



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE CAPTIVATE*
UNTUK MENUMBUHKAN KETERAMPILAN GENERIK SAINS SISWA
PADA POKOK BAHASAN KEANEKARAGAMAN MAKHLUK HIDUP
KELAS VII DI SMPN 6 KOTA CIREBON**

SKRIPSI



NELI DWIARTI
NIM : 59461170

**KEMENTERIAN AGAMA NEGARA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI
CIREBON
2013**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penggunaan media pembelajaran *adobe captivate* untuk menumbuhkan keterampilan generik sains siswa pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon** oleh Neli Dwiarti, NIM. 59461170 telah dimunaqasahkan pada hari Kamis, 15 Agustus 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.) pada Jurusan Tadris IPA Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Kartimi, M.Pd NIP. 19680514 199301 2 001	<u>21-08-2013</u>	 _____
Sekretaris Jurusan Ina Rosdiana Lesmanawati, M.Si NIP. 19740326 200604 2 001	<u>20-08-2013</u>	 _____
Penguji I Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd NIP. 19690620 200212 2 001	<u>19-08-2013</u>	 _____
Penguji II Evi Roviati, S.Si, M.Pd NIP. 19771229 200501 2 005	<u>19-08-2013</u>	 _____
Pembimbing I Djohar Maknun, S.Si., M.Si NIP. 19651004 200003 1 003	<u>20-08-2013</u>	 _____
Pembimbing II Hj. Ria Yulia Gloria, SP. M,Pd NIP. 19690828 200901 2 001	<u>19-08-2013</u>	 _____


 Mengetahui
 Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
 NIP. 19710302 199803 1 002



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkannya atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

NELI DWIARTI : “Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Captivate* untuk Menumbuhkan Keterampilan Generik Sains Siswa pada Pokok Bahasan Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas VII Di SMPN 6 Kota Cirebon.”

Penelitian ini dilatar belakangi adanya keterampilan generik sains siswa yang masih rendah. Rendahnya keterampilan generik siswa dipengaruhi banyak faktor, salah satunya yaitu proses pembelajaran kurang menggunakan media yang bervariasi. Karena hal tersebut penulis menerapkan penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* untuk menumbuhkan keterampilan generik siswa.

Kemampuan generik yang dikaji dalam penelitian ini meliputi pemodelan, pengamatan tidak langsung, kerangka logika, dan abstraksi. Penggunaan media *Adobe Captivate* ini digunakan untuk tujuan peningkatan pemahaman materi pelajaran. Melalui pembelajaran menggunakan media *Adobe Captivate*, kemampuan generik siswa dapat ditumbuhkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa. Untuk mengkaji perbedaan keterampilan generik siswa pada pembelajaran biologi materi keanekaragaman makhluk hidup antara penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Juga untuk mengkaji respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* di kelas VII SMP Negeri 6 Kota Cirebon.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes, observasi, dan angket serta pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol, masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas sebaran data berdistribusi normal dan homogen, data hasil tes kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *Independent Sample Test*.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *adobe captivate* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *adobe captivate* dapat menumbuhkan keterampilan generik sains siswa. Siswa merespon positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil pengisian angket yang menunjukkan nilai interpretasi skor sebesar 60% dengan kategori sangat kuat.

Kata Kunci : Media *Adobe captivate*, Keterampilan Generik Sains



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya dan kita selaku umatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari Nur Ilahi Rabbi, serta banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak dapat dilupakan. Patutlah di sini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun Mukhtar, M. A. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
3. Ibu Dr. Kartimi, M.Pd. Ketua Jurusan Tadris IPA-Biologi IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
4. Bapak Djohar Maknun, S. Si, M.Si, Pembimbing I
5. Ibu Hj. Ria Yulia Gloria, SP., M.Pd, Pembimbing II
6. Ibu Sri Murtiani M.Pd, Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Kota Cirebon.
7. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd, Guru Pamong Mata Pelajaran Biologi SMP Negeri 6 Kota Cirebon.
8. Keluarga, terutama ayah dan ibu serta teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadarinya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi penyempurnaan penulisan ke depannya.

Cirebon, Juli 2013

Neli Dwiarti



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting penentu keberhasilan pembangunan nasional, baik dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional. Pendidikan haruslah ditunjang dengan adanya sebuah sistem pembelajaran yang berkualitas, sehingga nantinya akan menghasilkan individu-individu yang berkualitas pula. Adanya suatu perubahan dalam bidang pendidikan dilakukan dengan tujuan untuk mencari dan menemukan sebuah sistem pendidikan dan metode pembelajaran yang efektif.

Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah menuntut siswanya untuk belajar aktif, kreatif, serta inovatif. Dalam proses pembelajaran, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa, dan suatu pembelajaran dapat berhasil atau tidak dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar serta keterampilan siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Belajar sains adalah belajar bagaimana kita bisa mengenal alam dan mengetahui fenomena-fenomena yang didalamnya namun pada kenyataannya belajar sains seringkali artikan sebagai suatu kegiatan menghafal suatu

konsep atau melakukan operasi hitung, padahal sebenarnya belajar sains juga dituntut untuk mampu menganalisis dan mampu memecahkan masalah. Keterampilan ini merupakan keterampilan dasar yang dimiliki oleh setiap siswa, keterampilan dasar inilah yang disebut dengan keterampilan generik sains. Keterampilan adalah sebuah perilaku dari siswa dan keterampilan harus selalu dikembangkan oleh siswa yang dibantu oleh guru.

Keterampilan generik sains (Brotosiswoyo dalam Rahman, 2004) adalah sesuatu yang tertinggal setelah proses pembelajaran. Sedangkan menurut Darliana (2006), keterampilan generik sains merupakan keterampilan yang dapat digunakan untuk mempelajari berbagai konsep dan menyelesaikan berbagai masalah IPA. Pembelajaran yang meningkatkan keterampilan generik siswa akan menghasilkan siswa-siswa yang mampu memahami konsep, menyelesaikan masalah, dan kegiatan ilmiah yang lain, serta mampu belajar sendiri dengan efektif dan efisien

Keterampilan generik dibangun oleh beberapa keterampilan. Jenis-jenis utama dari keterampilan generik adalah keterampilan berpikir (teknik memecahkan masalah), strategi pembelajaran, dan keterampilan metakognitif (seperti memonitor dan merevisi teknik memecahkan masalah atau teknik membuat mnemonik) (Rahman, Taufik: 2010). Keterampilan generik sains meliputi keterampilan: pengamatan langsung, pengamatan tidak langsung, kesadaran tentang skala besaran, bahasa simbolik, kerangka logika, inferensi atau konsistensi logika, hukum sebab akibat, pemodelan matematis, membangun konsep dan abstraksi.



Melatih keterampilan generik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan generik tersebut dapat ditumbuhkan dan tertinggal dalam diri siswa karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih keterampilan generik dengan menggunakan media *adobe captivate*, serta dapat mendukung siswa mencapai tujuan belajar secara tuntas dengan nilai diatas KKM 70 untuk mata pelajaran IPA Biologi. Menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan program untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 161).

Guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan inovasi atau penyesuaian dalam kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Oleh karenanya, guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, komputer dan laptop dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Program yang terdapat didalam komputer ataupun laptop seperti software *adobe flash* dan *adobe captivate* sangat menunjang dalam pembuatan bahan ajar untuk disampaikan kepada siswa..

Adobe captivate merupakan *software* yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen presentasi dengan cepat, ampuh dan terjamin (Agfianto :



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2008). *Adobe captivate* akan menghasilkan konten yang interaktif kompatibel dengan Flash Player sehingga mudah untuk didistribusikan dan diakses secara online. *Adobe captivate* dapat membuat skenario serta menyisipkan berkas - berkas multimedia sehingga tercipta suatu dokumen presentasi yang cantik, *adobe captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi tambahan audio, video, animasi, teks, gambar atau yang lain.

Berdasarkan observasi awal di SMPN 6 Kota Cirebon, keterampilan generik sains belum dikembangkan, hal tersebut dapat dilihat dari guru yang hanya mengutamakan pemahaman mengenai materi tanpa mengembangkan keterampilan generik siswanya dan untuk kegiatan pembelajaran terutama pelajaran IPA memang sudah menggunakan strategi-strategi pengajaran yang bervariasi, tetapi untuk penggunaan media pembelajaran belum bervariasi, hanya menggunakan media power point, papan tulis, spidol, ataupun media lain yang digunakan guru IPA disana. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media *adobe captivate* diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran, menarik perhatian siswa sehingga dapat membantu menumbuhkan keterampilan generik siswa.

Penggunaan *adobe captivate* sangat cocok karena hampir memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs, background, music* dan *sound effects*), video, animasi flash, animasi teks, dan gambar diterapkan pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup, dalam materi organisasi kehidupan hampir seluruh jenis konsepnya



abstrak seperti, sel dan jaringan, sehingga membutuhkan media yang didalamnya terdapat gambar maupun animasi untuk menyampaikan materi ini dan diharapkan hasil belajar siswa serta keterampilan generik siswa dapat tumbuh , dan akan membangkitkan minat siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru.

