

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran secara daring sudah sebagai tuntutan global pendidikan semenjak beberapa tahun terakhir ini. Pembelajaran daring diharapkan pada pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Penggunaan teknologi *mobile* memiliki sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya merupakan pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011).

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memakai jaringan internet menggunakan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan guna memunculkan banyak jenis hubungan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et. all., (2004) memperlihatkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia dapat merombak cara penyampaian pengetahuan dan sebagai cara lain pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas tradisional. Pembelajaran daring menghubungkan siswa dengan sumber belajarnya (database, ahli/instruktur, taman pustaka) yang secara raga terpisah bahkan berjauhan tetapi bisa saling berkomunikasi, berhubungan ataupun berkerjasama (secara langsung/*synchronous* serta secara tidak langsung/*asynchronous*). Pembelajaran daring merupakan wujud pendidikan jarak jauh yang menggunakan teknologi telekomunikasi serta data, misalnya internet, *CD-ROOM* (Molinda, 2005).

Pembelajaran biologi ialah bagian dari salah satu pembelajaran sains yang mampu menjadi wahana untuk siswa guna menekuni diri sendiri dalam alam dekat, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari. Biologi ialah ilmu sains yang menekuni makhluk hidup berasal pada tingkatan organisasi termasuk interaksinya dengan lingkungan. Produk keilmuan hayati berwujud kumpulan kenyataan serta konsep. Tidak seluruh konsep dalam hayati bertabiat konkret serta gampang diamati. Kebalikannya ada konsep yang bertabiat abstrak serta tidak gampang diamati (Ariyanto, 2018). Tetapi, sebagian pembelajaran hayati yang diinformasikan dikelas semacam pada modul Chordata

Vertebrata ada banyak sebutan-sebutan ilmiah yang bagi peserta didik masih asing didengar, dan masa waktu belajar pada modul yang terkategori terbatas, perihal ini membuat hambatan sendiri untuk peserta didik buat menguasai modulo secara mendalam.

Hasil survei yang telah dilakukan terhadap pembelajaran secara daring, mayoritas pelajar memperhitungkan sistem pembelajaran daring bagi pelajar yang dirumahkan kurang kreatif dan membosankan. Sebanyak 40 pelajar sebagai responden survei, menginginkan metode belajar daring yang lebih kreatif serta inovatif. Perihal itu didukung dengan penemuan lain yaitu ada 77,5% responden yang menganggap sistem kegiatan belajar mengajar saat ini menjenuhkan serta membosankan. Pembelajaran secara daring dapat efektif apabila pengajar mampu proaktif serta kreatif agar bisa menggelar kegiatan belajar mengajar sama efektifnya dengan tatap muka. Hal ini dikarenakan belajar dirumah bukan berarti libur atau tidak ada aktivitas literasi melainkan belajar dirumah dengan target yang sudah ada dikurikulum.

Media memiliki dampak yang sangat besar pada proses pembelajaran yaitu mampu menaruh kesan gampang dan menyenangkan seperti pembelajaran bermain menggunakan kartu. Menurut Bridget pada Waluya (2015) permainan merupakan sebuah cara ideal buat mengajarkan konsep pada siswa. Permainan adalah sebuah pendekatan pembelajaran interaktif yang mudah menghubungkan konsep. Proses pembelajaran menggunakan suasana bermain dipercaya bisa menaikkan kemampuan berpikir kritis pada proses pembelajaran.

Persepsi adalah proses mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus pada lingkungan. Hal ini berarti suatu aktivitas yang sangat berkaitan dengan studi mengenai proses berfikir. Dengan demikian, setiap stimulus yg ditinjau oleh seseorang akan mengalami disparitas persepsi sesuai dengan taraf ingatan atau cara berfikir serta menafsirkannya ( Imam Malik, 2011).

Persepsi sendiri dalam individu sebagai prioritas yang wajib dibangun. Pada hakikatnya persepsi yg terjadi lantaran adanya rangsangan yang berasal dari diri individu. Persepsi adalah proses kognitif saat berusaha tahu suatu informasi.

Kunci untuk mengerti persepsi terletak dalam suatu penafsiran yg unik terhadap situasi (Nur Irwansyah, Munasiah, 2018).

Persepsi siswa sangat penting pada proses pembelajaran karena dengan persepsi mampu mempengaruhi cara berpikir siswa. Apabila dalam suatu pembelajaran persepsi siswa baik maka pendidikan dianggap berhasil, jika tidak ada persepsi pada diri siswa, dapat disimpulkan maka pendidikan tidak berhasil (Imam Malik, 2011).

