**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan dan peningkatan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang IPTEK (Ilmu pengetahuan dan Teknologi). Dengan adanya perubahan dan peningkatan tersebut tentu saja berimplikasi dalam dunia pendidikan. Untuk itu, bidang pendidikan harus mampu bersinergi dengan perubahan dan perkembangan zaman saat ini, karena pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:7) menegaskan bahwa:

Fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang­nya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melihat betapa pentingnya fungsi pendidikan nasional seperti yang tercantum di atas diperlukan kerjasama antar tiap komponen pendidikan. Salah satu komponen pendidikan yang sangat penting adalah guru. Guru mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, mempunyai keterampilan, dan bertanggung jawab. Untuk itu, guru harus mempunyai empat kompotensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Dalam keempat kompotensi tersebut, menyatakan bahwa pendidik harus mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas, mengelola media dan sumber belajar, menguasai materi pembelajaran, mampu bersifat profesional, mempunyai kecakapan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini, peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya dengan pembelajaran berbasis konvensional. Namun, guru harus menciptakan pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif, yaitu menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi memerlukan media agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Miarso (1994), mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar. Selain itu, Musfiqon (2011:28) juga mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien”.

Media sebagai alat pengantar pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima. Pesan atau informasi yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berbagai macam media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan tidak ada batasan dalam penggunaan media. Untuk itu, guru harus menggunakan media yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media, yaitu: media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, keefisienan media, dan kualitas mutu media yang akan digunakan.

Perubahan yang terjadi di masyarakat dan kebutuhan yang besar akan informasi menuntut dunia pendidikan untuk lebih maju dalam mengembangkan kualitas pembelajaran. Tidak dapat diragukan lagi peranan teknologi sebagai media pendidikan dinilai mampu untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, salah satunya dengan cara menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia, disebut sebagai multimedia karena mengkombinasikan antara audio, video, dan grafis. Adanya perpaduan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Sebagaimana dikemukakan oleh Darmawan (2007:51) bahwa “sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian”.

Berbagai macam media berbasis multimedia yang ada dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah *flip book*. *Flip book* merupakan aplikasi yang dapat mengubah tampilan file PDF, gambar, menjadi tampilan yang menarik. Selain itu, *flip book* dapat mengkombinasikan perpaduan antara teks, gambar, video, audio, *hyperlink*, animasi *flash*, dan *hotspot*. Hasil pengemasan dari *flip book* menghasilkan file yang berformat .html, .exe, .zip, .app, dan *screen* *saver*.

Biologi menjadi suatu bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa memiliki kepribadian yang baik, menerapkan sikap ilmiah serta, mengembangkan potensi yang ada di alam untuk dijadikan sebagai sumber ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan, Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari seluk-beluk makhluk hidup. Mata pelajaran Biologi berisi materi-materi yang kompleks sehingga membutuhkan pengalaman konkret agar dapat memahaminya. Untuk itu, dalam proses pembelajaran Biologi diperlukan suatu media yang mampu membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah, dan membuat suatu konsep yang abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang optimal, sehingga kondisi kelas kurang aktif. Selain itu, beberapa siswa yang tidak mencapai nilai KKM, sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Untuk itu, diperlukan suatu media yang sesuai dengan materi pelajaran, media yang dapat membuat siswa senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar, tidak menoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu media yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran Biologi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *flip book*. Dengan menggunakan *flip book* penyajian materi akan lebih menarik karena dapat memadukan teks, audio, video, gambar, bahkan animasi flash. Selain itu, berbagai jenis *software flip book* dapat diunduh secara gratis dan digunakan secara *offline* sehingga memudahkan bagi siapa saja yang ingin menggunakan atau menerapkannya, terutama dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang telah dilakukan oleh Diena Rauda Ramdania, tahun 2013 Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI dengan judul penelitian: “Penggunaan Media *Flash Flip Book* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (studi eksperimen kuasi terhadap siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung)” menyimpulkan bahwa dengan menerapkan media *flip book* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian lain yang relevan telah dilakukan oleh Mochamad Rizal Fikri Gunadi, tahun 2013 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Mulimedia *Flip Book* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung” menyimpulkan bahwa: terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi antara sebelum dan setelah menggunakan media *flip book*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik mengkajinya melalui kajian ilmiah dengan judul *“*Pengaruh PenggunaanMedia *Flip Book* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media *flip book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa?

1. **Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flip book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa.

1. **Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat teoritis**
2. Bagi siswa, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam mata pelajaran Biologi.
3. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi sekolah, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengadaan media pembelajaran di

sekolah.

1. **Manfaat praktis**
2. Bagi siswa, dengan penerapan media *flip book* diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Biologi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru, dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.