

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Suyono dan Hariyanto (2015:9) “Belajar adalah aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Maka dengan belajar seseorang akan memperoleh pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya, mengetahui keterampilan yang ada dalam dirinya, dan akan mampu merubah perilaku, sikap, dan rasa percaya dirinya.

Menurut Slameto (2010:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Seseorang yang sudah mengalami proses belajar maka akan memperoleh pengetahuan yang baru, dan akan dijadikannya sebagai pengalaman untuk dirinya ketika berinteraksi dengan lingkungannya, baik itu dengan manusia, hewan dan tumbuhan.

Menurut Sardiman (2014:20) “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Dengan belajar seseorang sedikit demi sedikit akan mampu merubah perilaku dan penampilan pada dirinya, karena seseorang tersebut sudah mendapatkan pengalaman dari hasil membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, menulis, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian menjadi pribadi yang lebih baik yang akan dijadikannya sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.1.2 Pengertian Mengajar

Selama proses berlangsung, maka akan terjadi pula proses mengajar. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar agar proses belajar berlangsung seperti yang diinginkan.

Menurut De Quellyy dan Gazali (Slameto, 2010:30) “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Dalam hal ini berarti mengajar disini adalah seseorang yang memberikan pengajaran (pendidik) dan mendidik peserta didiknya dengan cara yang paling tepat, menyenangkan dan mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didiknya.

Mengajar menurut Mursell, (Slameto, 2010:33) “Mengajar digambarkan sebagai ‘mengorganisasikan belajar’ sehingga dengan mengorganisasikan itu, belajar menjadi berarti atau bermakna bagi siswa”. Dengan terorganisir dan alurnya baik maka mengajar itu akan mempunyai arti penting bagi peserta didik dan ia akan terus mengingatnya sehingga proses belajar tersebut lebih berarti dan bermakna bagi peserta didik.

Selain itu menurut Howard, Alvin W (Slameto, 2010:32) “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*”. Mengajar juga dapat diartikan sebagai penolong untuk membimbing peserta didik untuk mengetahui, mengubah serta mengembangkan bakat, sikap, pengetahuan untuk mengejar cita-cita serta mampu mendapatkan penghargaan yang berarti bagi dirinya.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang mengajar tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang nyaman dan membantu membimbing peserta didik untuk mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap dan memperoleh pengetahuan.

2.1.1.3 Pengertian Hasil Mengajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diamati dan diukur perubahannya. Sudjana (Parwati, Ni Nyoman, *et al.* 2018:37) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dengan mendapatkan nilai akhir yang mencakup nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Menurut Gagne (Ratna, W, D 2011:118) mengemukakan bahwa:

lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik. Kemampuan pertama disebut *keterampilan intelektual*, kedua meliputi penggunaan *strategi kognitif*, ketiga berhubungan dengan sikap atau mungkin sekumpulan sikap yang dapat ditunjukkan oleh perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains, keempat ialah *informasi verbal*, dan yang terakhir *keterampilan motorik*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Teori Bloom yang direvisi dalam Anderson, *et.al.* (2014:100) terdapat dimensi proses kognitif yang tersajikan dalam tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1
Dimensi Proses Kognitif

| Kategori dan Proses Kognitif | Nama-nama lain |
|---|--|
| 1. Mengingat – Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang (C1) | |
| a. Mengenali | Mengidentifikasi |
| b. Mengingat kembali | Mengambil |
| 2. Memahami – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis dan digambar oleh guru. (C2) | |
| a. Menafsirkan | Mengklarifikasi, Memparafrasakan, Mempresentasi, Menerjemahkan |
| b. Mencontohkan | Mengilustrasikan, Memberi contoh |
| c. Mengklasifikasikan | Mengategorikan, Mengelompokkan |
| d. Merangkum | Mengabstraksi, Menggeneralisasi |
| e. Menyimpulkan | Menyarikan, Mengekstrapolasi, Menginterpolasi, Memprediksi |
| f. Membandingkan | Mengkontraskan, Memetakan, Mencocokkan |

| Kategori dan Proses Kognitif | Nama-nama lain |
|---|---|
| g. Menjelaskan | Membuat model |
| 3. Mengaplikasikan – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. (C3) | |
| a. Mengeksekusi | Melaksanakan |
| b. Mengimplementasi | Menggunakan |
| 4. Menganalisis – Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan. (C4) | |
| a. Membedakan | Menyendirikan, Memilah, Memfokuskan, Memilih, |
| b. Mengorganisasi | Menemukan, Koherensi, Memadukan, Membuat garis besar, Mendeskripsikan, Menstrukturkan |
| c. Mengantri | Mendekonstruksi |
| 5. Mengevaluasi – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar. (C5) | |
| a. Memeriksa | Mengkordinasi Mendeteksi, Memonitor, Menguji |
| b. Mengkritik | Menilai |
| 6. Mencipta – memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. (C6) | |
| a. Merumuskan | Membuat hipotesis |
| b. Merencanakan | Mendesain |
| c. Memproduksi | Mengkonstruksi |

Sumber: Anderson *et.al* (2014)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diamati dan diukur perubahannya dan kecakapan lainnya termasuk perubahan dalam pengetahuan, minat, bakat, dan keterampilan. Dimensi proses kognitif diantaranya adalah mengingat (C₁), memahami (C₂), mengaplikasikan (C₃), menganalisis (C₄), mengevaluasi (C₅), dan mencipta (C₆).

