

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Medius, menurut Arsyad, memiliki arti sebagai media yang secara harfiah dapat diartikan sebagai 'pengantar', 'delegasi', atau 'tengah'. Seiring dengan definisi ini, Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media secara menyeluruh mencakup individu, materi, atau peristiwa yang dapat menciptakan situasi yang memberdayakan siswa. Situasi tersebut bertujuan untuk memfasilitasi perolehan informasi, pengembangan kemampuan, serta pembentukan mentalitas dan attitude siswa.¹

Wina Sanjaya menambahkan makna dari sebuah media sebagai perantara dari sumber data kepada penerima manfaat data. Definisi ini menegaskan bahwa media berperan sebagai perantara antara individu, benda, atau situasi, yang menciptakan kondisi yang diperlukan bagi siswa guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan attitude. Dengan demikian, media dalam konteks ini menjadi suatu elemen penting dalam proses pendidikan untuk memberdayakan siswa secara efektif.²

Media tidak hanya mencakup objek tetapi juga aktivitas yang membantu siswa dalam memahami konten yang diberikan guru, seperti dapat dilihat dari definisi sebelumnya. Dalam latihan pembelajaran, makna media akan lebih berpusat pada kemampuan media sebagai perantara yang dapat mendukung dan membantu siswa dalam memahami gagasan materi dalam pengalaman yang berkembang. Media pembelajaran tidak hanya mencakup penggunaan alat, tetapi juga penggunaan lingkungan yang dimaksudkan atau tidak dimaksudkan untuk pembelajaran dan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam Al-Qur'an juga menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran itu yang tertuang dalam surah an-Nahl ayat 44:

¹ Gerlach, V.G. & Ely, D.P., *Teaching and Media. A Systematic Approach*, (Englewood Cliffs: Pentic Hall Inc., 1971)

² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2014)

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ
لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan ad-Dzikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (Q.s. An-Nahl: 44).

Analisis penulis tentang media dalam pendidikan berdasarkan ayat ini adalah bahwasannya suatu media yang digunakan oleh seorang pendidik hendaknya menyentuh sebagian materi yang telah diajarkan sebelumnya.. Ini terlihat dalam lafadz *لتبين للناس ما نزل إليهم* (agar menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka). Hal ini selain diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi baru karena masih berkaitan dengan materi yang telah diperoleh sebelumnya, namun juga dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat menerima materi baru. Penggunaan media juga harus mampu menyampaikan gambaran (sudut pandang) yang positif kepada siswa, selain tujuan yang telah disebutkan di atas. Sehingga setelah selesai latihan belajar dan mengajar, siswa hendaknya mempertimbangkan kembali materi yang dipelajarinya di kelas. Selain itu, mereka ingin mempertimbangkan setiap aspek materi, termasuk cara pengaplikasiannya. Hal ini terlihat dari kata *وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ* yang ada dibagian akhir ayat diatas. Yakni Allah menggunakan AlQur'an sebagai media dalam menyampaikan sesuatu yang sudah pernah diterima oleh manusia agar mereka berpikir.³

Dengan kata lain, materi pembelajaran membantu hasil belajar siswa. Prestasi belajar siswa yang kurang baik dalam pembelajaran biologi selama ini dipengaruhi oleh kurangnya inspirasi atau keinginan siswa untuk berkonsentrasi pada

³ Ahmad Mustafa Al Maraghi, *Terjemahan Tafsir Al Maraghi* Jilid 6, Cetakan ke 2 (Semarang: Karya Toha Putra Semarang, 1993). Hlm. 356

pembelajaran biologi, sehingga biologi selalu menjadi sesuatu hal yang menakutkan bagi siswa, selain itu daya ingat siswa juga dirasakan kurang baik. karena informasi yang dipindahkan tidak diulangi setelah guru memberikan ilustrasi.⁴

Kemp dan Dayton memahami bahwa terdapat komitmen penting dari pemanfaatan media dalam pengalaman yang berkembang. Khususnya dengan normalisasi penyampaian pesan informasi dalam kegiatan belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan penuh intrik ketika teori pembelajaran dan prinsip psikologis diaplikasikan untuk mendorong partisipasi siswa. Melalui interaksi siswa, umpan balik, dan penguatan positif, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih interaktif, namun juga memungkinkan pemersingkatan waktu pembelajaran. Fleksibilitas media memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran, meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, serta memberikan kebebasan untuk menggunakan media kapan dan di mana pun diperlukan. Selain itu, peran guru berkembang ke arah yang positif, mengikuti dinamika evolusi pembelajaran modern.⁵

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa tujuan selama proses pendidikan. Fungsi-fungsi tersebut diantaranya fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, dan fungsi individualitas. Berikut kategori fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya, antara lain.

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran berfungsi untuk menjalin korespondensi antara penerima pesan dan pengirim pesan.
- b. Fungsi motivasi. Diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, penciptaan media pembelajaran tidak hanya memasukkan unsur seni, tetapi juga mempermudah

⁴ Calvin Talakua dan Febiayu Aloatuan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah" *Jurnal Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* vol. 7, no. 01 (2021)

⁵ Jerrold E. Kemp, Dayton and K. Diane, *Planning & Producing Instructional Media Fifth Edition* (New York: Harper & Row Publisher, 1985).

siswa dalam mempelajari materi, sehingga menumbuhkan semangat yang lebih besar di kalangan siswa untuk belajar.

- c. Fungsi kebermaknaan. Diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta serta kemampuannya menambahkan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap tinggi melalui penggunaan media. Selain itu, berpotensi meningkatkan keterampilan dan sikap.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan persepsi masing-masing siswa dapat disejajarkan maka mereka semua mempunyai cara pandang yang sama terhadap informasi yang disajikan.
- e. Fungsi Individualitas. Diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu dengan gaya dan minat belajar yang berbeda-beda.⁶

Dalam Azhar Arsyad, Levie dan Lentz mengemukakan empat kegunaan media pembelajaran. Khususnya media visual diantaranya fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Berikut penjelasan dari kegunaan media pembelajaran.

