (pembaharuan) media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran melalui penggunaan *software* pendidikan. Salah satu program *software* yang sedang berkembang adalah *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak atau konsep dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa, sehingga diharapkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* suasana pembelajaran yang ada di kelas menjadi menarik dan baik untuk suasana pembelajaran di kelas.

Pokok bahasan perkembangbiakan generatif dan vegetatif merupakan pokok bahasan kelas IX SMP. Materi perkembangbiakan generatif dan

vegetatif meliputi perkembangbiakan secara seksual, aseksual dan secara alami maupun buatan, proses cara perkembangbiakan dan contoh macam-macam dari perkembangbiakan generatif dan vegetatif. Dimana pokok bahasan tersebut banyak menggunakan konsep-konsep yang sulit diterima oleh siswa saat proses pembelajaran dan ditambah dengan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa menjadi merasa bosan dan mengantuk. Dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif "*Index Card Match*" yang dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran berupa *Macromedia Flash* diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep pokok bahasan perkembangbiakan generatif dan vegetatif. Dari proses memahami pokok tersebut akan terjadi proses internalisasi mendalam yang kemudian siswa dapat mengungkap dan menjelaskan tentang nama, contoh-contoh, atribut, nilai-nilai atribut dan aturan dari pokok bahasan yang dipelajari. Jadi pemahaman terhadap konsep tersebut akan bertahan lebih lama dari pada hanya sekedar menghafalnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengambil judul penelitian” **PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INDEX CARD MATCH* DENGAN PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP BIOLOGI PADA SISWA KELAS IX SMP N 3 DELANGGU TAHUN AJARAN 2009/2010**”.

B. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar masalah yang akan diteliti tidak berkembang lebih lanjut maka dibatasi sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX F semester I SMP Negeri 3 Delanggu Klaten Tahun Pelajaran 2009/2010.

2. Obyek Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas untuk mempermudah dan memperdalam pembahasan, maka obyek penelitian yang akan dikaji adalah:

- a. Materi pelajaran Kelangsungan hidup makhluk hidup yang dibahas adalah tentang pokok bahasan Perkembangbiakan generatif dan Perkembangbiakan vegetatif.
- b. Aplikasi model pembelajaran *Active Learning* dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam meningkatkan prestasi belajar dan penguasaan konsep.
- c. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *Index Card Match* (Mencari Pasangan).
- d. Media yang digunakan adalah program *software Macromedia flash* untuk materi Perkembangbiakan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

Apakah penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dengan penggunaan *macromedia flash* dapat meningkatkan penguasaan konsep biologi pada pokok bahasan Perkembangbiakan generatif dan Perkembangbiakan vegetatif di kelas IX F SMP N 3 Delanggu Klaten ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui apakah penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dengan penggunaan *macromedia flash* dapat meningkatkan penguasaan konsep biologi pada pokok bahasan Perkembangbiakan generatif dan Perkembangbiakan vegetatif di kelas IX F SMP N 3 Delanggu Klaten tahun ajaran 2009/20010.

E. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian akan bernilai jika dapat memberikan mangfaat bagi sebagian pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan mengenai penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dengan penggunaan *macromedia flash*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi guru Biologi tentang manfaat diterapkannya Strategi

Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dengan penggunaan *macromedia flash* dapat meningkatkan penguasaan konsep biologi siswa guna mewujudkan pembelajaran aktif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai acuan menerapkan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) dengan penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran aktif di sekolah.
- b. Bagi guru Biologi dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan strategi pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran akan menjadi menarik dan dapat melibatkan siswa secara menyeluruh.