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor lingkungannya. Keberhasilan kegiatan belajar tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Salmeto

(2010:54), faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar meliputi: faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan), dan faktor kelelahan (kelelahan secara jasmani dan rohani); dan
- 2) faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Meliputi: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana di rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan). Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah). Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern, dimana faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri seseorang seperti faktor kesehatan, jasmani, rohani, dan lain-lain sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar diri seseorang seperti faktor sekolah, faktor keluarga, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahawa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri dari dua faktor, yaitu yang pertama adalah faktor dalam diri peserta didik seperti faktor kecerdasan, kemauan belajar yang tinggi, mental, dan kesehatan sedangkan faktor yang kedua yaitu faktor di luar diri peserta didik seperti faktor lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, dan kualitas dalam pengajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media

Menurut Arsyad, Azhar (2017:3) “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim

kepada penerima pesan”. Media merupakan sebagai alat untuk membantu untuk menyampaikan pesan.

Parwati, Ni Nyoman, *et.al.* (2018:233) mengemukakan bahwa “Media berasal dari bahasa latin yaitu ‘*medium*’ yang berarti segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber informasi ke penerima”. Dengan adanya media akan membantu untuk menyampaikan informasi.

Menurut Suryani, *et.al.* (2015:3) mengemukakan bahwa: media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

Media merupakan suatu alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan karena dengan bantuan media, peserta didik akan bersemangat untuk belajar dan mendapatkan pengetahuan, memperbaiki sikap, serta memperoleh keterampilannya.

Berdasarkan uraian beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana atau suatu alat bantu untuk menyampaikan segala bentuk pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan.

2.1.2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yaumi, M (2018:7) “Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi”. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan informasi.

Menurut Suryani, *et. al* (2015:5) mengemukakan bahwa: media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampain informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

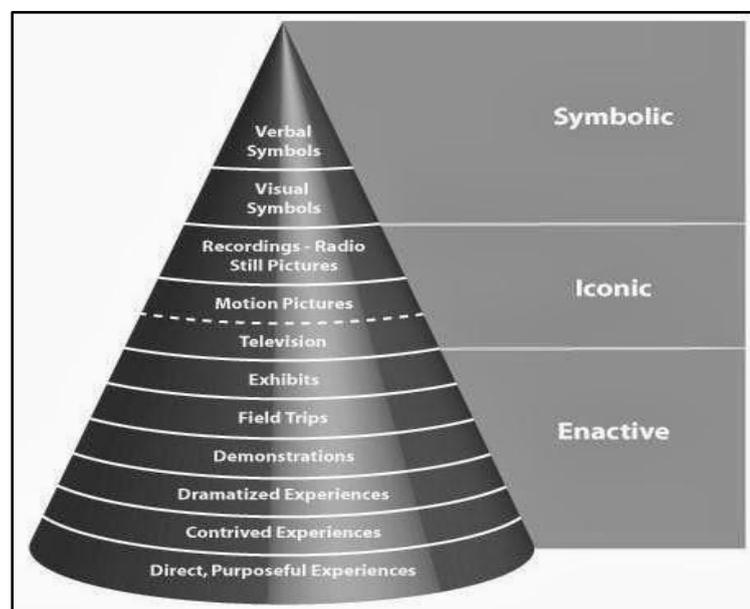
Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan segala bentuk informasi seperti teori pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran peserta didik memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar.

Pendapat lainnya yaitu menurut Arsyad, Azhar (2017:7) berpendapat bahwa:

media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan dan di kelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai eektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sejatinya adalah suatu peralatan komunikasi baik itu berupa *hardware* atau *software* yang didesain, dikembangkan, dan dievaluasi untuk digunakan untuk kebutuhan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif.

Huda (2016:135), salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu salah satu tokoh yang berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern, yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone Experince*) seperti pada gambar 2.1.



Gambar 2.1
Dale's Cone Experience
Sumber: Sari, Pusvyta (2019:62)

Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh peserta didik mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan

pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan gambaran tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta dalam penerimaan isi pengajaran atau pesan yang mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan fisik dan sarana penyampaian informasi yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Dalam pemanfaatan media belajar, tingkat pengalaman seseorang dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Dalam hal ini, media *pocket book* yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam tingkatan kedua dari puncak kerucut Edgar Dale, yakni berupa simbol visual.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, Azhar (2017:25-26), menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) penyampaian pelajaran menjadi lebih baku;
- 2) pembelajaran bisa lebih menarik;
- 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan;
- 4) lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat di serap oleh siswa;

- 5) kualitas tingkat belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas;
- 6) pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu;
- 7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; dan
- 8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan dari keuntungan menggunakan media pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, penyampaian materi dapat dipersingkat apabila integrasi kata dan gambar spesifik dan jelas juga beban guru untuk menjelaskan materi dapat di kurangi.

2.1.2.3 Pengertian *Pocket Book* (Buku Saku)

Pengertian buku saku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Asyhari dan Silvia 2016:5), “Buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana”. Buku saku yang dicetak berukuran kecil mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena mudah untuk dibawa. Sejalan dengan hal tersebut, Sulistiyani, *et al.* (2013:166) mengemukakan bahwa “*Pocket book* merupakan buku dengan ukuran yang kecil, ringan, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa serta di baca”. Buku merupakan jendela dunia karena dengan membacanya akan mampu melihat keadaan dunia di luar sana, *pocket book* merupakan buku dengan ukuran kecil dapat disimpan di dalam saku atau kantong kecil sehingga praktis untuk dibaca.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa *pocket book* merupakan salah satu media cetak berukuran kecil yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana yang berisi informasi tentang materi pelajaran yang bisa disimpan di dalam saku.