- a. Fungsi Atensi. Kemampuan berpikir media visual menjadi pusatnya, khususnya menonjolkan dan membimbing siswa untuk memusatkan perhatian pada contoh isi yang berkaitan dengan makna visual yang ditunjukkan atau menyertai teks bahan ilustrasi.
- b. Fungsi Afektif. Hal ini terlihat dari tingkat kegembiraan siswa saat mempelajari (atau membaca) teks bergambar. Emosi dan sikap siswa dapat dipicu oleh gambar atau simbol visual lainnya.
- c. Fungsi Kognitif. Berdasarkan temuan penelitian, diharapkan siswa dapat memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam suatu gambar menjadi lebih mudah dengan adanya simbol atau gambar visual.
- d. Fungsi Kompensatoris. Tujuan media pembelajaran adalah untuk menampung siswa yang tidak mampu

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2014)

dengan cepat menerima dan memahami materi pelajaran yang disajikan secara tertulis maupun lisan.⁷

Fungsi media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama dalam membantu siswa untuk belajar. Metode dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran suatu pelajaran akan ditentukan oleh metode yang dipilih. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tercantum di bawah ini.

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat mendorong motivasi untuk belajar.
- b. Makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c. Strategi pembelajaran akan lebih bervariasi atau beranekaragam, dari pada hanya mengandalkan komunikasi verbal melalui penuturan guru, agar siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi dengan asumsi guru harus mengajar setiap jam pelajaran.
- d. Siswa melakukan latihan belajar tambahan, karena memperhatikan penjelasan guru, tetapi juga latihan lain, misalnya memperhatikan, melakukan, mengimplementasikan, dan sebagainya.⁸

3. *Media Flip Chart*

a. *Pengertian Flip Chart*

Flipchart, sebagai media visual, memiliki kemampuan sejajar dengan konsep yang disampaikan oleh Sumantri dan Peirmana. Media ini mampu menyajikan data secara simbolis, menjelaskan, serta mempermudah siswa dalam memahami informasi kuantitatif yang

⁷ Levie dan Lents, "Effects of text illustrations: a review of research. Educational Communication and Technology," dalam *Media Pembelajaran*, ed. Azhar Arsyad (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)

⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2013).

kompleks. Dengan kecanggihannya, flipchart dapat menggambarkan perkembangan atau perkembangan suatu peristiwa atau artikel, memberikan visualisasi yang membantu siswa dalam fokus dan pemahaman yang lebih akurat terhadap suatu peristiwa atau pengetahuan.⁹

Salah satu cara guru menghemat waktu, terutama saat menulis di papan tulis, adalah dengan menggunakan flipchart. Pengenalan data ini dapat berupa gambar, huruf, bagan dan angka. *Flipchart* dengan ukuran mulai dari 50 - 75 cm atau ukuran yang lebih sederhana yaitu 21x28 cm berisi gambar, huruf, angka yang berhubungan dengan materi yang diajarkan atau dapat digunakan dengan ukuran dan jarak yang paling ekstrim agar siswa dapat melihatnya. *Flipchart* dan tempat yang masuk akal diatur di mana dan bagaimana *flipchart* diletakkan.¹⁰

Sadiman mengartikan media flipchart sebagai media visual yang merupakan bagian dari jenis bagan. Informasi setiap bagian disajikan secara lengkap pada *flipchart* atau bagan balikan. Setiap informasi dituliskan bagian-bagiannya pada lembar tersendiri sebelum digabungkan menjadi satu lembar. Untuk menggunakannya, cukup balikkan satu per satu seperti yang ditunjukkan oleh diagram pesan yang ingin Anda sampaikan.¹¹

Rudi Susilana dan Cepi Riyana berpendapat, *flipchart* adalah selembur kertas berukuran album atau kalender (57 x 75 cm) atau (21 x 28 cm) yang disusun secara bergulir dan diikat atau dijepit pada bagian atas. Dengan konsep ini, *flipchart* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Ukurannya yang beragam memungkinkan fleksibilitas dalam penggunaan, sementara pengaturan dan penyusunannya yang praktis membuatnya menjadi alat bantu yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

⁹ Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Maulana, 2001).

¹¹ Arief Sadiman, dkk., *Media pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm.37.

¹² Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2008)

Dina Indriana mengungkapkan *flipchart* memiliki definisi berbeda, yakni sebagai selembar kertas berukuran agak besar yang disusun lalu diikat pada bagian atasnya, mirip dengan kalender atau album. Lembaran kertas ini dapat berfungsi sebagai media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai pengganti papan tulis jika pembelajaran berlangsung di luar kelas, memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi.¹³

b. Karakteristik *Flip Chart*

Pada prinsipnya media *flipchart* (bagan balik) untuk menyampaikan pesan didalamnya. Dimana bagan ini menyajikan sebuah pesan sekaligus ada beberapa jenisnya yaitu, bagan pengalaman, bagan pohon, bagan tabulator, bagan proses dan bagan waktu. Berikut ini penjelasan dari jenis-jenisnya.

- 1) Bagan pengalaman (*Experience Chart*), digunakan oleh pendidik Sekolah Dasar (SD) dan pendidik sekolah lanjutan (SMP & SMA) untuk menggambarkan cerita, berita, atau pengalaman dikelas secara visual. Bagan ini dapat menggambarkan arus suatu proses ataupun menelusuri tanggung jawab antara hubungan kerja atau bagian. Anak panah sering digunakan sebagai penggambaran arah arus.
- 2) Bagan pohon (*Tree Chart*) merupakan kebalikan dari *stream chart*. Ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cang, dan ranting-ranting. Bagan ini dari satu hal lalu terpecah menjadi berbagai hal. Misalnya silsilah keluarga, program sekolah, struktur organisasi, dan lainnya.
- 3) Bagan tabulator (*Tabulator Chart*), dapat menggambarkan data tabulator. Misalnya keuntungan dan kerugian, ekspor-impor, dan *schedule* program TV.

¹³DinaIndriana, “Ragam Alat Bantu Media Pengajaran” (Jogjakarta: Diva Press, 2011).

- 4) Bagan Proses (*Process Chart*) merupakan gambaran langkah membuat sesuatu, seperti langkah-langkah mencetak foto, resep masakan atau minuman, dan lainnya.
- 5) Bagan waktu (*Time Chart*) merupakan petunjuk hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam sebuah bagan secara kronologis.¹⁴

c. Kelebihan *Flipchart*

Penggunaan flipchart sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Pertama, flipchart mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara singkat dan jelas, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Kedua, segala teknik pembelajaran dapat memanfaatkan flipchart, memberikan kemudahan adaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran. Ketiga, kelebihan flipchart terletak pada fleksibilitas penggunaannya, dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan, meningkatkan variasi dan interaktifitas dalam proses belajar-mengajar.

Bahan yang digunakan untuk flipchart cenderung sederhana dan ekonomis, sehingga dapat diakses dengan mudah. Kepraktisan membawa flipchart ke berbagai tempat juga menjadi nilai tambah, mendukung kegiatan pembelajaran di lokasi yang berbeda. Dengan berbagai keunggulannya, penggunaan flipchart dapat merangsang keaktifan dan minat belajar siswa, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. selain kelebihannya adapun beberapa kekurangan dari *flipchart* pertama *flipchart* adalah kertasnya hanya dapat digunakan sekali, tidak dapat dipakai berulang. Kedua, flipchart tidak cocok untuk kelompok peserta yang jumlahnya lebih dari 15-20 orang. Dan yang ketiga, sulit

¹⁴ Uswatun Hasanah, "Pengaruh Penggunaan Media Flipchart terhadap hasil belajar IPS kelas VIII MTs Negeri 3 Jakarta" (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)

dibaca karena tulisan terbatas, menyulitkan pemahaman peserta.¹⁵

Tetapi, peneliti menyusun *flipchart* agar *flipchart* dapat digunakan dengan maksimal. Dengan cara peneliti memberikan media dengan perorangan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami agar materi tersampaikan. Untuk kertas atau bahan yang digunakan dapat diubah dengan kemauan siswa karena siswa diberikan file dari *flipchart* tersebut.

4. Cara Membuat *Flip Chart*

Untuk membuat *flipchart*, langkah pertama adalah memilih pokok bahasan yang akan disajikan. Kemudian, tuliskan naskah materi yang akan diurutkan sesuai dengan isi *flipchart*. Selanjutnya, berilah variasi pada gambar atau tulisan dengan penggunaan warna yang telah ditentukan. Setelah itu, ikat atau bindel bagian atas *flipchart*, dan gantungkan pada stand atau dinding. Dengan demikian, *flipchart* siap digunakan untuk mendukung presentasi atau pembelajaran.¹⁶

5. Keaktifan dan Minat Belajar

a. Keaktifan Belajar

Aktif dalam menumbuhkan pengetahuan atas permasalahan segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran disebut dengan keaktifan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Menurut Rousseau dalam Sardiman bahwa setiap kegiatan pembelajaran orang harus aktif sendiri, tanpa adanya aktifitas tidak akan terjadi pembelajaran.¹⁷

Thorndike menyatakan bahwa siswa bersifat dinamis dalam belajar menggunakan hukum “hukum aktivitas” yang mengatakan bahwa pada saat belajar memerlukan

¹⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2008) hal. 88-89

¹⁶ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), Hlm. 122

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1986), Halaman 95

latihan dan Mc Keachie menyatakan bahwa dalam kaitannya dengan aturan keaktifan, manusia adalah “individu belajar dinamis yang selalu ingin tahu”. Semua pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, penyelidikan, dan pemanfaatan sumber daya spiritual dan teknis yang dimiliki sendiri.¹⁸

Dapat ditarik kesimpulan bahwa segala aktivitas fisik dan non fisik yang dilakukan siswa sebagai bagian dari proses kegiatan belajar mengajar secara optimal guna terciptanya lingkungan kelas yang kondusif dianggap sebagai aktivitas siswa dalam belajar. Aktivitas siswa dibagi menjadi delapan jenis aktivitas. Menurut Sadirman, Jenis - jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut.

- 1) *Visual activities*, yang mencakup misalnya membaca dengan teliti, memusatkan perhatian pada gambar-gambar pameran, tes, karya orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: mengungkapkan, membentuk, bertanya, memberi gagasan, menawarkan sudut pandang, mengadakan wawancara, percakapan.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh menyimak: pidato, musik, diskusi, dan percakapan.
- 4) *Writing activities*, seperti mengarang cerita, artikel, laporan, survei, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat bagan, panduan dan outline.
- 6) *Motor activities*, seperti menyelesaikan uji coba, melakukan pengembangan, dan bermain.
- 7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, menyelesaikan masalah, mengevaluasi, dan menentukan pilihan.
- 8) *Emotional activities*, misalnya penasaran, merasa lelah, ceria, energik, antusias, tenang, dan merasa bosan. Salah satu cara untuk mengevaluasi proses pembelajaran adalah sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.¹⁹

¹⁸ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), halaman 45.

¹⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 1988), halaman 99.

Salah satu aspek penilaian proses pembelajaran adalah mengamati sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana, keaktifan siswa dapat tercermin melalui berbagai hal. Observasi dapat dilakukan terhadap partisipasi siswa dalam diskusi, keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan tingkat responsivitas mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan memerhatikan aspek-aspek tersebut, dapat diperoleh gambaran tentang sejauh mana siswa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Berikut keaktifan menurut Nana Sudjana.

- 1) Partisipasi mengambil bagian secara aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.
- 2) Terlibat dalam proses pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada teman sekelas atau kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan yang dihadapi.
- 4) Berusaha mendapatkan berbagai informasi yang relevan untuk memecahkan masalah.
- 5) Berdiskusi kelompok untuk meningkatkan pemahaman.
- 6) Mengevaluasi kemampuan diri dan hasil yang dicapai.
- 7) Melatih diri dalam menyelesaikan soal atau masalah, termasuk mengerjakan soal-soal sejenis.
- 8) Menggunakan kesempatan atau menerapkan apa yang telah dipelajari dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi.²⁰

Dari gambaran di atas dapat diasumsikan, tindakan pelajar harus dievaluasi melalui berbagai aspek seperti pemusatan perhatian (*visual activities*), berdiskusi, mendengarkan, keterlibatan siswa, bertanya, dan menyelesaikan soal (*mental activities*). Evaluasi ini mencakup sejumlah faktor yang melibatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, dapat

²⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung :Sinar Baru Algensido Offset, 2010), halaman 61.

diperoleh gambaran komprehensif mengenai tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

b. Minat Belajar

Minat menurut Alisuf Sabri adalah kecenderungan untuk fokus pada sesuatu dalam jangka waktu lama dan tidak melupakan apapun. Karena boleh dikatakan minat timbul karena adanya sikap senang terhadap suatu hal, maka minat ini erat kaitannya dengan perasaan, khususnya perasaan puas. Bagi seseorang yang tertarik pada sesuatu, minat menunjukkan kepuasan.²¹

Menurut pengertian H. Djaali, minat adalah perasaan kecenderungan dan ketertarikan terhadap sesuatu atau suatu gerakan tertentu tanpa ada dorongan untuk melakukannya. Minat pada dasarnya merupakan pengakuan terhadap adanya keterkaitan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.²²

Abdul Rahman dan Abdul Wahab menjelaskan minat sebagai kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan bertindak terhadap orang, kegiatan, atau keadaan yang menjadi fokus perhatian, selalu disertai dengan suatu kegembiraan. Dalam konteks ini, fokus pada batas tertentu menunjukkan pemahaman bahwa minat melibatkan pengelompokan pikiran terhadap suatu benda, dengan melibatkan tindakan seperti mengamati, mengerti, memiliki, mendominasi, dan berhubungan secara aktif dengan suatu subjek. Semua itu kemudian menghasilkan sensasi euforia atau kekuatan menawan dari objek yang menjadi pusat minat tersebut.²³

Dari kesimpulan di atas, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang muncul dalam diri seseorang, yang terhubung dengan perasaan senang (positif) terhadap hal atau situasi tertentu yang dianggap penting atau sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kepuasan. Minat ini

²¹ Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), halaman 84

²² H. Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), halaman 121

²³ Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi : Suatu Pengantar* (Jakarta: Prenada Media, 2004), halaman 263.

dapat berkaitan dengan berbagai aktivitas, pengalaman, objek, atau kondisi yang dianggap signifikan oleh individu. Pemahaman terhadap minat seseorang menjadi kunci dalam membentuk motivasi dan kepuasan pribadi. Menurut Lestari dan Mokhammad, indikator minat belajar diantaranya yaitu:

- 1) Hati merasa senang.
- 2) Tertarik dalam pembelajaran.
- 3) Menampakan perhatian saat belajar.
- 4) Terlibat dalam belajar.²⁴

Sementara itu, menurut Darmadi, minat belajar mempunyai ciri-ciri, yaitu:

- 1) Perasaan, pikiran, dan perhatian subjek terfokus pada pembelajaran karena minat;
- 2) Subjek merasa senang pada saat pembelajaran; Dan
- 3) Subjek bersedia dan cenderung tampil aktif terlibat dalam pembelajaran guna mencapai hasil yang terbaik.²⁵

Maka, dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator dari minat belajar siswa adalah:

- 1) Mengalami kegembiraan terhadap proses pembelajaran.
- 2) Fokus dan konsentrasi pada kegiatan pembelajaran.
- 3) Memiliki niat dan antusiasme untuk belajar.
- 4) Motivasi internal siswa untuk lebih aktif dan tidak pasif dalam proses pembelajaran.
- 5) Berupaya mewujudkan keinginan dalam belajar²⁶

²⁴Kurnia Eka Lestari dan M. Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017), hal. 93-94

²⁵Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 322

²⁶Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata.,” Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Vol. 4 (2019).

6. Materi Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup IPA (Biologi)

Makhluk hidup dikelompokkan (diklasifikasikan) secara bertahap dan secara metodis. Suatu kelompok terbentuk dari organisme yang memiliki kesamaan tertentu. Kelompok yang lebih kecil lagi dibentuk dengan mencari ciri-ciri tambahan yang mempunyai perbedaan dan persamaan di antara anggota kelompok tersebut. Klasifikasi bertujuan untuk menyederhanakan berbagai benda makhluk hidup agar lebih mudah dipelajari. Ilmu yang mempelajari pengelompokan makhluk hidup disebut kategorisasi ilmiah.²⁷

Pada mulanya makhluk hidup dikelompokkan menurut kesamaan cirinya. Jumlah individu dalam kelompok ini dapat berkisar dari sangat besar hingga sangat kecil. Sebaliknya, kelompok-kelompok tersebut disusun berdasarkan persamaan dan perbedaan. Kata Yunani *taxis* (susunan, susunan, penataan), *taxon* (setiap satuan yang digunakan dalam klasifikasi benda-benda hayati), dan *nomos* (hukum) merupakan asal muasal istilah taksonomi.²⁸

Menurut Carolus Linnæus, klasifikasi memerlukan tingkatan takson yang disusun secara berurutan dari tingkat tinggi yang umum ke tingkat rendah yang lebih spesifik. Terdapat tujuh tingkatan takson menurut Carolus Linnæus. Berikut ini hierarkinya:

- *Kingdom* (Kerajaan)
- *Phylum* (Filum) untuk hewan / *Divisio* (Divisi) untuk tumbuhan
- *Classis* (Kelas)
- *Ordo* (Bangsa)
- *Familia* (Keluarga)
- Genus (Marga)
- *Spesies* (Jenis)²⁹

²⁷Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) halaman. 145

²⁸Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

²⁹ Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

Akibat dari tatanan makhluk hidup adalah tersusunnya kumpulan makhluk hidup yang mempunyai banyak kemiripan yang disebut takson. Permintaan tingkatan takson dimulai dari tingkat yang paling tinggi sampai dengan yang paling rendah yaitu kingdom (kerajaan) atau regnum (dunia), phylum (filum) atau divisio (divisi), classis (kelas), ordo (bangsa), familia (famili/suku), dan spesies (spesies/tipe). Selain itu, semakin tinggi tingkatannya, jumlah organisme akan bertambah, persamaannya akan berkurang, dan perbedaannya akan semakin banyak. Di sisi lain, kingdom ke spesies takson semakin rendah. Apabila takson semakin rendah, maka jumlah organismenya akan semakin sedikit, persamaannya akan bertambah, dan perbedaannya semakin dikit. Urutan taksonomi makhluk hidup dapat dilihat pada Tabel 2.1.³⁰

Tabel 2. 1 Urutan Takson atau Taksonomi pada Makhluk Hidup

Bahasa Latin	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris
<i>Regnum</i>	Dunia	<i>Kingdom</i>
<i>Divisia/Phyllum</i>	Divisi/Filum	<i>Division/Phyllum</i>
<i>Classis</i>	Kelas	<i>Class</i>
<i>Ordo</i>	Bangsa	<i>Order</i>
<i>Familia</i>	Suku	<i>Family</i>
<i>Genus</i>	Marga	<i>Genus</i>
<i>Species</i>	Jenis	<i>Species</i>

a. Kelompok Hewan

Makhluk yang ditemukan di bumi ini sangat beragam, baik dari segi bentuk maupun ukurannya. Secara garis besar, makhluk hidup dapat diurutkan menjadi 2, yaitu hewan vertebrata (bertulang belakang) dan hewan invertebrata (tidak bertulang belakang).

1) Hewan Vertebrata (Hewan Bertulang Punggung atau Belakang)

Vertebrata merupakan golongan hewan yang mempunyai tulang punggung. Mereka biasanya memiliki kerangka internal, berbagai organ tubuh, dan tubuh yang simetris di kedua sisi. Ada lima kelompok

³⁰Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)

hewan vertebrata, yaitu Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves, dan Hewan Berdarah Panas.

2) Hewan Invertebrata (Hewan Tidak Bertulang Belakang)

Invertebrata dikumpulkan dalam delapan kelompok. Protozoa, hewan berpori (*Porifera*), hewan berongga (*Coelenterata*), cacing pipih (*Platyhelminthes*), cacing penggilingan (*Nemathelminthes*), cacing buku (*Annelida*), hewan lunak (*Mollusca*), hewan berkaki beruas-ruas (*Arthropoda*), dan hewan berkulit duri (*Echinodermata*) adalah contoh dari jenis hewan tersebut.³¹

b. Kelompok Tumbuhan

Tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*), lumut (*Bryophyta*), pakis (*Pteridophyta*), dan Ganggang (*Thallophyta*) termasuk dalam divisi Kingdom Plantae (tumbuhan). Berikut penjelasan kingdom plantae disajikan di bawah ini.

1) Tumbuhan lumut (*Bryophyta*)

Tumbuhan lumut susunan tubuhnya lebih kompleks dibanding dengan *Thallophyta*. Dalam daur hidupnya terdapat pergantian keturunan (*metagenesis*) antara turunan *vegetative* dengan turunan *generatif*. *Gametofit* lebih menonjol dibanding *sporofit*. *Gametofit* merupakan turunan *vegetatif* yang melekat pada substrat dengan menggunakan *rizoid*. *Sporofit* merupakan turunan *vegetatif* berupa badan penghasil spora (*sporangium*). *Sporofit* itu tumbuh pada gametosit bersifat parasit. Habitatnya di daratan yang lembab, ada pula yang hidup sebagai *epifit*. Tubuhnya tidak memiliki berkas pembuluh (vaskular seperti pembuluh *xilem* dan *floem*). Contoh lumut yaitu lumut hati, lumut daun, dan lumut tanduk.

2) Tumbuhan paku-pakuan (*Pteridophyta*)

Tanaman paku-pakuan ini mempunyai daun, akar dan batang sehingga tingkatannya lebih tinggi dibandingkan tanaman lumut. Terdapat jaringan

³¹ Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017), halaman 8-9

pengangkut *xilem* dan *floem* yang teratur dapat ditemukan di bagian batang tumbuhan paku. Beberapa jenis pakis dapat bertahan hidup di air, dan tumbuh subur dalam kondisi lembap. Tumbuhan ini berkembang biak melalui metagenesis mirip dengan lumut, di mana turunan *gametofit* dan *sporofit* bergantian.

3) Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Tumbuhan ini merupakan tumbuhan tingkat tinggi berdasarkan cara pembentukan tubuhnya. Organ tubuhnya lengkap dan mengagumkan, terdapat perbedaan yang jelas pada akar, batang dan daun atau sering disebut tumbuhan kormium (*Kormophyta*). Tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*) termasuk dalam famili tumbuhan berbiji *Spermatophyta*.

a) Tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*)

Ciri-ciri morfologi tumbuhan ini adalah batangnya dicabut, daunnya pendek, tebal dan keras, bijinya terdapat pada daun produk alami (makrosporofil) dan debunya terlacak di berbagai bagian (mikrosporofil), sifat alaminya. Daun pengantar produk dan badan pembuat debu bersifat terpisah dan masing-masing disebut dengan strobillus. Sifat fisiknya mempunyai akar dan batang yang mempunyai kambium, akar mempunyai kaliptra, batang tua dan batang muda tidak mempunyai phloeterma atau pelepah halus, khususnya endodermis yang mengandung pati.

b) Tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*)

Ciri-ciri morfologi tumbuhan *angiospermae* adalah sebagai berikut: mempunyai bunga asli, pipih, lebar, dan susunan daun bervariasi, bakal biji tidak tampak terlindungi pada daun buah atau putik, terjadi pembuahan ganda, dan terbentuknya embrio dan embrio. *endosperma* terjadi hampir bersamaan. Dilihat dari bijinya, *angiospermae* dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu biji pada tingkat 1 (*monokotil*) dan bagian 2, khususnya *dikotil*.

4) Ganggang (*Thallophyta*)

Thallophyta merupakan kumpulan tumbuhan yang ciri khas utamanya adalah tubuh berbentuk thallus. Tumbuhan thalus merupakan tumbuhan yang struktur tubuhnya belum dapat dipisahkan antara akar, batang, dan daun. Ciri-ciri tumbuhan thallus ini adalah tersusun dari satu sel berbentuk bulat, perkembangbiakannya sebagian besar bersifat vegetatif dan generatif.³²

c. Klasifikasi Lima Kingdom

Terdapat berbagai macam pengelompokan makhluk hidup. Namun, yang paling umum digunakan saat ini adalah sistem klasifikasi lima kingdom. Robert H. Whittaker mengelompokkan makhluk hidup dibagi menjadi lima kingdom utama, yaitu : Monera, Protista, Fungi, Plantae, dan Animalia.³³

1) Kingdom Monera

Makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti, umumnya disebut organisme prokariotik yaitu Kingdom Monera. Kandungan bahan inti Monera seperti sitoplasma, asam inti, dan membran sel meskipun tidak memiliki membran inti. Ada dua jenis reproduksi monera: kawin (seksual) dan tak kawin (aseksual). Pembelahan biner (*binary fision*), fragmentasi, atau spora disebut reproduksi aseksual. Konjugasi, transduksi, atau transformasi adalah metode reproduksi seksual. organisme mikroskopis (bakteri) dan alga biru adalah contoh dari Monera. Monera yang berada pada lingkungan kita adalah bakteri *Escherichia coli* yang membantu memproduksi vitamin K dengan cara membusukan sisa makanan. Ada pula organisme *Mycobacterium*

³² Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017), halaman 8-9

³³ Robert H. Whittaker “New concepts of kingdoms or organisms. Evolutionary relations are better represented by new classifications than by the traditional two kingdoms ” (1969)

tuberkulosis berbahaya bagi kehidupan manusia yang menjadi penyebab TBC (Tuberculosis paru).³⁴

Berikut ini adalah karakteristik umum dari kingdom Monera.

- a) Prokariotik
- b) Tidak mempunyai organel
- c) Mikroskopis
- d) Uniseluler/ multiseluler
- e) Memiliki dinding sel
- f) Memiliki DNA sirkuler
- g) Kosmopolit (dapat ditemukan dimana saja)
- h) Reproduksi secara vegetatif (membelah diri atau fragmentasi).³⁵

2) Kingdom Protista

Bentuk kehidupan eukariotik pertama atau paling jelas yaitu protista. Protista merupakan kehidupan eukariotik yang mempunyai lapisan inti sel. Protista mempunyai variasi metabolisme, beberapa bersifat aerobik dan beberapa menggunakan mitokondria sebagai alat pernapasan, sementara protista lainnya bersifat *anaerobik*. Ada juga protista yang bersifat *fotoautotrof* karena memiliki *kloroplas*, dan ada juga yang hidup secara *heterotrofik* dengan menahan partikel alami atau memakan makhluk hidup lain. Ukuran tubuh Protista bervariasi mulai dari yang berukuran mikroskopis hingga yang terlihat jelas oleh mata.³⁶

Protista mayoritas mempunyai alat gerak berupa rambut cambuk (flagela) atau rambut getar (silia) sehingga dapat bergerak (motil), namun ada juga yang namun, ada juga yang tidak memiliki alat gerak. Karena hidup di berbagai habitat yang mengandung air, seperti tanah, sampah, tumpukan dedaunan, air

³⁴Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017), halaman 12

³⁵Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) halaman.149

³⁶Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017), halaman 12

tawar, air laut, pasir, lumpur, dan bebatuan, protista mudah ditemukan. Namun ada juga yang hidup dalam interaksi menguntungkan dalam kumpulan makhluk lain secara parasitisme atau mutualisme. Protista mirip hewan (protozoa), Protista mirip tumbuhan (alga/ganggang) dan Protista mirip jamur merupakan tiga jenis protista. Contoh Protozoa yaitu Plasmodium, Amoeba proteus, Trypanosoma gambiense dan Paramecium caudatum. Struktur sel protozoa tidak memiliki dinding sel dan bersifat heterotrof. Yang tersusun atas satu sel (uniseluler).³⁷

Protista mirip tumbuhan (alga/ ganggang), bentuknya mirip tumbuhan, namun tidak seperti tumbuhan yang mempunyai organ daun, akar, dan batang. Tetapi memiliki tumbuhan, mulai dari ukuran kecil hingga yang terlihat jelas oleh mata. Adapun Protista mirip tumbuhan memiliki dinding sel dan mampu berfotosintesis karena memiliki pigmen fotosintesis. Contoh Protista mirip tumbuhan yaitu golongan rumput laut seperti *Gracilaria*, *Gelidium*, *Euchema*, dan *Spirogyra*.³⁸

Protista mirip jamur memiliki dinding sel dan bersifat heterotrof dengan cara menguraikan atau menelan zat makanan. Protista mirip jamur meliputi jamur air dan jamur lendir. Contoh Protista mirip jamur adalah *Phytophthora infestans* dan *Saprolegnia*.

