

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Yang berperan dalam proses pengorientasian kehidupan peserta didik sesuai dengan tugas dan perkembangan yang diperlukan peserta didik disebut Pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan bukan hanya sekadar proses pembelajaran, tetapi juga merupakan upaya yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan teratur. Pendidikan bertanggung jawab untuk membimbing siswa agar mereka dapat mengembangkan perilaku dan sifat yang sesuai dengan harapan serta cita-cita pendidikan. Sebagai suatu sistem, pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka.<sup>1</sup>

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran atau kesesuaian kegiatan guru dan siswa menjadi salah satu penentu keberhasilan pendidik di kelas. Keberhasilan setiap usaha pendidikan berkorelasi langsung dengan banyaknya guru yang benar-benar menjadi pendidik atau guru. Oleh karena itu, guru selalu menjadi pusat setiap diskusi mengenai pemutakhiran kurikulum, pembelian perangkat pembelajaran, bahkan kriteria sumber daya manusia dalam upaya pendidikan. Demikian menunjukkan pentingnya kedudukan pengajar di dunia pendidikan.<sup>2</sup>

Istilah “belajar” sudah tidak asing lagi di kalangan usaha pendidikan. Dalam suatu lingkungan, pembelajaran memiliki proses hubungan yang dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar. Suatu lembaga pendidikan untuk mempengaruhi siswa dalam menuju pencapaian pendidikan yang telah ditentukan merupakan suatu kegiatan yang dikenal dengan proses pembelajaran memerlukan kurikulum pendidikan. Briggs mendefinisikan belajar sebagai kumpulan kejadian yang mempengaruhi siswa semirip mungkin sehingga membuat belajar menjadi lebih mudah bagi mereka. Kerangka kerja yang mengontrol cara siswa belajar di kelas sangat penting bagi seorang guru. Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif di

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 3, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Karya Gemilang, 2009).

<sup>2</sup> Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 4

kelas, penting bagi guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Selanjutnya, tujuan seorang instruktur adalah menjadi pencetus dan fasilitator yang cerdas.<sup>3</sup>

Segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara penyampaian komunikasi pesan penting yang dikirimkan oleh pengirimnya yang diharapkan penerima dapat mendapatkan wawasan, keterampilan, dan sikap kemandirian dianggap sebagai media pembelajaran. Pengertian ini mencakup media pembelajaran yang berwujud dan tidak berwujud. Dalam dunia pendidikan atau pembelajaran, kehadiran media akan sangat meningkatkan efisiensi kegiatan belajar mengajar, meningkatkan pemahaman siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, membuat informasi lebih mudah dipahami, dan menyederhanakannya. Karena media mempunyai manfaat tersendiri, antara lain menjadikan konsep ide yang awalnya abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan jelas, maka penting untuk menerapkan media pembelajaran secara tepat dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Segala jenis kegiatan lingkungan, dan alat yang dikondisikan untuk menambah wawasan, mengubah attitude, dan menumbuhkan kreatifitas dikenal sebagai media pembelajaran. Pemilihan jenis media seringkali dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media. Dengan asumsi bahwa seorang pendidik mempunyai keterbatasan dalam menggunakan media tertentu, hal ini akan menyebabkan pendidik berusaha untuk tidak menggunakan media tersebut. Hal ini kemudian berdampak pada jumlah jenis media yang digunakan oleh para pendidik semakin berkurang pula. Faktor selanjutnya yang dapat berdampak pada pemilihan media adalah kesadaran pendidik (guru) akan tujuan suatu media pembelajaran, selain keterbatasan kemampuan siswa dalam menggunakan media. Setiap jenis media mempengaruhi siswa.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Ahmad Rifa'i dan Tri Anni Catharina, *Psikologi Pendidikan*, (UPT MKU UNNES: Semarang, 2010).

<sup>4</sup> Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran edisi revisi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014)

Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang juga mempunyai fungsi komunikatif karena memudahkan pengirim dan penerima pesan untuk berkomunikasi biasa dikenal media pembelajaran. Kemampuan persuasif wajar dengan adanya bahan ajar siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam belajar, kemampuan persuasif diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih baik karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dan mengenal berbagai macam hal. sudut mental serta kemampuan pembedaan dengan hadirnya media pembelajaran bagi setiap siswa yang mempunyai minat dan gaya belajar yang beragam dapat dilayani.<sup>6</sup>

Media, termasuk media *Flipchart*, akan sangat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan penyajian informasi, mempermudah interpretasi informasi, dan memadatkan informasi. *Flipchart* adalah alat pembelajaran yang sangat ramah pengguna dan efisien. Proses pembuatannya mudah, dan penggunaannya relatif sederhana. Manfaat penggunaan *flipchart* sebagai bahan ajar adalah sebagai berikut: mampu menyampaikan informasi secara praktis dan ringkas. Metode pengajaran apa pun bisa mendapatkan manfaat dari penggunaan *flipchart*. Dapat digunakan di dalam atau di luar. Bahan untuk pembuatannya pun terbilang murah. Mudah untuk menyampaikan dan meningkatkan gerakan siswa dan inspirasi belajar. khususnya di kelas-kelas ilmu pengetahuan alam yang disebut juga IPA.<sup>7</sup>

Di dalam mata pelajaran IPA ada banyak sekali materi yang tercakup yaitu Fisika, Kimia, dan Biologi. Pada materi Biologi terdapat sub materi salah satunya klasifikasi makhluk hidup yang berada di mata pelajaran IPA. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini mencakup atau mempelajari tentang pengertian klasifikasi, tujuan dari pengklasifikasian, tahapan-tahapan klasifikasi, manfaat dari klasifikasi makhluk hidup, dasar-dasar pengklasifikasian, tingkatan takson dalam klasifikasi makhluk hidup sistem pengklasifikasian, kunci determinasi, dan kunci dikotom. Materi tersebut sebagian tercantum dalam KD 3.2 dalam silabus IPA kelas 7 semester 1 dan 2 tahun ajar 2023/2024.

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2012), hal. 73-75

<sup>7</sup> Mustaji, *Teknik Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2006).

Hasil studi pendahuluan melalui kegiatan observasi di MTs NU Nahdlatul Athfal mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran IPA khususnya materi klasifikasi makhluk hidup belum pernah menggunakan media *flipchart* dan hanya terpacu pada sumber belajar LKS saja. Hal tersebut yang membuat siswa kurang antusias dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran dikarenakan media yang digunakan membosankan. Siswa menjadi asyik mengobrol sendiri, bahkan ada yang tertidur dalam kelas dan siswa merasa sulit dalam memahami materi, karena tidak adanya antusias (keaktifan) pada siswa, dan minat dalam belajar yang akan mempengaruhi hasil akhir dari belajar siswa. Padahal menurut hasil penelitian dari Hasanah mengemukakan bahwa minat siswa mengalami peningkatan melalui pembelajaran berbasis *flipchart*, dengan hasil penelitian membuktikan penggunaan media *flipchart* berpengaruh pada minat belajar siswa, berdasarkan dari teori yang digunakan diduga hasil belajar siswa lebih baik menggunakan *flipchart* daripada *flash card*. Dengan data yang diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,5 dan rata-rata nilai kelas control sebesar 79,25. Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Serli Afriliya mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan pembelajaran dalam penggunaan media. Penelitian yang lain dilakukan oleh Ahmad Yulianto dkk., dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa media *flipchart* berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk menggunakan media *flipchart* agar mengembalikan antusias dan minat siswa dalam mata pelajaran IPA terutama biologi. Dengan demikian peneliti seraya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keaktifan dan juga minat siswa terhadap pelajaran IPA khususnya materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan menggunakan media *Flipchart* dan melihat pengaruh yang dihasilkan setelah penggunaan media *Flipchart* tersebut.

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *flipchart* terhadap keaktifan dan minat belajar siswa materi klasifikasi makhluk hidup?
2. Bagaimana tingkat keaktifan dan minat siswa melalui penggunaan *flipchart* dalam materi klasifikasi makhluk hidup?

3. Bagaimana respon siswa terhadap media *flipchart* materi klasifikasi makhluk hidup?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Dapat mengetahui pengaruh media *flipchart* terhadap keaktifan dan minat belajar siswa materi Klasifikasi Makhluk Hidup
2. Dapat mengetahui tingkat keaktifan dan minat belajar siswa melalui penerapan *flipchart* dalam materi Klasifikasi Makhluk Hidup
3. Dapat mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart* materi klasifikasi makhluk hidup

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mejadi sumber bahan pemahaman yang lebih baik mengenai pembelajaran IPA materi sistem klasifikasi makhluk hidup.
- b. Penelitian ini diharapkan memotivasi penelitian lebih lanjut. Dengan mencari kekurangan pada penelitian terdahulu yang dapat dikembangkan untuk penelitian, agar penelitian selanjutnya dapat menggunakan subjek pembanding.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan pengetahuan lebih dalam terkait klasifikasi makhluk hidup yang dibuat dalam bentuk *flipchart* sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan mendorong siswa agar lebih aktif dan memiliki minat belajar terhadap IPA dan mampu belajar secara mandiri, serta diharapkan siswa menjadi lebih kreatif kedepannya untuk dapat bisa menghasilkan media pembelajaran sendiri.

##### b. Bagi peneliti

Peneliti mampu menyusun media *flipchart* sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media *flipchart* yang digunakan..

**c. Bagi guru**

Pemberian media pembelajaran tambahan untuk membantu mewujudkan agar dapat melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta dapat digunakan sebagai media pembanding dengan media pendidikan yang biasa digunakan.

**d. Bagi peneliti lain**

- 1) Penelitian dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti lain untuk melakukan penelitian yang serupa.
- 2) Digunakan sebagai perbandingan untuk melakukan penelitian yang serupa.
- 3) Digunakan Sebagai acuan dalam melakukan penyempurnaan dari penelitian lebih lanjut.

**E. Sistematik Penulisan**

**BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan pada skripsi.

**BAB II : Landasan Teori**

Dalam bab ini menguraikan tentang pengertian media, media flipchart, fungsi dari media flipchart, keaktifan dan minat belajar, materi klasifikasi makhluk hidup, kerangka berpikir, dan hipotesis

**BAB III : Metodologi Penelitian**

Dalam bab ini peneliti mendeskripsikan dan mengidentifikasi jenis dan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, Setting/lokasi pada saat penelitian dilakukan, populasi dan sampel yang digunakan oleh peneliti, desain dan definisi operasional variable, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian serta pembahasan. Diantaranya yaitu pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media *flipchart* materi klasifikasi kelas VII MTs NU Nahdlatul Athfal untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa, tingkat keaktifan dan minat belajar siswa, serta respon siswa terhadap media pembelajaran *flipchart*.

**BAB V : Penutup**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan juga menyampaikan saran.

