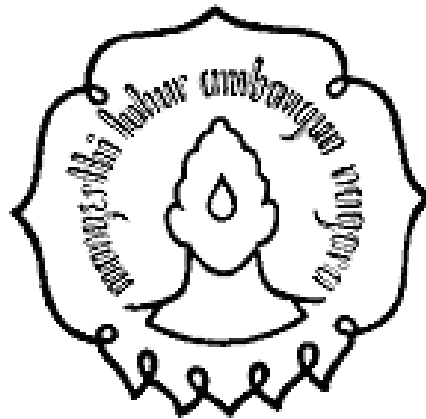


**APLIKASI PAKEM ( PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF  
DAN MENYENANGKAN) MODEL *TOYS AND TRICK*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI  
KELAS VII B SMP NEGERI I AMBARAWA**



**SKRIPSI**

**Disusun Oleh:**

**PRATIYAN ISNAENI**

**K4303048**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2009**

## ABSTRAK

**Pratiyan Isnaeni. APLIKASI PAKEM ( PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN) MODEL TOYS AND TRICK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI I AMBARAWA.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas sebelas Maret Surakarta, Desember 2009.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) peningkatan hasil belajar IPA\_Biologi melalui penerapan PAKEM dengan model *Toys and Trick*, 2) Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar IPA-biologi dengan penerapan PAKEM dengan model Kerja *Toys and Trick*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dimulai dengan identifikasi permasalahan yang ada di kelas, perencanaan tindakan berupa penyusunan langkah-langkah pembelajaran melalui penerapan PAKEM dengan model *toys and trick*, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, analisis dan refleksi untuk tindakan berikutnya. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri I Ambarawa kelas VII B tahun ajaran 2006/2007. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan tes evaluasi kognitif. Teknik analisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Berdasar hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAKEM dengan model *toys and trick* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ulangan Harian (siklus I=66,95;siklus II=87,04); LKS (siklus I=72,82;siklus II=78,73) ; Hasil karya *toys and trick* (siklus I=70;siklus II=85,47) ; Nilai Aspek Psikomotorik (siklus I=9,80;siklus II=11,97); Nilai Aspek Afektif (siklus I=53,30;siklus II=64,76) ; Aspek Peran Serta Siswa di kelas (siklus I=89,52;siklus II=126,92); Persepsi Siswa terhadap Performance Guru (siklus I=39,73;siklus II=40,92); Persepsi Siwa terhadap Penggunaan Media (siklus I=38,07;siklus II=39,95); Aspek Peranan Belajar Kelompok (siklus I=20,26;siklus II=22,53).

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pemahaman siswa merupakan hal yang sangat penting bagi tenaga pengajar di dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi yang tepat di dalam proses belajar mengajar serta memberi pengaruh yang optimal bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pencapaian hasil belajar yang baik dapat dilakukan dengan cara peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berpijak pada data empirik di SMP Negeri 1 Ambarawa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam konsep pokok bahasan ekosistem pada mata pelajaran Biologi belum memuaskan dalam artian hasil belajar rata-rata yang diperoleh masih berkisar pada nilai batas tuntas yaitu 60. Hal ini disebabkan konsep tersebut sulit untuk dipahami. Akibat yang dirasakan adalah hasil belajar yang diperoleh siswa tidak optimal. Nilai batas tuntas hanyalah batasan minimal yang berarti pencapaian terendah dengan kata lain penguasaan atau pemahaman masih rendah pula. Pembelajaran baru dapat dikatakan berhasil jika mampu melampaui batasan terendah secara signifikan. Upaya untuk mencapai target hasil belajar yang optimal itu dapat diupayakan melalui inovasi pembelajaran yang mampu memberikan penguatan konsep yang maksimal kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di kelas serta diskusi dengan guru, dapat diidentifikasi beberapa faktor penyebab permasalahan yang telah diuraikan diatas. Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Guru-guru SMP Negeri 1 Ambarawa dalam pembelajaran masih berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat padat kurikulum daripada pelaksanaan pembelajaran yang bermakna.
2. Metode pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional.

### 3. Interaksi edukatif antara guru dan siswa kurang optimal.

Dengan adanya inovasi pembelajaran diharapkan siswa tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran, sebab hambatan dapat menjadi barrier selama proses penyerapan informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dalam menggunakan pendekatan, model dan metode mengajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun salah satu alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan standart kompetensi 2004 adalah model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang berpusat pada keaktifan siswa.

Penggunaan keterampilan-keterampilan kooperatif sangat penting untuk mengembangkan sikap saling bekerja sama, mempunyai rasa tanggung jawab dan mampu berkompetensi secara sehat. Sifat dan sikap demikian itu akan membawa pribadi yang berhasil dalam menghadapi tantangan pendidikan lebih tinggi yang berorientasi pada kelompok. Menurut Slavin (1995: 2) dalam pembelajaran kooperatif peserta didik akan lebih mudah untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

Dalam penelitian yang dilakukan ini model pembelajaran yang digunakan adalah PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). PAKEM adalah salah satu bentuk pengajaran yang berbasis pada pembelajaran kooperatif. Fokus PAKEM adalah pada kegiatan siswa di dalam bentuk group, individu, dan kelas, partisipasi di dalam proyek, penelitian, pendidikan, penemuan, dan beberapa macam strategi yang hanya dibatasi dari imajinasi guru. Sekarang ini banyak pendekatan dan metode yang ditawarkan agar pembelajaran lebih bermakna. Salah satu alternatif yang bisa diterapkan adalah PAKEM untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Ekosistem.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2005: 2-3) dalam buku unit 4 tentang kerja ilmiah dalam pembelajaran IPA menyebutkan bahwa terdapat beberapa model kerja ilmiah dalam PAKEM, salah satu diantaranya adalah *toys and trick*. *Toys* adalah segala mainan anak yang dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan fenomena IPA. *Trick* adalah segala usaha untuk memancing siswa

berfikir tanpa memberi jawaban ilmiah terlebih dahulu. Depdiknas (2005: 6) menyatakan bahwa mainan atau alat/bahan yang dekat dengan anak sering menggambarkan fenomena Sains, yang bila dimanfaatkan akan: (a) memudahkan guru menghadirkan fenomena/obyek konkrit dan (b) merangsang proses berfikir tingkat tinggi bila disertai teka-teki (*tricks*), anak adalah makhluk yang suka bermain.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut : : **“APLIKASI PAKEM (PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN) DENGAN *TOYS AND TRICK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 1 AMBARAWA“**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar biologi siswa masih rendah, masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Metode konvensional masih mendominasi.

### **C. Perumusan Masalah**

Bertitik tolak dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan PAKEM dapat digunakan pada pembelajaran biologi?
2. Apakah penerapan dengan menggunakan *toys and trick* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana penerapan PAKEM pada pembelajaran biologi kelas VII.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi dengan penerapan *toys and trick* pada siswa kelas VII.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Memberikan informasi pada guru atau calon guru tentang pendekatan PAKEM dengan model *toys and trick*.

2. Bagi siswa

a. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

b. Mendapatkan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan inovatif.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah pada umumnya.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil aplikasi PAKEM dengan menggunakan model *toys and trick* pada proses pembelajaran oleh peneliti terhadap siswa kelas VII B SMPN 1 Ambarawa dapat disimpulkan :

1. Aplikasi PAKEM dengan menggunakan model *toys and trick* dapat merangsang siswa kelas VII B untuk belajar dan menggunakan daya pikir secara aktif dan kreatif terhadap mata pelajaran IPA biologi.
2. Aplikasi PAKEM dengan menggunakan model *toys and trick* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar biologi siswa kelas VII B dengan dilihat dari ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotorik.

#### **B. Implikasi**

##### **1. Implikasi Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian selanjutnya dan dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan sekolah, guru, orang tua dan siswa untuk menemukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPA biologi.

##### **2. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian ini secara praktis dapat dijadikan alternative bagi guru dan sekolah untuk memilih pembelajaran yaitu PAKEM dengan model *toys and trick*.

Model *toys and trick* dapat membantu siswa dalam menerapkan pelajaran IPA biologi.

## **C. Saran**

### **1. Guru**

- a. Guru dapat menyajikan PAKEM menggunakan metode POE model *toys and trick* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi.
- b. Guru mampu mengembangkan dan mengatasi hambatan dalam pelaksanaan PAKEM dengan model *toys and trick*.
- c. Guru dapat mengevaluasi hasil yang diperoleh dan mengambil keputusan yang tepat dengan penerapan PAKEM model *toys and trick*.

### **2. Siswa**

- a. Siswa diharapkan dapat memberikan respon yang lebih baik terhadap guru dalam menyajikan PAKEM dengan model pembelajaran *toys and trick* dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi dan kualitas proses belajar biologi.
- b. Untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitasnya dalam mengikuti PAKEM dengan model *toys and trick*, siswa diharapkan untuk terus belajar dan berusaha sehingga hasil belajar dan kualitas proses belajar naik.

### **3. Sekolah**

- a. Sekolah hendaknya dapat menerapkan PAKEM dengan model *toys and trick* untuk materi pokok.
- b. Sekolah diharapkan menyediakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

### **4. Departemen Pendidikan Nasional**

- a. Pihak Depdiknas memasukkan PAKEM dengan model *toys and trick* dalam setiap perubahan kurikulum.
- b. Pihak Depdiknas melakukan evaluasi dan monitoring terhadap pelaksanaan PAKEM dengan model *toys and trick*.

### **5. Peneliti Lain**

- a. Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis diharapkan meninjau kembali perangkat penelitian ini untuk disesuaikan penerapannya dalam hal



alokasi waktu, pasilitas pendukung pembelajaran, karakteristik siswa dan sekolah tempat penelitian.

- b. Penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya dengan mengungkapkan aspek-aspek lain dari variabel yang telah disebutkan sebelumnya.
- c. Peneliti lain dapat mengembangkan instrumen-instrumen yang lebih baik dalam mengungkap aspek-aspek lainnya.