Berdasarkan dari temuan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran *adobe captivate* untuk Menumbuhkan Keterampilan Generik Sains Siswa pada Pokok Bahasan Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas VII Di SMPN 6 Kota Cirebon”.

B. Perumusan Masalah

Dalam permasalahan ini, penulis membagi masalah menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi awal, permasalahan yang terdapat di SMPN 6 Kota Cirebon adalah belum mengoptimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran biologi. Media yang digunakan hanyalah buku teks serta power point yang hanya menampilkan teks materi secara sederhana. Hal ini terjadi karena guru masih kurang menguasai media interaktif dengan menggunakan berbasis teknologi komputer. Serta guru masih mengutamakan pemahaman materi tanpa mengembangkan keterampilan generik sains siswa.



Identifikasi masalah merupakan upaya untuk mengerucutkan agar permasalahan menjadi lebih jelas, hingga akhirnya dibagi menjadi tiga bagian lagi yaitu:

a. Wilayah Kajian

Wilayah kajian dalam penelitian ini berupa media pembelajaran biologi, adapun penelitian dalam skripsi ini adalah tentang Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Captivate Untuk Menumbuhkan Keterampilan Generik Sains Siswa Pada Pokok Bahasan Keanekaragaman Makhluk Hidup Kelas VII Di SMPN 6 Kota Cirebon.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dan empirik yaitu peneliti terjun langsung ke objek yang diteliti.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah guru jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.

2. Pembatasan Masalah

Penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Tumbuhnya keterampilan generik sains dapat dilihat dari hasil tes siswa yaitu *pre test* dan *post test*



- b. Keterampilan Generik yang diteliti dalam penelitian ini adalah ragam pengamatan tidak langsung, ragam abstraksi, dan ragam kerangka logika, dan ragam pemodelan.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *adobe captivate* dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII Di SMPN 6 Kota Cirebon?
- b. Adakah perbedaan keterampilan generik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *adobe captivate* dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa pada pokok keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk :

1. Untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran *Adobe Captivate* dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.
2. Untuk mengkaji perbedaan keterampilan generik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.



3. Untuk mengkaji respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *adobe captivate* dalam menumbuhkan keterampilan generik siswa pada pokok keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran *adobe captivate* siswa dapat meningkatkan keterampilan generik sains.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan yang positif bagi guru, khususnya bagi guru biologi untuk dapat menggunakan media pembelajaran *adobe captivate* dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan keterampilan generik siswanya.

3. Bagi Lembaga

Sebagai bahan masukan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan ketampilan generik siswa dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran berlangsung dari guru menyampaikan materi kepada siswa, dan sebelum proses ini berlangsung guru memberikan simulasi berupa pre tes untuk perangsang siswa dalam kegiatan belajar. Pada dasarnya belajar menurut Walker (dalam Riyanto, 2002) belajar adalah suatu perubahan dalam



pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengamatan dan tidak ada sangkut pautnya dengan dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Winkel (1996:53), Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Dan perubahan itu bersifat secara relative konstan dan berbekas. (Yatim: 2010)

Belajar bukan hanya menghafal teori-teori yang diberikan oleh guru kepada siswanya, terutama mata pelajaran biologi yang lebih banyak memberikan konsep-konsep atau teori-teori tetapi juga siswa dapat mempraktekan ilmu yang mereka dapatkan dari gurunya di sekolah serta dapat memecahkan masalah ilmiah. Keterampilan ini disebut keterampilan generik. adanya kemampuan dasar atau kemampuan generik sangatlah penting karena jika siswa menemukan masalah dalam kegiatan ilmiah, maka siswa akan dengan mudah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Pada pembelajaran biologi pokok bahasan Keanekaragaman Makhluk Hidup materi yang dipelajari adalah mengenai ciri-ciri makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup dan tingkat organisasi kehidupan. Materi ini akan menjadi lebih menarik dan dapat dengan mudah dipahami jika disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.