Berpikir kritis diterapkan agar peserta didik mampu merampungkan masalah, menciptakan keputusan, menganalisis asumsi-asumsi. Siswa akan menganalisis apa yang mereka pikirkan, mensintesis informasi, dan memberi kesimpulan. Pembelajaran biologi dapat meningkatkan cara berpikir kritis lantaran pembelajaran biologi mempunyai struktur dan kajian antar konsep yang lengkap dan jelas. Aktivitas berpikir kritis siswa bisa ditinjau menurut kemampuan siswa mampu memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu tujuan penting untuk pendidikan. Salah satu kemampuan yg diperlukan sebagai hasil pada proses pembelajaran yang berlangsung ialah kemampuan berpikir kritis (Kemendikbud, 2016; Lai, 2011). Kemampuan berpikir kritis bukanlah kemampuan bawaan semenjak lahir sebagai akibatnya kemampuan ini bisa diterapkan, dilatih dan dikembangkan melalui proses dan *asesment* pembelajaran (Ritdamaya, 2015). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis perlu ditingkatkan supaya siswa semakin terampil, aktif, komunikatif, dan argumentatif. Berdasarkan *output* observasi pada SMA Negeri 1 Silinda terlihat bahwa pada proses pembelajaran daring diperlukannya kemampuan berpikir kritis. Dari 40 responden 55% sepakat akan pentingnya kemampuan berpikir kritis pada proses pembelajaran daring. Pendidikan sangat perlu melatih anak didik supaya mempunyai keterampilan berpikir kritis agar mereka mempunyai kemampuan bersikap dan berperilaku adaptif dalam menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan sehari – hari secara efektif (Rahmawati, 2016).

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya usaha untuk mengatasinya seperti pengadaan media pembelajaran yaitu media *flash card Chordata Vertebrata* yang dapat membantu proses pembelajaran secara daring guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Silinda. Media *flash card* ialah kata yang ditulis pada karton putih yang memiliki ukuran huruf 10 x 12,5 cm huruf ditulis dengan warna merah huruf kapital atau banyak variasi dari *flash card* (Minanur Rohman, 2010). Menurut Rianti & Kurniawan (2010) media flash card dipercaya menjadi media yang bisa memberi kesenangan dan ketertarikan siswa pada pembelajaran, lantaran flash card adalah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yg memuat gambar dan istilah yang mampu mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian siswa.

Menggunakan media *flash card* pada pembelajaran daring mampu mengembangkan kosakata baru yang belum diketahui peserta didik. *Flash card* dapat diaplikasikan pada saat pembelajaran daring karena semua pengajar dapat menggunakannya tanpa diperlukan keahlian khusus, mudah diingat karena menyajikan uraian singkat dan jelas (Rianti & Kurniawan, 2010).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan:

1. Kurangnya alternatif media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar secara daring pada materi *Vertebrata*.
2. Guru masih melakukan proses penyampaian materi yang kurang bervariasi, yang mampu menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, yang nantinya akan berdampak pada hasil berpikir kritis siswa sendiri.
3. Materi *Vertebrata* dalam mata pelajaran Biologi merupakan materi yang cukup sulit karena beberapa hewan ini masih sulit untuk dipelajari dan diamati secara langsung.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media ajar biologi berbasis *flash card* materi *Vertebrata*.
2. Media ajar biologi berbasis *flash card* pada materi *Vertebrata* yang perlu divalidasi oleh dosen biologi.
3. Untuk melihat pengaruh dari penerapan media ajar ini dapat diterapkan pada kelas eksperimen.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap media *flash card* pada materi *Vertebrata* di SMA Negeri 1 Silinda?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi *Vertebrata* di SMA Negeri 1 Silinda?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui persepsi siswa terhadap media *flash card* pada materi *Vertebrata* di SMA Negeri 1 Silinda.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi *Vertebrata* di SMA Negeri 1 Silinda.

### 1.6 Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau masukan bagi penelitian lain, baik yang berkaitan dengan penelitian lanjutan yang bersifat mengembangkan maupun penelitian homogen yang bersifat memperluas.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran *Vertebrata* di sekolah baik siswa maupun guru.

a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam menerima dan memahami pokok pembahasan *Vertebrata* berbasis *flash card* sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan sikap ilmiah yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu pilihan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Biologi khususnya pada materi *Vertebrata*.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sehingga diharapkan dapat memajukan kualitas pendidikan.

### 1.7 Definisi Operasional

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan pada penelitian ini:

1. Pada penelitian ini persepsi yang dilihat ialah perlakuan siswa kepada dirinya melalui pengamatan dengan menggunakan indera-indera yang dimilikinya terhadap media *flash card* pada proses pelaksanaan pembelajaran daring materi *Vertebrata* .
2. Media pada penelitian ini berupa alat bantu dalam proses pembelajaran daring dalam bentuk *flash card* digital agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal, dimana *flash card* terdiri dari gambar *Vertebrata*, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan serta menuntun siswa dengan sesuatu yang berhubungan gambar dalam bentuk kartu kecil.
3. Kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini mencakup sepuluh indikator berpikir kritis yang diambil dari lima aspek, yaitu : Memfokuskan pertanyaan, menganalisis pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan, mempertimbangkan apakah sumber mampu dipercaya atau tidak, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi, mendedukasi dan

mempertimbangkan deduksi, membuat dan mengkaji nilai hasil pertimbangan, mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi, memutuskan suatu tindakan, dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan berpikir kritis pada penelitian ini dapat diperoleh melalui penggunaan test dalam bentuk *essay*.

4. Hewan *Vertebrata* ialah hewan yang mempunyai tulang belakang. Pada penelitian ini mengambil sub materi yaitu *Vertebrata* bertujuan untuk mengetahui klasifikasi spesies-spesies dari setiap kelas yang mampu hidup di darat dan di air. Sehingga dibutuhkannya media *flash card* yang mampu membantu siswa dalam memahami materi *Vertebrata*.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY