

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Maju dan berkembangnya suatu negara ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan sumber daya alamnya. Kualitas sumber daya manusia bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang terjadi pada saat ini membawa banyak dampak dan perubahan di berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian dari guru melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses pembelajaran terjadi beberapa peralihan dari metode konvensional yang menggunakan papan tulis, kini beralih menjadi metode inovatif yang menggunakan beragam media pembelajaran yang sudah modern. Adanya berbagai macam media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu mewujudkan tujuan pendidikan.

Media pembelajaran adalah sarana yang harus digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran karena akan menunjang keteraturan kegiatan belajar mengajar. Arsyad, Azhar (2017:4) mengatakan bahwa, “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”. Adanya berbagai macam media pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media tidak semata dilihat dari segi kecanggihan, melainkan hal terpenting adalah fungsi dan perannya dalam proses pembelajaran, agar pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar ditemukan peserta didik yang kurang aktif selama proses pembelajaran di kelas, motivasi dan minat belajar peserta didik yang rendah.

Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik dapat dilihat pada saat menerima materi pelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang cenderung sibuk sendiri, mengobrol dengan teman, dan kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan nilai rata-rata hasil ulangan peserta didik tahun ajaran 2018/2019 yaitu 69 yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76, oleh karena itu penulis ingin meneliti peserta didik tahun ajaran 2019/2020 pada materi protista agar tidak terulang kembali hasil belajar yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan selanjutnya yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru mengembangkan dan memperdalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat dapat mempengaruhi aktivitas, minat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya sebuah upaya atau alternatif terkait permasalahan tersebut.

Upaya yang dilakukan penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa *pocket book* (buku saku) dengan materi pembelajaran protista. *Pocket book* merupakan media cetak berukuran kecil, ringan, praktis, bisa disimpan di saku, bisa dibawa kemana-mana dan bisa dibaca dimana saja dan kapan saja (Sulistiyani, *et.al* 2013). Menurut Mukminah, *et.al* (2015) "*Pocket book* (buku saku) merupakan media cetak yang berukuran kecil". Sedangkan pendapat lainnya mengatakan bahwa buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat dimasukkan ke dalam saku (Wati, Mustika, *et.al* 2016). Berdasarkan pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa *pocket book* (buku saku) adalah buku dengan ukuran yang kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku sehingga praktis untuk dibawa kemana mana dan kapan saja bisa dibaca. *Pocket book* (buku saku) ini lebih menekankan pada ukuran yang kecil dan mudah dibawa serta dapat memberikan informasi kepada peserta didik secara lebih efektif yaitu dengan penjelasan materi secara ringkas dan disertai gambar-gambar, soal-soal berkaitan dengan materi pelajaran sebagai penunjang yang dapat menarik peserta didik untuk memperhatikan dalam proses

pembelajaran. *Pocket book* protista berfungsi sebagai alat komunikasi yang dapat menginformasikan ilmu dan pengetahuan sebagai alat untuk memperlancar komunikasi saat pembelajaran. Sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar karena *pocket book* protista yang dikembangkan menampilkan gambar, materi serta warna yang menarik didalamnya yang disesuaikan dengan silabus dan kompetensi dasar. Adapun manfaat media *pocket book* dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menyenangkan, dan menarik karena desainnya yang menarik dan penuh warna, efisien dalam waktu dan tenaga, dan mudah untuk dibawa karena ukurannya yang kecil (Sulistiyani *et.al*, 2013). Dengan melihat manfaat dan fungsi yang dimiliki oleh *pocket book* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik pada materi protista. Pemakaian *pocket book* sebagai media pembelajaran diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran karena materi dalam *pocket book* disusun secara ringkas dan mudah dipahami peserta didik serta dibuat menarik agar peserta didik termotivasi untuk membaca dan mempelajarinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Mengapa nilai hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya masih rendah?;
- 2) Faktor apa saja yang mempengaruhi nilai hasil belajar peserta didik menjadi rendah?;
- 3) Adakah pengaruh penggunaan media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya?;
- 4) Apakah penggunaan media *pocket book* pada konsep protista tepat untuk diterapkan di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya?;

Mengingat kemampuan dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian dan untuk menghindari terlalu luasnya penelitian yang dilakukan, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya;
- 2) Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Discovery Learning* dengan materi yang digunakan adalah Protista;
- 3) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *pocket book* (buku saku);
- 4) Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari ranah pengetahuan faktual ( $K_1$ ), pengetahuan konseptual ( $K_2$ ), dan pengetahuan Prosedural ( $K_3$ ). yang dibatasi pada aspek mengingat ( $C_1$ ), memahami ( $C_2$ ), mengaplikasikan ( $C_3$ ), menganalisis ( $C_4$ ), dan mengevaluasi ( $C_5$ ).

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis akan mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Pocket Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: adakah pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.”

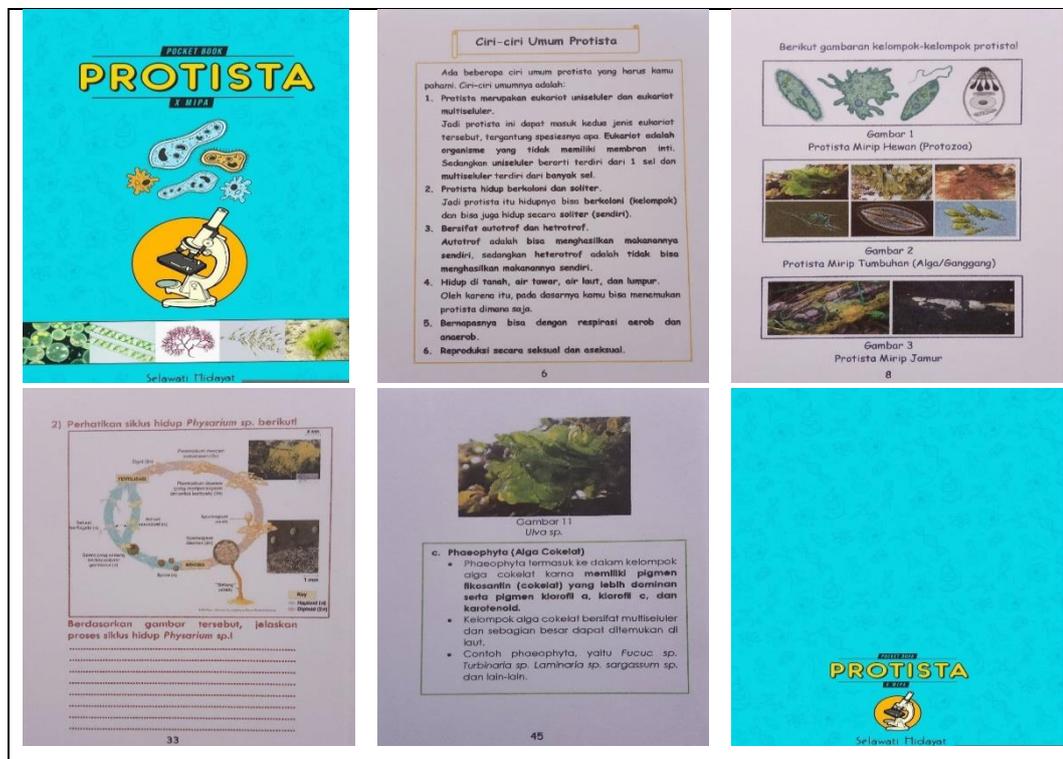
## **1.3 Definisi Operasional**

Dalam definisi operasional ini penulis akan memberikan penjelasan tentang beberapa pengertian hasil belajar, dan media *pocket book*, menurut pemahaman penulis sendiri, yaitu:

- 1) Hasil belajar merupakan hasil akhir yang telah dicapai oleh peserta didik berupa perubahan pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun hasil belajar yang diukur yaitu ranah kognitif yang dibatasi pada jenjang mengingat ( $C_1$ ), memahami ( $C_2$ ), mengaplikasikan ( $C_3$ ), menganalisis ( $C_4$ ), mengevaluasi ( $C_5$ ), sedangkan dimensi pengetahuan meliputi pengetahuan faktual ( $K_1$ ),

konseptual (K<sub>2</sub>), prosedural (K<sub>3</sub>) dalam bentuk *multiple choice* (majemuk) sebanyak 33 soal tervalidasi.

- 2) *Pocket book* (buku saku) merupakan salah satu media cetak berukuran kecil yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana yang berisi informasi tentang materi pelajaran. *Pocket book* ini digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi materi pelajaran protista. Terdiri dari 60 halaman yang didalamnya terdapat rangkuman materi, latihan soal, dan lembar kerja peserta didik sesuai dengan susunan silabus dan kompetensi dasar, yang di desain dengan teks dan gambar yang jelas dan penuh warna. *Pocket book* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. *Pocket book* ini di desain dengan *cover* yang penuh warna dan berukuran 10 x 15 cm. Media pembelajaran akan diberikan kepada peserta didik dimulai pada saat pembelajaran dimulai. Berikut adalah desain *cover* dan isi dari sebagian *pocket book* protista (gambar 1.1).



**Gambar 1.1**  
**Pocket Book Protista**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media *pocket book* yang dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), peserta didik dihadapkan dengan sesuatu yang menimbulkan kerasaingintahuan terhadap konsep protista. Pada langkah ini media *pocket book* mulai dibagikan pada peserta didik.
- 2) *Problem statment* (pertanyaan/identifikasi masalah), peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan konsep protista kemudian dipilih salah satu dan dirumuskan menjadi hipotesis.
- 3) *Data collectoin* (pengumpulan data), pada langkah ini media *pocket book* digunakan. Peserta didik mengumpulkan informasi (data) mengenai konsep protista sebanyak-banyaknya dari media *pocket book* untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 4) *Data processing* (pengolahan data), setelah data terkumpul peserta didik mengolah data dan menafsirkan untuk pembentukan konsep dan generalisasi.
- 5) *Verification* (pembuktian), peserta didik melakukan pemeriksaan dengan teliti untuk menghubungkan hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan dengan data yang telah ditafsirkan.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi), hasil dari menghubungkan hipotesis dengan data yang ditafsirkan tersebut ditarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip konsep protista yang telah dipelajari.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam berbagai kepentingan baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.5.1 Kegunaan Secara Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di semua bidang khususnya pada mata pelajaran Biologi dalam proses belajar mengajar di sekolah dan mengembangkan keaktifan peserta didik.

### **1.5.2 Kegunaan Secara Praktis**

#### 1) Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan bahan masukan bagi pihak sekolah dalam menemukan strategi yang tepat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### 2) Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru termotivasi untuk menggunakan media-media pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dalam menerima materi di kelas.

#### 3) Bagi Peserta Didik

Mengembangkan motivasi belajar peserta didik agar tidak bosan dan jenuh, juga diharapkan lebih meningkatkan perhatiannya terhadap pembelajaran biologi khususnya pada materi protista agar pemahaman peserta didik lebih meningkat dan bisa mencapai KKM.

#### 4) Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan dalam menerapkan dan memilih media-media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tepat. Sehingga akan menjadi bekal kelak ketika terjun langsung ke masyarakat menjadi guru yang profesional.