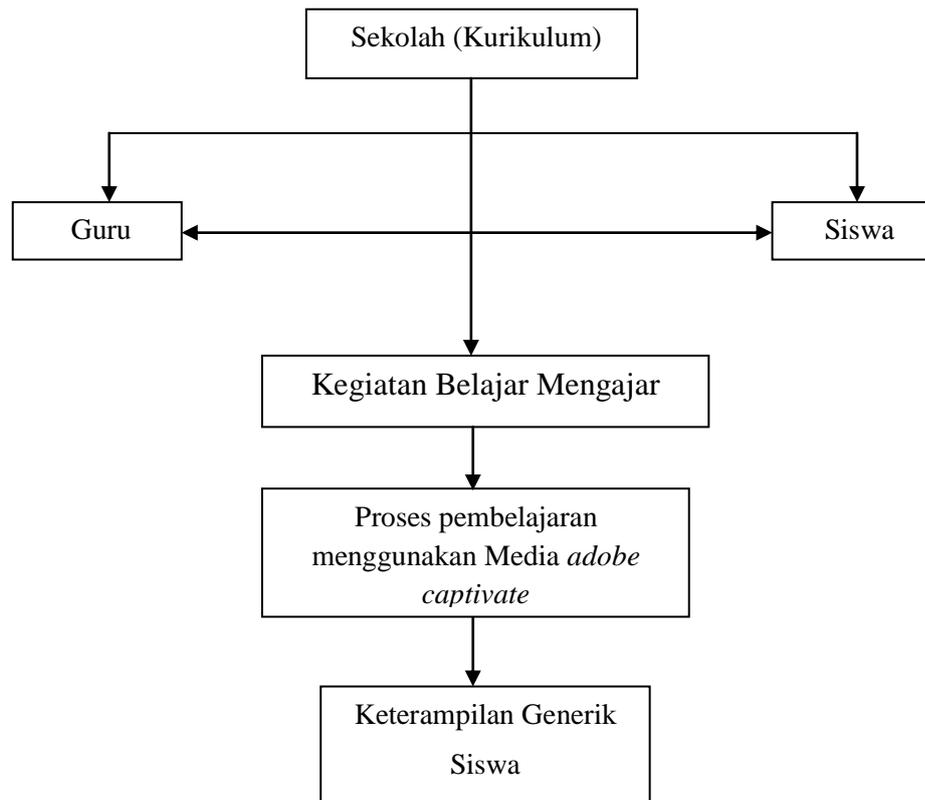
Media adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan dampak yang positif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan apa yang ingin disampaikan serta dapat menumbuhkan atau melatih keterampilan generik sains siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat berbentuk audio, visual ataupun audio visual seperti media berbasis komputer.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran *adobe captivate* dalam pembelajaran biologi di dalam kelas B sebagai kelas eksperimen dan kelas D dengan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai kelas kontrol. Setelah melakukan proses pembelajaran maka dilakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan penerapan media *adobe captivate* pada keterampilan generik siswa pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.

Secara sederhana kerangka berfikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



Gambar 1.1. Bagan Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan generik siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMPN 6 Kota Cirebon.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas, S. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aripin, Ipin. 2008. *Modul Pelatihan Teknik Pengolahan Data Dengan Excel 2007 & SPSS*. Cirebon : Tidak Diterbitkan.
- Arifin, Zaenal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darlina. *Kompetensi generik IPA*. Tersedia di:
<http://www.p4tkipa.org/lihat.php?id.artikel&hari=KEPENDIDIKAN>.
 Diakses 19 Desember 2012.
- Ghozali, I. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hendra. 2010. *Penerapan Media Pembelajaran Tutorial Menggunakan Adobe Captivate 3 Pada Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas viii SMP Negeri 2 Kota Cirebon*. Tidak diterbitkan.
- Haske, Anita S. 2012. *Penggunaan media adobe flash dan adobe captivate untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pokok bahasan organisasi kehidupan Di Kelas VII SMP Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon*. Tidak diterbitkan.
- Rahman, T. 2006. *Ragam Kemampuan Generik Biologi*. Tersedia:
http://Fik.upi.edu/Directori/SPS/PRODI.KEPENDIDIKAN_IPA/196201151987031/-Taufik_Rahman/Kemampuan_generik_Biologi.Pdf
 Diakses 19 Desember 2012



- Meltzer, D.E. 2002. *The Relationship Between Mathematic Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible "Hidden Variabel" in Diagnostic Pretes Score.* www.physicseducation.net/docs/Addendum_on_normalized_gain.pdf. Diakses 20 Desember 2012
- Musfiqqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: Rosdakarya.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung : Alfabeta.
- . 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung : Alfabeta.
- Rahman, T. 2004. *Profil Kemampuan Generik.* [Online]. Tersedia : <http://pendidikansains.blogspot.com/2010/07/profil-kemampuan-generik-sains-calon.html>. Diakses 20 Desember 2012.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2003. *Media Pendidikan.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- Sunyono, 2009. *Pembelajaran IPA dengan Keterampilan Generik Sains.* Lampung. FKIP UNILA. Tersedia di: <http://www.scribd.com/doc/50415120/Keterampilan-generik>. Diakses 19 Desember 2012.
- Surapranata, S. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo,Wahono.2009. *Tinjauan Tentang Keterampilan Generik.* [Online]. Tersedia: vahonov.files.wordpress.com/tinjauan-tentang-keterampilan-generik.pdf Di akses 20 Desember 2012
- Zuriah, N. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.