Sejalan dengan pengertian *pocket book* tersebut, Sulistiyani, *et.al.* (2013:167) mengemukakan fungsi dari *pocket book*, antara lain:

- 1) fungsi atensi, media *pocket book* dicetak dengan kemasan kecil dan *full colour* sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang tertulis di dalamnya;
- 2) fungsi afektif, penulisan rumus pada media *pocket book* terdapat gambar pada keterangan materi sehingga dapat meningkatkan kenikmatan siswa dalam belajar;
- 3) fungsi kognitif, penulisan rumus dan gambar dapat memperjelas materi yang terkandung di dalam *pocket book* sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran;
- 4) fungsi kompensatoris, penulisan materi pada *pocket book* yang singkat dan jelas dapat membantu siswa yang lemah membaca untuk memahami materi dalam teks dan mengingatnya kembali;
- 5) fungsi psikomotoris, penulisan materi pada *pocket book* yang singkat dan jelas dapat mempermudah siswa untuk menghafalkannya; dan
- 6) fungsi evaluasi, penilaian kemampuan siswa dalam pemahaman materi dapat dilakukan dengan mengerjakan soal-soal evaluasi yang terdapat pada *pocket book*.

Berdasarkan fungsi *pocket book* tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi *pocket book* terdiri dari enam fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kompensatoris, psikomotoris, dan evaluasi dimana *pocket book* ini dapat melatih peserta didik untuk belajar lebih mandiri dan dapat membantu peserta didik yang lemah membaca dan memahami materi karena *pocket book* ini di desain dengan gambar yang lebih berwarna sehingga tidak akan jenuh untuk dibaca.

Selain memiliki beberapa fungsi, menurut Sulistiyani, *et al.* (2013:167) *pocket book* juga memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) penyampaian materi dengan menggunakan *pocket book* dapat diseragamakan;
- 2) proses pembelajaran dengan menggunakan *pocket book* menjadi lebih jelas, menyenangkan dan menarik karena desainnya yang menarik dan dicetak dengan *full colour*;
- 3) efisien dalam waktu dan tenaga, *pocket book* yang dengan ukuran kecil dapat mempermudah siswa dalam membawanya dan memanfaatkan kapanpun dan dimanapun;
- 4) penulisan materi dan rumus yang singkat dan jelas pada *pocket book* (dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; dan
- 5) desain *pocket book* yang menarik dan *full colour* dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan manfaat dari *pocket book* adalah materi yang disampaikan dapat diseragamkan, efisien dalam waktu, gambar

yang terdapat di dalam materi lebih berwarna sehingga membangkitkan semangat siswa untuk membaca.

Selain mempunyai manfaat dan fungsi, *pocket book* juga memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya:

1) Kelebihan *Pocket Book*

Buku saku atau *Pocket Book* termasuk media cetak seperti buku teks. Menurut Indriana, Dina (2011: 63) media cetak memiliki kelebihan yaitu dapat dipelajari kapan saja karena bisa dibawa ke manapun. Dengan ukuran yang kecil dibanding dengan buku teks biasa maka, *pocket book* yang dibuat akan mudah untuk dipelajari kapan dan dimanapun karena bentuknya yang kecil dan praktis bisa dimasukkan saku dan tidak membutuhkan ruang yang luas dalam penyimpanannya sehingga peserta didik tidak repot dalam membawa kemanapun, baik di dalam maupun di luar sekolah. Pesan bisa dipelajari oleh peserta didik sesuai kebutuhan. Hal ini dikarenakan dalam penyusunan *pocket book* didasarkan pada analisis Standar Kompetensi dalam silabus mata pelajaran yang bersangkutan, sehingga pesan yang terdapat di dalam *pocket book* tersebut sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Pocket book* dilengkapi dengan tampilan yang akan lebih menarik peserta didik karena dilengkapi dengan gambar dan warna. Pemilihan gambar dan warna akan disesuaikan dengan kebutuhan penulisan.

Kelebihan lain dari *pocket book* yaitu dalam penggunaannya guru tidak membutuhkan kemampuan khusus atau media lain seperti listrik dan lain sebagainya sehingga, setiap guru bisa menggunakan media *pocket book* ini di mana pun dan kapan pun sesuai kebutuhan.

2) Kelemahan *Pocket Book*

Indriana, Dina (2011: 64) mengemukakan media cetak memiliki kelemahan yaitu proses pembuatannya memakan waktu yang sangat lama karena harus melalui proses percetakan. Proses percetakan yang memakan waktu mengakibatkan *pocket book* yang dibuat tidak bisa instan atau langsung cepat jadi. Bahan cetak yang cukup tebal membuat peserta didik malas

mempelajarinya, oleh karena itu pemilihan bahan yang tepat sangat diperhatikan disini jangan terlalu tebal maupun terlalu tipis.

Kelemahan *pocket book* yang selanjutnya yaitu media bahan cetak cepat rusak dan robek jika kualitas cetakan dan kertasnya buruk, terlebih jika terkena air atau api akan mudah rusak sehingga penggunaannya harus sangat hati-hati. Ukuran *pocket book* yang kecil juga sangat mempunyai kemungkinan besar untuk hilang, sehingga peserta didik harus menaruhnya ditempat yang tepat agar mudah diingat.

2.1.3 Deskripsi Materi Protista

2.1.3.1 Pengertian Protista

Keanekaragaman makhluk hidup yang hidup di muka bumi ini begitu banyak dan beragam. Setiap makhluk hidup memiliki manfaat untuk kelangsungan hidup bagi manusia dan lingkungannya, salah satunya adalah Protista. Menurut Pasinggi, Dwi Putri (2008:2), “Kingdom protista adalah kelompok organisme yang memiliki struktur sel eukariotik, uniseluler maupun multiseluler dan tidak memiliki jaringan yang sebenarnya “.

Secara singkat protista merupakan organisme pertama yang paling sederhana yang terdiri dari satu sel atau banyak sel, memiliki membran inti (eukariotik), uniseluler, dan multiseluler. Protista mudah ditemukan karena hidup diberbagai habitat yang mengandung air. Cara perolehan nutrisi beberapa ada fotoautotrof dengan kloroplas ada yang heterotrof dengan menyerap molekul organik atau menelan partikel makanan yang lebih besar dan yang lainnya dengan miksotrof, fotosintesis dan nutrisi heterotrofik. Beberapa protista bereproduksi dengan aseksual dan beberapa yang lainnya dengan seksual dengan cara meiosis dan fertilisasi (Campbell, *et.al* 2008:140) .

Sebagian besar protista bersifat motil, memiliki flagela atau silia pada suatu saat pada siklus hidupnya. Flagella prokariotik melekat pada permukaan sel sedangkan flagela dan silia eukariotik merupakan perpanjangan sitoplasma, dengan berkas mikrotubul yang tertutup oleh membran plasma. Protista pada umumnya menempati tanah yang basah, sampah, dedaunan, dan habitat darat lainnya yang cukup lembap, di laut, kolam dan danau protista menempati bagian

dasar, menempelkan dirinya pada batu, merayap melalui pasir dan endapan lumpur. Selain protista yang hidup bebas, ada banyak protista yang hidup bersimbiosis yang menempati cairan tubuh, jaringan, atau sel-sel inang. Penggolongan protista didasarkan pada cara memperoleh nutrisi, yaitu protista yang menelan makanannya mirip hewan (Protozoa), protista fotosintetik mirip tumbuhan (Alga), dan protista yang melakukan absorpsi mirip jamur.

2.1.3.2 Klasifikasi Protista

Berdasarkan klasifikasinya protista dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu:

1) Protista Mirip Hewan (Protozoa)

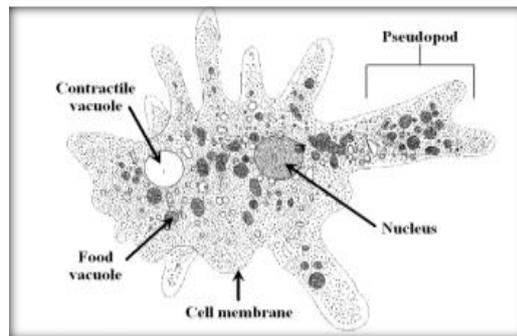
Kata protozoa berasal dari bahasa Yunani, yakni *protos* yang berarti pertama dan *zoa* yang berarti hewan. Protozoa termasuk mikroorganisme (*micro*: kecil, organisme: makhluk hidup), besarnya antara 3 mikron sampai 100 mikron. Protozoa merupakan penghuni tempat berair atau tempat basah, bila keadaan jadi kering akan membuat *cyste* (kristal). Kegiatan hidup dilakukan oleh sel itu sendiri. Di dalam sel terdapat alat-alat yang dapat melakukan kegiatan hidup. Alat-alat itu misalnya: inti (*nukleus*), butir inti (*nukleolus*), vakuola, dan mitokondria (Rusyana, Adun, 2014:5).

Berdasarkan alat geraknya protozoa dibagi menjadi 4 kelas, yaitu:

a) Kelas Rhizopoda

Menurut Pasinggi, Dwi Putri (2008:4) menyebutkan bahwa Rhizopoda memiliki alat gerak berupa kaki semu (*pseudopodia*), habitat di air laut, air tawar, parasit di tubuh manusia, cara hidupnya soliter dan bereproduksi dengan cara membelah diri. Contoh dari Rhizopoda yaitu *Amoeba proteus* (gambar 2.2).

Amoeba (*a* = tidak, *moeba* = bentuk). *Amoeba* umumnya dapat hidup di habitat akuatik dan beberapa jenis hidup sebagai parasit pada hewan dan manusia. Tubuhnya terdapat inti, vakuola makanan dan vakuola kontraktil. Vakuola kontraktil berfungsi sebagai alat pengeluaran. Berkembang biak secara vegetatif yaitu dengan membelah diri yang di dahului dengan pembelahan intinya (Rusyana, Adun 2014:6).



Gambar 2.2

Struktur Sel *Amoeba proteus*

Sumber: Pasinggi, Dwi Putri (2008:4)

b) Kelas Flagelata (Mastigophora)

Flagelata memiliki alat gerak berupa bulu cambuk, habitatnya di air laut, air tawar, parasit pada hewan dan manusia. Cara hidupnya soliter dan ada juga yang berkoloni. Berkembang biak dengan cara membelah diri (Rusyana, Adun 2014:8)

Salah satu contoh dari kelas Flagelata yaitu *Euglena* sp. (gambar 2.3). Pada bagian tubuhnya terdapat nukleus, kloroplas dengan *pyrenoid* dan dibagian depan terdapat bintik mata (*stigma*) yang berwarna merah berfungsi mengarahkan organisme ke arah cahaya yang intensitasnya sedang (Rusyana, Adun 2014:9).



Gambar 2.3

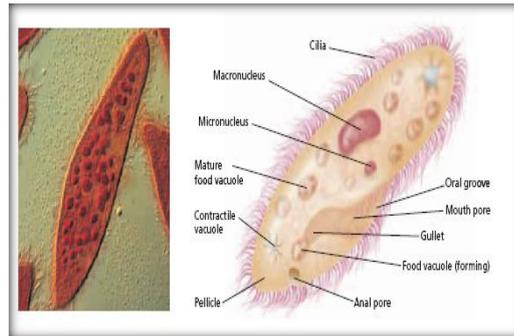
***Euglena* sp.**

Sumber: Khoirummazidah, Vina (2019:89)

c) Kelas Ciliata

Ciliata memiliki alat gerak berupa rambut getar (silia). Hidupnya di air tawar dan tempat yang lembap, cara hidupnya soliter dan berkoloni dan bereproduksi dengan cara membelah diri (Pasinggi, Dwi Putri 2008:6).

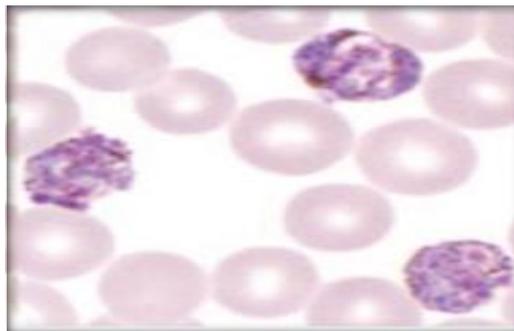
Salah satu contoh dari kelas *Ciliata* yaitu *Paramecium caudatum* (gambar 2.4). *Paramecium caudatum* Hidup di air tawar yang mengandung bakteri atau zat-zat organik. Bentuknya seperti sandal (*cenela*) dengan silia berjumlah banyak yang menutupi permukaan tubuh dan disekitar mulut, terdapat vakuola makanan, vakuola kontaktil, macronukleus, micronukleus. (Rusyana, Adun 2014:11)



Gambar 2.4
Struktur Sel *Paramecium caudatum*
Sumber: Postlethwait dan Hopson (2006:507)

d) Kelas Sporozoa

Sporozoa tidak memiliki alat gerak, hidup sebagai parasit pada sel darah manusia dan hewan. Cara hidupnya soliter dan berkoloni dan bereproduksi secara sporozoid dan gametosit (Rusyana, Adun 2014:14). Salah satu contoh dari kelas Sporozoa yaitu *Plasmodium malariae* (gambar 2.5). *Plasmodium malariae* hidup sebagai parasit dan merupakan penyebab penyakit malaria.



Gambar 2.5
Plasmodium malariae
Sumber: William E. Collins, *et al* (2007: 589)

2) Protista Mirip Tumbuhan (Alga)

Alga merupakan organisme eukariotik fotoautotrop. Meskipun dapat melakukan fotosintesis alga berbeda dengan tumbuhan lain karena alga tidak memiliki akar, batang dan daun. Spesies alga ada yang bersifat uniseluler dan multiseluler. Warna sebagian besar alga dipengaruhi oleh klorofil a (pigmen penyerap cahaya) dan pigmen fotosintesis lainnya yang dikenal sebagai karotenoid dan biloprotein disebut juga fikolubin (Pratiwi, Silvia T 2008:46).

Alga merupakan organisme yang sangat bervariasi baik bentuk, ukuran, warna, dan lain sebagainya. Alga hidup di air tawar, air laut, serta tempat yang lembap. Menurut Pratiwi, Silvia T (2008:50), Alga dapat diklasifikasikan menjadi 6 Divisi, yaitu: Rhodophyta (Alga Merah), Euglenophyta, Pyrophyta (Alga Api), Chrisophyta (Alga Pirang/Keemasan), Chlorophyta (Alga Hijau), dan Phaeopyta (Alga Cokelat).

a) Rhodophyta (Alga Merah)

Alga merah (*red algae* atau *Rhodophyta* berasal dari kata Yunani *rhodos*, merah) (Campbell, *et.al.* 2008:154). Warna merah pada *Rhodophyta* disebabkan oleh dominansi pigmen fikosianin dan fikoeritrin pada kloroplas. *Thallus* bercabang dan dapat hidup di lautan dalam. Pigmen merah memudahkan peyerapan sinar biru UV yang mempenetrasi jauh ke dalam laut. Alga merah umumnya merupakan alga uniseluler, alga berfilamen atau *pseudoparenchymatous* (tidak memiliki tahap flagela). Contoh Rhodophyta yaitu *Bonnemaisonia hamifera* (gambar 2.6).



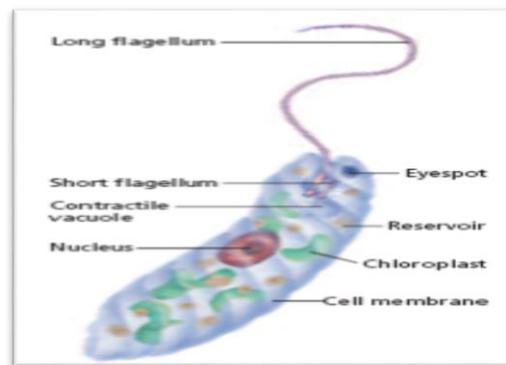
Gambar 2.6

Bonnemaisonia hamifera

Sumber: Campbell, *et.al.* (2008:155)

b) Euglenophyta

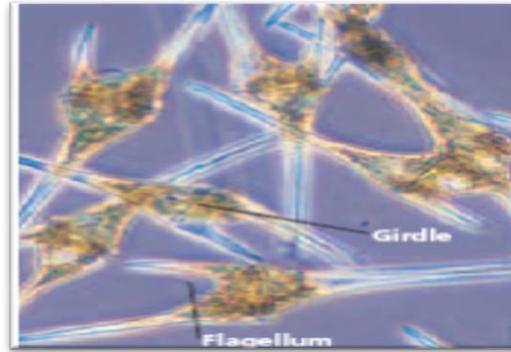
Euglenoid memiliki satu kantong pada salah satu ujung sel tempat munculnya satu atau dua flagela. Banyak spesies *Euglena* merupakan miksotrof yaitu apabila ada sinar matahari mereka bersifat autotrofik namun ketika tidak ada sinar matahari dapat menjadi heterotrofik, menyerap nutrisi organik dari lingkungannya. *Euglena* menelan mangsa melalui fagositosis. Hidup dalam air tawar, dalam kolam-kolam atau tempat yang berlumpur. Reproduksi terjadi melalui pembelahan biner. Beberapa spesies memiliki bintik mata merah yang jelas. Terdapat vakuola kontraktil di dalam sel untuk mencerna zat buangan. Fotosintesis dilakukan dalam kloroplas dan hasilnya disimpan dalam bentuk butiran paramylon yang disebut *pirenoid*. Contoh Euglenophyta adalah *Euglena viridis* (gambar 2.7).



Gambar 2.7
Struktur Sel *Euglena viridis*
 Sumber: Postlethwait dan Hopson (2006:513)

c) Phyrophyta (Alga Api)

Alga yang termasuk ke dalam alga api ini disebut dengan Dinoflagellata, yang dicirikan oleh sel-sel yang diperkuat oleh lempengan selulosa. Dinoflagelata adalah komponen yang berlimpah dan plankton laut maupun plankton air tawar. Secara kolektif disebut plankton (organisme yang terapung bebas). Bersifat uniseluler dengan dua flagela, memiliki lempengan-lempengan yang mengandung selulosa. Hidupnya di air tawar maupun air laut. Reproduksi sebagian besar dengan reproduksi aseksual yaitu melalui pembelahan sel. Bahan cadangan makanan disimpan dalam bentuk pati dan minyak. Contoh dari dinoflagellata adalah *Ceratium sp.* (gambar 2.8).



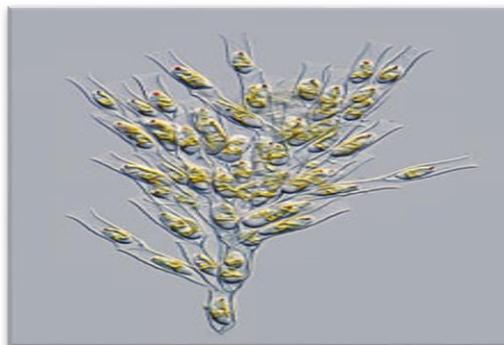
Gambar 2.8

***Ceratium* sp.**

Sumber: Postlethwait dan Hopson (2006:513)

d) Chrysophyta (Alga Pirang/Keemasan)

Warna khas alga pirang (*golden algae*) berasal dari karotenoid kuning dan coklat yang dimilikinya. Sel-sel alga pirang biasanya merupakan biflagelata dengan kedua flagel yang melekat didekat salah satu ujung sel. Banyak alga pirang merupakan komponen dari plankton air tawar dan laut. Meskipun semua alga pirang bersifat fotosintetik, tetapi beberapa spesies mikсотrofik. Mikсотrof-mikсотrof ini dapat mengabsorpsi senyawa-senyawa organik terlarut atau menelan partikel-partikel makanan, termasuk sel-sel hidup (eukariot dan prokariot) melalui fagositosis. Kebanyakan spesies alga pirang bersifat uniseluler, namun ada beberapa yang berasal dari air tawar yaitu *Dynobryon* bersifat kolonial (gambar 2.9). Apabila kondisi lingkungan memburuk banyak spesies membentuk kista pelindung yang dapat sintas selama beberapa dekade (Campbell, *et.al* 2008:150)



Gambar 2.9

Koloni *Dynobryon* sp.

Sumber: Campbell, *et.al* (2008:150)

e) Chrysophyta (Alga Hijau)

Alga hijau hidup di air tawar, air laut, dan ada pula yang hidup di lingkungan lembap seperti pada tanah, bebatuan yang lembap, atau pada batang pohon. Struktur tubuh alga hijau bervariasi mulai dari sel tunggal, berbentuk koloni, hingga filamen multiseluler. Dinding sel terbuat dari selulosa, memiliki flagela. Bahan makanan hasil fotosintesis disimpan dalam bentuk pati. Kebanyakan Chlorophyta memiliki siklus hidup yang kompleks dengan tahap reproduktif seksual maupun aseksual. Hampir semua spesies chlorophyta bereproduksi secara seksual dengan gamet-gamet berflagelata yang memiliki kloroplas yang berbentuk mangkok. Contohnya adalah *Ulva* sp. (gambar 2.10). *Ulva* sp. (selada laut) merupakan rumput laut yang bisa dimakan. Memiliki talus multiseluler yang terdiferensiasi menjadi *blade* serupa daun, *holdfast* serupa akar berfungsi untuk menambatkan alga melawan gelombang dan pasang surut.



Gambar 2.10

Ulva sp.

Sumber: Campbell,*et.al* (2008:156)

f) Phaeophyta (Alga Cokelat)

Alga yang paling besar dan paling kompleks adalah alga cokelat (*brown algae*). Semua alga cokelat bersifat multiseluler dan sebagian besar hidup di laut. Warna cokelat atau zaitun yang khas dari alga cokelat berasal dari karotenoid di dalam plastidanya. Alga cokelat mencakup spesies-spesies yang memiliki anatomi multiseluler paling kompleks dari seluruh alga, beberapa diantaranya bahkan memiliki jaringan-jaringan dan organ-organ terspesialisasi yang mirip dengan organ-organ tumbuhan.

Alga cokelat memiliki talus yang mirip dengan tumbuhan, akan tetapi talus tidak seperti tubuh tumbuhan. Talus tidak memiliki akar, batang dan daun sejati. Talus biasanya terdiri dari *holdfast* yang mirip dengan akar yang berfungsi untuk menambatkan alga dan *stipe* yang mirip dengan batang berfungsi untuk mendukung *blade* yaitu bagian serupa daun. *Blade* menyediakan sebagian besar permukaan fotosintetik alga. Beberapa alga cokelat dilengkapi dengan pelampung yang berisi gas yang berbentuk gelembung yang menjaga agar *blade* tetap berada di dekat permukaan air. Contoh spesies alga cokelat adalah *Padina australis* (gambar 2.11).



Gambar 2.11

Padina australis

Sumber: Kepel, *et al* (2015:80)

3) Protista Mirip Jamur

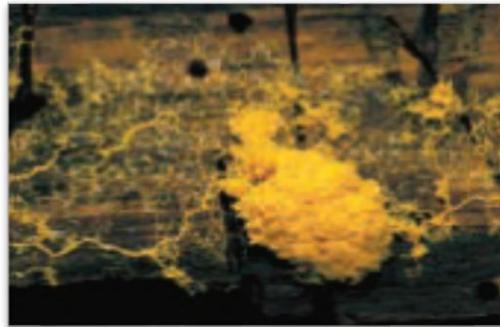
Protista mirip jamur disebut juga jamur lendir. Protista ini dikatakan mirip jamur karena kemiripannya dalam hal morfologi dan sifatnya yang saprofit. Protista mirip jamur memiliki penampilan yang berkilau, basah, dan bertekstur seperti gelatin, hidup ditempat lembap dan basah, dan memperoleh nutrisi dari sisa-sisa organisme yang sudah mati (Pasinggi, Dwi Putri 2008:16).

Protista mirip jamur terdiri atas tiga filum, yaitu Mycomicota (Jamur Lendir) dan Oomycota (Jamur Air).

a) Mycomycota (Jamur Lendir)

Mycomycota meliputi organisme yang tidak mengandung klorofil. Mycomycota disebut juga jamur lendir plasmodium. Plasmodium terjadi karena suatu perkawinan dan kemudian akan membentuk sporangium yang berdinding (Tjitrosoepomo, Gembong, 2014:90).

Plasmodium menjulurkan pseudopodia melalui tanah lembap, serasah dedaunan, atau kayu busuk, menelan partikel makanan melalui fagositosis ketika tumbuh. Jika habitat mulai mengering atau tidak ada makanan tersisa, plasmodium berhenti tumbuh dan berdiferensiasi menjadi tubuh buah yang berfungsi dalam reproduksi seksual. Jamur lendir (*slime mold*) seringkali berwarna cerah, kuning atau jingga. (Campbell, *et.al* 2008:158). Contoh spesies jamur lendir plasmodium adalah *Physarium* sp. (gambar 2. 12).



Gambar 2.12

***Physarium* sp.**

Sumber: Campbell, *et.al.* (2008:159)

b) Oomycota (Jamur Air)

Oomycota mencakup jamur air (*water mold*), karat putih (*white rust*), dan embun tepung (*downy mildew*). Oomycota memiliki perbedaan dengan fungi diantaranya oomycota memiliki dinding sel yang terbuat dari selulosa sedangkan dinding sel fungi terbuat dari kitin (Campbell, *et.al*, 2008:151). Oomycota dapat menghasilkan sel berflagel pada salah satu tahap siklus hidupnya. Kebanyakan jamur air merupakan pengurai yang tumbuh menyerupai kapas pada alga dan hewan yang telah mati. Karat putih dan embun tepung umumnya hidup di darat sebagai parasit tumbuhan. Contoh jamur air adalah *Phytophthora infestans* (gambar 2.13).



Gambar 2.13

Phytophthora infestans

Sumber: Yusuf, Muhamad 2013:49)

2.1.3.3 Peranan Protista dalam Kehidupan

Protista memainkan berbagai peran penting dalam hubungan ekologis. Protista dalam kehidupan ada yang bersifat menguntungkan dan ada pula yang merugikan.

Peranan menguntungkan dari protista yaitu protista mirip tumbuhan (alga) dapat membantu proses fotosintesis dan juga di manfaatkan sebagai sumber makanan dan sumber kosmetik. Alga merah (*Porphyra*) atau ‘nori’ dalam bahasa Jepang dijadikan sebagai lembaran garing untuk pembungkus nasi, seafood, dan sayuran yang kaya mineral dalam sushi. *Laminaria* digunakan untuk membuat sup . selain itu zat pembentuk gel dalam dinding alga cokelat (disebut algin) digunakan untuk mengentalkan banyak olahan makanan termasuk puding, es krim, dan *dressing* salad (Campbell, *et.al.* 2008:151-155).

Peranan merugikan diantaranya adalah dapat menimbulkan blooming alga dan dapat menimbulkan penyakit pada manusia maupun tumbuhan. *Plasmodium malariae* penyebab penyakit malaria. *Entamoeba gingivalis* (Rhizopoda) penyebab kerusakan gigi dan gusi. *Phytophthora infestans* penyebab penyakit hawar daun pada kentang (Yusuf, Muhamad2013:47).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini penulis sajikan penelitian yang relevan mengenai penelitian yang akan penulis laksanakan, penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh Abdul Mikraj, Linda Sekar Utami, dan Zulkarnain (2019). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil

belajar fisika siswa menggunakan buletin fisika berbentuk buku saku materi hukum newton pada siswa kelas X di MAN 2 BIMA tahun pelajaran 2018/2019.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mustika Wati, Misbah, dan Aulia Rahmah (2016). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran buku saku terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Banjarmasin.

Kemudian penelitian yang selanjutnya yang dilakukan oleh Nur Intan Indrasari, Kurnia Ningsih dan Titin (2015). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match* disertai *pocket book* dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional disertai *power point*.

Dari beberapa penelitian di atas tidak ditemukan penelitian mengenai hubungan kemampuan berpikir kritis dengan kecemasan berkomunikasi, maka dari itu penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai hal tersebut. Namun tentu saja penelitian-penelitian tersebut dijadikan sebagai relevansi dengan penelitian yang akan penulis lakukan karena ada kesamaan variabel yang diteliti.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran protista di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran seharusnya terjalin proses kerjasama atau timbal balik antara peserta didik dengan peserta didik, guru dengan peserta didiknya maupun sebaliknya. Namun kenyataannya, selama pembelajaran protista belum terjalin kerjasama dan suasana pembelajaran yang baik. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Peserta didik merupakan subjek yang memiliki kemampuan secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan secara berkesinambungan (*student centererd*). Pembelajaran seperti ini lebih dikenal dengan istilah pendekatan *Scientifict*, dimana peserta didik dituntut untuk lebih berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan guru bersifat sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik.

Kerjasama dan interaksi antar sesama peserta didik sangat rendah. Peserta didik yang sudah paham cenderung kurang peduli dengan temannya yang belum meahami dan mengerti terhadap materi pelajaran, serta sebaliknya peserta didik yang sudah paham dan mengerti cenderung diam dan tidak berinisiatif untuk bertanya kepada temannya yang sudah paham.

Namun faktanya dilapangan masih banyak proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar, sehingga peserta didik kurang diberikan ruang untuk mengembangkan ide/gagasan serta potensi yang ada pada diri mereka. Hal ini dikarenakan cara/teknik mengajar guru dan model pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Serta peran media pembelajaran yang jarang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran memiliki arti yang penting dalam proses pembelajaran, karena ketidakjelasan materi yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan media sebagai sarana perantara pengantar informasi/pesan. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran nantinya hasil belajar peserta didik akan meningkat.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memanfaatkan media *pocket book* dalam kegiatan pembelajaran dan untuk model pembelajarannya akan menggunakan model *discovery learning*. Model pembelajaran melalui penemuan (*discovery learning*) merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, dan mampu membuat kesimpulan berdasarkan penemuannya. Dengan belajar penemuan peserta didik dapat belajar untuk berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini merupakan model dimana peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, melakukan pengecekan informasi baru berdasarkan berbagai sumber referensi dan mampu mengubah informasi tersebut menjadi suatu kesimpulan. Model *discovery learning* dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling mencari informasi tentang konsep-konsep yang diberikan oleh guru.

Pocket book merupakan media cetak yang di dalamnya berisi ringkasan materi pelajaran Biologi khususnya Protista. *Pocket book* ini dicetak dengan penuh

warna sehingga peserta didik tidak jenuh untuk membacanya, bisa disimpan di saku dan praktis untuk dibawa kemana-mana. *Pocket book* dalam penelitian ini berukuran 10 x 15 cm sehingga mudah untuk dibawa. Media pembelajaran berupa *pocket book* dapat mendukung peserta didik untuk dapat belajar mandiri yang dapat meningkatkan keahlian metakognitif. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis menduga ada pengaruh *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

2.4 Hipotesis Penelitian

Ho: Tidak ada pengaruh penerapan media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.

Ha: Ada pengaruh penerapan media *pocket book* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep protista di kelas X MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020.