

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses kegiatan belajar dapat mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Setelah melalui proses belajar maka diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga hasil belajar. Pada saat ini hasil belajar menjadi persoalan yang selalu tidak terpisahkan dalam mengembangkan kualitas pendidikan di semua tingkat. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya hasil belajar siswa. Pada proses belajar siswa perlu adanya motivasi yang dapat dijadikan pendorong terhadap daya serap siswa, sebab siswa diharapkan dapat menyerap materi pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum agar dapat meningkatkan prestasi belajar.

Menurut Trianto (2009), suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila persentasi waktu belajar yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar, rata-rata perilaku pelaksanaan tugas yang tinggi diantara siswa, orientasi keberhasilan belajar diutamakan, dan mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana dan Rivai, 2013). Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan (Sadiman dkk., 2008).

Realita media pembelajaran sering diabaikan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditemukan pada saat observasi di Sekolah SMA Negeri 16 Medan, terlihat bahwa media pembelajaran jarang digunakan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menarik bagi siswa. Hampir pada semua materi yang ada, guru tidak pernah membawa media pembelajaran saat memasuki ruangan kelas. Sehingga pembelajaran biologi selama ini cukup membosankan dan siswa lebih memilih belajar mandiri. Siswa juga melakukan refleksi diri dengan cara meminta bantuan orang lain ketika tidak mengetahui

suatu hal dan mengevaluasi kembali contoh-contoh informasi pembelajaran yang tidak jelas.

Berdasarkan hasil observasi juga terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru selalu menggunakan metode ceramah. Pada saat guru menggunakan metode ceramah banyak siswa yang tidak mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, siswa kurang bergairah dalam belajar, dan masih ditemukan perilaku siswa yang tidak relevan dengan pembelajaran. Ada sebagian siswa yang terlihat resah, bercerita dengan temannya, dan bahkan mengganggu temannya sehingga siswa banyak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru membuat siswa juga kurang aktif, pasif dan tidak mau terlibat dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Pembelajaran metakognitif menjadi menarik jika siswa dapat mengetahui perkembangan yang telah dicapainya. Pentingnya metakognitif dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berfikir, mengenali kembali, mengorganisasi informasi yang didapat dan menyelesaikan masalah. Melalui pengembangan metakognitif siswa diharapkan akan terbiasa untuk selalu mengontrol, memonitor dan mengevaluasi apa yang telah dilakukannya.

Sikap positif terhadap suatu pelajaran harus dimiliki oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Kenyataannya tidak semua siswa memiliki sikap positif dikarenakan adanya perbedaan-perbedaan individual dan umumnya guru kurang memahami hal ini. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran biologi dapat ditimbulkan dengan berbagai cara salah satunya adalah penggunaan media. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar untuk dapat membangkitkan keinginan, minat siswa, motivasi, dan pemahaman dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran memiliki kontribusi yang sangat penting yaitu dalam penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun saat diperlukan, sikap dan respon positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peran guru mengalami perubahan kearah yang positif (Daryanto, 2010). Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan tetapi siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian kompetensi.

Buku *flip* atau *Flip book* adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar dan animasi yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya. Saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan yang tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Buku *flip* seringkali merupakan buku bergambar untuk anak-anak, selain juga ada yang ditujukan kepada orang dewasa dan meliputi serangkaian foto. Saat ini juga terdapat rancangan perangkat lunak dan situs web yang menyediakan berkas-berkas video digital konversi dari buku-buku flip buatan tradisional.

Penggunaan media *Flip book* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan keterampilan metakognitif dan sikap siswa pada materi Kingdom Animalia. Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini penting dilakukan dengan judul **“Penggunaan *Flip Book* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Sikap Siswa Pada Materi Animalia Di Kelas X Mia 3 SMA Negeri 16 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran belum digunakan dan dikembangkan oleh guru.
2. Keterampilan metakognitif siswa belum berkembang dengan metode ceramah.
3. Media pembelajaran pada materi Kingdom Animalia tidak digunakan sehingga pembelajaran kurang efektif.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah penggunaan *flip book* sebagai media pembelajaran biologi terhadap keterampilan metakognitif dan sikap siswa pada materi animalia di lingkungan sekolah SMA Negeri 16 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana kemampuan metakognitif siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 16 Medan yang diajarkan menggunakan media *Flip book*?
2. Bagaimana kemampuan sikap siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 16 Medan pada materi Kingdom Animalia dengan menggunakan *Flip book* sebagai media?

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media pembelajaran agar meningkatkan keterampilan metakognitif.
2. Dilakukan pada siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 16 Medan.
3. Untuk melihat sikap dalam penelitian ini adalah sikap siswa terhadap materi Kingdom Animalia.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *flip book* terhadap keterampilan metakognitif siswa pada materi Kingdom Animalia.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *flip book* terhadap sikap siswa pada materi Kingdom Animalia.

1.7 Manfaat Penelitian

Dengan mengadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Sebagai bahan masukan dan bentuk menyadarkan bagi pihak sekolah dan tenaga pendidik dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan munculnya inovasi baru bagi tenaga pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya ilmu Pengetahuan peserta didik dalam hal Pemanfaatan Media Pembelajaran Biologi yang tepat untuk setiap materi pelajaran Biologi.

1.8 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu :

1. *Flip book* adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya. Saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat maka gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

3. Pembelajaran biologi di kelas X semester Genap salah satunya adalah materi Kingdom Animalia. Materi yang berisi mengenai pembagian banyak variasi dapat dilihat dari kompetensi dasar materi Animalia yaitumengagumi keteraturan ciptaan Tuhan dan menyadari pola pikir ilmiah dalam kemampuan mengamati, peka dan peduli terhadap permasalahan lingkungan, peduli terhadap keselamatan diri dan lingkungan dengan menerapkan prinsip keselamatan kerja saat melakukan pengamatan dan percobaan, menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan hewan ke dalam filum berdasarkan pengamatan anatomi dan morfologi serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan.
4. Keterampilan metakognitif adalah keterampilan yang diperlukan siswa sebagai kesadaran tentang bagaimana ia belajar, kemampuan untuk menilai kesukaran sesuatu masalah, kemampuan untuk mengamati tingkat pemahaman dirinya, kemampuan menggunakan berbagai informasi untuk mencapai tujuan, dan kemampuan menilai kemajuan belajar sendiri.
5. Sikap siswa merupakan tingkah laku individu untuk berbuat sesuatu dengan cara tertentu terhadap orang, benda atau gagasan. Pada indikator meliputi karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, kreatif, dan peduli.