3) Kingdom Fungi

Jamur (*fungi*) adalah sekelompok makhluk hidup yang memakan makhluk hidup yang sudah mati dengan cara menguraikan bahan organiknya. Tidak ada klorofil, spora, akar, batang, atau daun pada jamur. Jamur merupakan organisme parasit yang hidup dan menghisap makanan dari organisme lain yang menempel padanya, bersifat saprofit (organisme

³⁷Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017), halaman 13

³⁸Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) halaman.152

yang hidup dan memakan bahan organik yang mati atau busuk), dan tinggal di lingkungan lembab.³⁹

Berbeda dengan tumbuhan, jamur tidak dapat menghasilkan makanan melalui fotosintesis. Jamur mempunyai struktur tubuh yang uniseluler, tampak seperti benang, dan dapat dilihat mempunyai bentuk tertentu. Tubuh jamur terdiri dari benang-benang halus yang disebut hifa. Hifa dapat bercabang dan berkembang membentuk jaring tebal dan tipis yang disebut miselium. Proses penyerapan nutrisi sangat dipermudah oleh miselium yang terorganisir padat ini. Ada dua jenis hifa yang menular, yaitu hifa terlindungi dan hifa tidak terlindungi. Istilah "hifa septum" mengacu pada hifa yang terbagi menjadi sel-sel oleh septum (jamak: septa). Sedangkan hifa yang tidak terisolasi (disebut juga hifa senositik) tidak mempunyai batas sehingga bentuknya seperti silinder panjang yang berisi organel sel.

Kelompok Fungi parasit merupakan parasit yang memiliki hifa khusus yang disebut *haustorium* yang tertanam dalam sel organisme inangnya dan berfungsi untuk menyerap nutrisi yang dihasilkan oleh jaringan. mirip jamur. *Myxomycota* dan *Oomycota* termasuk kelompok Protista yaitu protista jamur. Jamur dibagi menjadi enam Filum, yaitu *Chytridiomycota*, *Zygomycotina*, *Endomycota*, *Glomeromycota*, *Ascomycotina*, *Basidiomycotina*, dan *Deuteromycotina*.

Jamur berfungsi sebagai pengurai dalam ekosistem. Pertumbuhan dapat menguraikan campuran alami menjadi campuran anorganik. Jamur juga dapat menghuni makhluk hidup lain sebagai parasit. Nama jamur dan peranannya dapat dilihat pada **Tabel 2.2**.⁴⁰

³⁹ Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

⁴⁰ Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)

Tabel 2. 2 Jamur dan Peranannya

Nama Jamur	Perannya
○ <i>Rhizopus oryzae</i>	untuk membuat tempe
<i>Saccharomyces cerevisiae</i> dan <i>Aspergillus oryzae</i>	untuk membuat tape
<i>Aspergillus wentii</i>	untuk membuat kecap
<i>Penicillium notatum</i>	sebagai penghasil antibiotik penicillin
<i>Neurospora sitophila</i>	untuk membuat oncom
<i>Gliocladium roseum</i>	sebagai penghasil hidrokarbon yang dapat menjadi biofuel
<i>Aspergillus nidulans</i> dan <i>Aspergillus niger</i>	sebagai penyebab otomikosis
<i>Deuteromycetes</i>	menimbulkan penyakit kulit pada manusia
<i>Aspergillus fumigatus</i>	penyakit pada paru-paru burung
<i>Phytophthora infestans</i>	sebagai parasit pada tanaman kentang
<i>Ustilago maydis</i>	sebagai parasit pada tanaman jagung
<i>Aspergillus flavus</i>	sebagai penghasil aflatoksin

4) Kingdom Plantae

Kingdom Plantae merupakan bentuk kehidupan dapat membuat makanan sendiri karena mempunyai membran inti (eukariotik) yang dan mempunyai banyak sel. Pada umumnya, plantae hidup di darat. Proliferasi dapat dilakukan dengan kawin (seksual) atau tak kawin (aseksual). Mempunyai zat warna/kloroplas yang mengandung

klorofil/makhluk autotroph. Kingdom plantae terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu tumbuhan lumut (*Bryophyta*), tumbuhan paku-pakuan (*Pteridophyta*), dan tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*).⁴¹

Tumbuhan yang berkembangbiak melalui spora ialah lumut dan pakis. Sedangkan tumbuhan berbiji Tumbuhan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu tumbuhan biji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*Angiospermae*). Tanaman biji tertutup karena bagian bijinya dibedakan menjadi dua, yaitu tumbuhan Dikotil dan Monokotil.⁴²

5) Kingdom Animalia

Organisme yang dikenal sebagai hewan atau animalia bertahan hidup dengan mengonsumsi makhluk hidup lain untuk dimakan. Hewan hidup ini bersifat multiseluler, mempunyai inti sel yang dikenal dengan inti sel eukariotik, tidak mempunyai dinding sel, tidak mempunyai kloroplas, merupakan hewan heterotrofik, mempunyai warna kulit. Ada dua filum di Animalia:

- a) *Filum Chordata* memiliki subfilum yaitu *vertebrata*, contohnya *Pisces*, *amphibi*, *reptile*, *aves*, *mamalia*), dan
- b) *Achordata* memiliki subfilum *Invertebrata* atau *Avertebrata*, contohnya *Porifera*, *Coelentrata*, *Annelida*, dll.⁴³

⁴¹ Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

⁴² Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)

⁴³ Ramlawati dkk., *Klasifikasi Makhluk Hidup* (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

Kelompok makhluk hidup yang memiliki tempat dengan kumpulan semua hewan kemungkinan besar paling mudah dilihat karena mereka bergerak dengan jelas. Namun, ada juga hewan yang seumur hidupnya menempel dan tidak berpindah tempat (bergerak) serta memiliki struktur tubuh hewan yang paling sederhana adalah golongan *Porifera*. Organisme yang berhubungan dengan *Animalia* umumnya memiliki pergerakan yang jelas, tidak memiliki dinding sel, bersifat multiseluler, heterotrofik, dan menunjukkan ciri-ciri eukariotik. Ukuran hewan berkisar dari sangat kecil hingga sangat besar. Kingdom *Animalia* atau lebih dikenal dengan kerajaan hewan mendapatkan makanan dari organisme lainnya, yang menempel di dasar lautan. Adapun struktur hewan yang paling kompleks terdapat pada golongan *Chordata*.⁴⁴

Para ahli terkadang mengklasifikasikan kingdom *animalia* menjadi dua bagian besar dan kecil. Kelompok besar, yaitu dalam golongan *invertebrata* dan *vertebrata*. *Vertebrata* adalah golongan hewan yang memiliki ruas tulang belakang, contohnya ikan, katak, ular, burung dan sapi. Sedangkan *Invertebrata* masuk dalam golongan kecil adalah golongan hewan yang tidak memiliki tulang belakang, contohnya cacing, kerang dan cumi.

⁴⁴ Victoriani Inabuy dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Jilid 1* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021)

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan beberapa acuan dari penelitian terdahulu yaitu diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2.3 Fokus Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Fokus Penelitian
1.	Uswatun Hasanah	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flip Chart</i> terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII MTs Negeri 3 Jakarta	Persamaan penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah penggunaan media <i>flipchart</i> untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media dan perbedaan dengan yang akan diteliti adalah pengaruh yang akan dilihat dalam penelitian ini membahas tentang hasil belajar siswa dan mata pelajaran yang dipakai IPS, sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti adalah tentang keaktifan dan minat belajar siswa serta mata pelajaran yang akan digunakan adalah mata IPA (Klasifikasi Makhluh Hidup).
2.	Herditiya dan Hanum Mukti Rahayu	Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Pada Model <i>Learning Cycle</i> Terhadap Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Materi Fungsi SMA Kemala Bhayangkari	Persamaan dengan yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan media <i>Flipchart</i> untuk melihat pengaruh pada siswa dan perbedaannya adalah dalam penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media <i>Flipchart</i> untuk

			mengetahui hasil belajar dan aktivitas siswa, menggunakan perhitungan <i>U Mann-Whitney</i> dan <i>effect size</i> , dan menggunakan model pembelajaran <i>learning cycle</i> , sedangkan yang akan diteliti adalah pengaruh dari penggunaan media terhadap keaktifan dan minat belajar siswa dengan perhitungan uji validitas dan reliabilitas serta pengujian angket dengan perhitungan paired sampel t-Test.
3.	Ahmad Yulianto, Nur Sufiati dan Nur Rokhimah	Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong	Persamaannya dengan penelitian ada pada media yang digunakan dan tujuan penelitian mencari pengaruh penggunaan media <i>flipchart</i> . Perbedaannya berada pada subjek yang diambil
4.	Calvin Talakua dan Febiayu Aloatuan	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah	Persamaan dengan yang akan diteliti ada pada penggunaan media dan perbedaannya terlihat pada subjek dan tujuannya peneliti akan mencari pengaruh keaktifan dan minat sedangkan penelitian ini mencari pengaruh hasil belajar.

5.	Dian Arestiya	Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Sistem Rangka Manusia	Persamaan dengan yang akan peneliti lakukan adalah pengaruh pemanfaat dari media <i>flipchart</i> pada siswa SMP/MTs. Perbedaannya yaitu, desain yang digunakan penelitian ini menggunakan desain kelas kontrol dan kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan desain <i>one group pretest-posttest</i> , materi dan kelasnyapun berbeda.
6.	Serli Afrilia	Pengaruh Penerapan Media Flip Chart Terhadap Proses Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Nurul Qomar Palembang	Persamaannya dengan yang akan diteliti adalah pengaruh dari penerepan media flipchart, menggunakan desain <i>one group pretest-posttest</i> . Perbedaannya terdapat pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan,
7.	Nilam Arifani	Pengaruh Penggunaan <i>Flip Chart</i> Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Ipa Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon Tahun Ajaran 2014-2015	Persamaanya menggunakan media <i>Flipchart</i> sebagai media yang digunakan dan mencari minat belajar siswa. Perbedaannya terdapat pada materi pelajaran, subjek yang dituju, metode penelitian yang digunakan, dan desain

			penelitian yang digunakan berbeda.
--	--	--	------------------------------------

C. Kerangka Berpikir

Selama waktu yang kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang diselesaikan oleh pengajar sebagai pendidik dan peserta didik sebagai peserta didik. Kegiatan ini mempunyai tujuan yang harus dicapai oleh siswa baik sebagai subjek maupun item. Seorang guru (pendidik) harus mampu menciptakan iklim belajar yang produktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsekuensinya, pendidik hendaknya memahami bagian-bagian dalam pengalaman pendidikan yang secara proporsional saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain.

Pada realitanya sering kali terjadi guru kurang kreatif dan variatif dalam menciptakan suasana pembelajaran, dimana seorang guru hanya menggunakan media yang sama atau bahkan hanya ceramah saja pada waktu kegiatan belajar mengajar. Sehingga yang terjadi siswa menjadi mengantuk, bosan, jenuh, bahkan situasi kelas menjadi tidak kondusif untuk belajar. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *Flipchart* dapat memecahkan permasalahan ini. Yang akan membuat siswa menjadi aktif dan memiliki daya minat dalam mata pelajaran IPA. Berikut gambaran penelitian yang akan dilakukan terdapat pada bagan.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



Penggunaan media *flipchart* ini diharapkan mampu mendorong keaktifan dan minat belajar siswa karena dengan penggunaan flip chart sebagai media pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan materi klasifikasi makhluk hidup yang dijelaskan oleh guru akan tetapi siswa diajak berdiskusi bersama.

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0): perbedaan tidak terlihat signifikan antara skor keaktifan dan minat belajar sebelum dan setelah treatment penggunaan media *flipchart*.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor keaktifan dan minat belajar sebelum dan setelah treatment penggunaan media *flipchart*.

