

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*  
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM  
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

**SKRIPSI**

Untuk Menenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat  
Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Biologi



Oleh:

**IKA GENETIKA SARI**  
A 420 070 159

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

**2011**

**PERSETUJUAN**

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*  
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM  
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

**Yang dipersiapkan dan disusun oleh:**

**IKA GENETIKA SARI  
A 420 020 159**

**Disetujui untuk dipertahankan  
Dihadapan Dosen Penguji Skripsi Sarjana S-1**

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Sumanto**  
Tanggal: 2011

**Drs. Aminah Asngad. M. Si**  
Tanggal : 2011



## **PERNYATAAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Juni 2011

**Ika Genetika Sari**  
**A 420 070 159**

## MOTTO

- ☞ Dia telah mengajarkan kepadamu apa yang belum kamu ketahui, dan adalah karunia ALLAH itu sangat besar ( QS. An-Nisa).
- ☞ Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya (QS. AL-Baqarah).
- ☞ Sesungguhnya, Aku mengingatkan kepadamu supaya kamu tidak termasuk orang-orang yang tidak berpengetahuan (QS. Hud).

## PERSEMBAHAN

Sebuah karya sederhana ini sebagai wujud ungkapan pengabdian cinta yang tulus dan penuh kasih teruntuk:

- ☞ Allah SWT yang telah memberi anugrah sepanjang hidupku, pencerah jiwaku dan senantiasa mencurahkan nikmat serta hidayahnya-Nya
- ☞ Ya Allah Ya Robbi Ayahanda yang tersayang, Ibunda yang tercinta titisan doa.. air mata dan penuh perjuanganmu telah membuatku memasuki gerbang kesuksesan.
- ☞ Adik–adikku tersayang (Anjung Punjung Asmi, Vigo Faridwan), terima kasih atas segala dukungannya agar aku tetap semangat dan selalu berusaha untuk menjadikan hal terbaik yang hadir dalam hidupku.

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji hanya milik Sang Pencipta tiada lain hanyalah Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **”PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT* MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat sarjana (S-1) Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak mendapat petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sumanto selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan pengarahan serta nasehat, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Aminah Asngad, M.Si selaku pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini yang telah memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis.
3. Triastuti Rahayu, S. Si, M. Si selaku penguji yang telah menguji, mengarahkan dan memberi nasehat.
4. Bapak. H. Subakir, BA selaku Kepala Sekolah SMP Al Islam Kartasura yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas
5. Bapak Pardi, S.Pd, selaku Guru bidang studi Biologi dan rekan kolaborasi yang telah sabar memberikan informasi, membantu dalam melakukan penelitian, dan memberikan nasehat.

6. Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura, terima kasih atas kerjasamanya.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu saran dan kritik demi perbaikan skripsi ini sangat kami harapkan agar dapat lebih baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Juni 2011

**IKA GENETIKA SARI**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran .....	9
B. Pembelajaran Aktif ( <i>active learning</i> ).....	13

C. Strategi Pembelajaran.....	14
D. Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> .....	16
E. Simulasi Pembelajaran dadu (ular tangga) .....	18
F. Penelitian Tindakan Kelas .....	20
G. Hasil Belajar.....	22
H. Kerangka Pemikiran .....	24
I. Hipotesis .....	26

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
B. Variabel Penelitian .....	28
C. Prosedur Penelitian .....	28
1. Dialog awal.....	29
2. Perencanaan Tindakan .....	29
3. Pelaksanaan Tindakan.....	30
4. Observasi.....	32
5. Refleksi .....	33
6. Evaluasi .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data .....	38

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian .....	40
1. Profil Sekolah Tempat Penelitian .....	40
2. Hasil Tindakan Kelas Siklus I.....	45

a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	45
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas SiklusI.....	46
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus I .....	47
3. Hasil Tindakan Kelas Siklus II.....	50
a. Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	50
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II .....	51
c. Hasil Tindakan Kelas Siklus II .....	51
B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	72

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
2.1	Tingkat Ranah penilaian proses kognitif .....	23
3.1	Rincian waktu penelitian .....	27
3.2	Langkah-langkah Pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	32
4.1	Rekapitulasi Hasil PenelitianTindakan Kelas dari Siklus I Sampai Siklus II.....	42
4.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menerapkan Strategi <i>Pembelajaran Instant Assessment Melalui Simulasi Permainan Dadu</i>	46
4.3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.	50
4.4	Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif dengan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.	54
4.5	Kondisi Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	57
4.6	Rata-rata Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	58

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kegiatan Pada Setiap Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	22
2.2. Kerangka Pemikiran .....	26
3.1 Prosedur Setiap Penelitian Tindakan Kelas .....	36
4.1 Grafik Nilai Rata-rata Kognitif Kelas Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i>	54
4.2 Grafik Kenaikan Banyaknya Siswa yang Nilainya Tuntas diatas KKM Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> .....	55
4.3 Histogram Ketercapaian Ranah Afektif Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu.....	58
4.4 Grafik Nilai Rata-rata Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Menerapkan Strategi Pembelajaran <i>Instant Assessment</i> Melalui Simulasi Permainan Dadu .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	73
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	76
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	86
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I Sampai Siklus II ..	101
5. Soal <i>Pre Test</i> siklus II .....	104
6. Jawaban <i>Pre Test</i> Siklus II .....	105
7. Kisi-kisi Soal Siklus I Aspek Kognitif Materi Fotosintesis .....	106
8. Soal <i>Post Test</i> Siklus I.....	107
9. Rubrik Penilaian Siklus I.....	112
10. Kisi- kisi Soal Siklus II Aspek Kognitif Materi Fotosintesis .....	113
11. Soal <i>Post Test</i> Siklus II .....	114
12. Rubrik Penilaian Siklus II .....	120
13. Soal Diskusi Siklus I .....	121
14. Soal Diskusi Siklus II.....	123
15. Bank Soal Aspek Kognitif Siklus I Materi Pokok Proses Fotosintesis Pada Tumbuhan .....	125
16. Kunci Jawaban Bank Soal Siklus I .....	131
17. Daftar Nama Siswa Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011 .....	132
18. Daftar Nilai Kognitif Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011 .....	133
19. Daftar Nilai Afektif Siklus I Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011 .....	135
20. Daftar Nilai Afektif Siklus II Kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011 .....	139
21. Catatan Lapangan.....	143
22. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Sklus I dan II.....	145
23. Surat-Surat Bukti Penelitian	

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT*  
MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM  
KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS**

Ika Genetika Sari, NIM: A 420 070 159, Program Studi Pendidikan Biologi,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta, 2011, 70 halaman

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan fotosintesis dengan penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu pada siswa SMP Al Islam kartasura tahun pelajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu yang dilaksanakan dalam dua siklus dan target nilai kognitif siswa 80% di atas KKM. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II melalui tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar (ranah kognitif) mata pelajaran biologi dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran biologi berlangsung (ranah afektif) antara peneliti dengan kolaborator. Penelitian ini diawali dengan menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu kemudian diakhiri dengan kesimpulan dan *post test* pada setiap siklusnya. Hasil penelitian tindakan kelas adalah peningkatan prosentase hasil belajar (ranah kognitif) siswa, banyaknya siswa yang memperoleh nilai  $\geq 57$  sebelum tindakan sebanyak 10 siswa (25%), siklus I ranah kognitif meningkat menjadi 24 siswa (60%); rata-rata ranah afektif = 15,5 (termasuk kategori cukup berminat), pada siklus II ranah kognitif meningkat menjadi 32 siswa (80%); rata-rata ranah afektif meningkat menjadi = 20,1 (termasuk kategori berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan nilai kognitif (25% < 60% < 80%) dan rata-rata nilai afektif (15,5 < 20,1) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura.

Kata kunci: Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran *Instant Assessment*, Simulasi Permainan Dadu