

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan wahana yang paling tepat dalam memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tentang kepedulian lingkungan kepada manusia. Dengan demikian melalui proses pendidikan diharapkan dapat membantu setiap siswa sebagai anggota masyarakat akan kepedulian dan kepekaan terhadap permasalahan lingkungan hidup.¹

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Pada dasarnya setiap proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.²

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yakni: guru, materi ajar, dan siswa.³ Pembelajaran juga merupakan suatu rangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang dalam belajar,

¹ Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1)

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2009) hlm. 26

³ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), hlm 4

sehingga bisa terjadi belajar secara optimal. Dalam pembelajaran adanya aktivitas individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas siswa.⁴ Dalam pembelajaran pada intinya harus memperhatikan minat dan bakat peserta didik, materi yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta adalah sumber belajar yang tepat.⁵ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu aktivitas yang dilakukan siswa agar terjadi sebuah proses belajar.

Media Pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang berperan dalam proses pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini; guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶

Sumber belajar adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti; radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁷ Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi jika digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka alat-alat tersebut merupakan media pembelajaran. Sumber belajar sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi penafsiran yang gagal atau kurang berhasil. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan

⁴ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm 27

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007) hlm. 3

⁶ Ibid, hl. 23

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2009) hlm. 26

lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁸ Sumber belajar ini sangatlah banyak jenisnya antara lain sumber belajar audio, visual dan audiovisual. Sumber belajar audio contohnya berupa kaset, radio dan yang lain, sumber belajar visual contohnya buku, ebook, poster, flashcard, gambar, dan lainya. Sedangkan sumber belajar audiovisual contohnya Film, PPT interaktif, video ,dan lainya. Disimpulkan bahwa sumber belajar ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan.

Sumber belajar khususnya dalam mata pelajaran Biologi masih banyak mengalami kesenjangan baik dari segi jumlah, jenis, dan tampilan. Kondisi sumber belajar yang saat ini tersedia masih kurang diperhatikan keberadaannya. Dengan demikian guru harus mampu memilih dan menciptakan sebuah inovasi terkait sumber belajar yang akan digunakan. Sumber belajar yang inovatif dapat menciptakan keaktifan, efisiensi, dan keefektifan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan adanya kemajuan IPTEK maka dapat mempermudah guru dalam mengembangkan sumber belajar untuk siswa. Dimasa sekarang jenis-jenis sumber belajar sangatlah banyak, baik sumber belajar cetak maupun digital. Dengan adanya kemajuan IPTEK dan banyaknya contoh jenis sumber belajar yang ada maka dapat dijadikan referensi para guru untuk mengembangkan sumber belajar biologi yang menarik bagi siswa.

Salah satu jenis dari sumber belajar ialah buku katalog. Buku katalog adalah sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk dilengkapi dengan gambar-gambar. Ukurannya bermacam-macam, mulai dari sebesar saku sampai sebesar buku telepon, tergantung keperluan. Katalog merupakan sebuah media cetak yang bertujuan untuk menyebar dan memberitahukan informasi. Secara fisik bentuk katalog adalah cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid

⁸ Ibid, hlm. 204

sehingga menyerupai buku.⁹ Namun dalam perkembangan kemajuan IPTEK buku katalog sekarang banyak dikembangkan menjadi media digital, atau bisa disebut buku katalog digital atau e-Katalog. Kelebihan dari buku katalog digital ini yakni dapat diakses dengan mudah sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajarinya.

Kemajuan IPTEK dalam bidang pendidikan yang lain ialah *Flipbook*. *Flipbook* dapat digunakan sebagai sebuah media yang lebih menarik hasil belajarsiswa. Menurut Ramdayana 2013 *Flipbook* adalah pengembangan dari *e-book* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Istilah diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbedabeda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. Ramdayana menambahkan, perpindahan halaman dapat dilakukan dengan melakukan drag halaman seperti jari kita yang membalik sebuah halaman buku, dan bersamaan dengan proses dragging halaman terlipat secara real seperti kertas yang sedang ditekek.¹⁰ Maka jika kedua media yaitu buku katalog dapat memaparkan gambar-gambar dan *Flipbook* yang memanfaatkan efek transisi perpindahan halaman ini dikembangkan menjadi sebuah sumber belajar\pada pelajaran biologi maka diharapkan dapat menarik hasil belajarsiswa, sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan yang mencakup aspek-aspek kehidupan tumbuhan, hewan, manusia, mikroorganisme, dan hubungan antar makhluk hidup. Dalam biologi, juga diartikan sebagai salah satu ilmu yang menyediakan berbagai pengalaman untuk memahami konsep dan proses sains. Biologi mempelajari struktur fisik dan fungsi alat-alat tubuh manusia serta mempelajari lingkungan sekitar.

Biologi merupakan bagian dari pembelajaran IPA yang ilmunya

⁹ A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007): hal. 331

¹⁰ Ramdayana. *Sumber belajar\Dengan Menggunakan Media Flipbook (Kvisoft Flipbook Maker Pro) Sub Materi Atmosfer*. (Samarinda : Universitas Mulaiwarnan. 2013) hlm. 6

berkembang dan dipahami melalui langkah-langkah ilmiah yang diterapkan dalam pelaksanaan praktikum. Biologi mempelajari makhluk hidup pada tingkatan organisasi kehidupan, mempelajari interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dan gejala-gejala yang terjadi pada alam. Jadi Biologi ialah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup yang ada di alam semesta, baik tumbuhan, hewan, manusia, maupun hubungan antar makhluk hidup. Salah satu materi dalam biologi yaitu kingdom fungi (kerajaan jamur).

Fungi adalah organisme eukariot yang mempunyai dinding sel dan pada umumnya tidak motil. Karakteristik ini menyerupai karakteristik tumbuhan. Namun demikian fungi secara fundamental dapat dibedakan dari tumbuhan karena tidak mempunyai klorofil. Dengan demikian mereka tidak mampu melakukan proses fotosintesis menghasilkan bahan organik dari karbondioksida dan air, sehingga mereka disebut organisme yang heterotrof. Sifat heterotrof ini menyerupai sifat sel hewan.

Fungi merupakan kingdom yang cukup besar terdiri dari kurang lebih 50.000 species, dan bisa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda baik secara struktur, fisiologi maupun reproduksinya. Fungi dapat ditemukan dalam bentuk kapang pada permukaan sayuran busuk, sebagai ragi pada roti maupun sebagai cendawan (jamur berukuran besar) yang tumbuh di tanah atau pada kayu-kayu lapuk. Jadi fungi mempunyai berbagai penampilan tergantung dari speciesnya. Telaah mengenai fungi disebut mikologi, yang berasal dari bahasa Yunani '*mykos*' yang berarti cendawan (fungi berbentuk payung).¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Adapun kekurangan yang dijumpai yakni pada saat pembelajaran guru hanya terpaku pada buku. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan dan ini berimbas pada penurunan motivasi siswa dalam mempelajari Biologi. Dengan menurunnya motivasi tersebut maka juga akan berdampak pada penurunan hasil belajar.

Penggunaan sumber belajar\dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi

¹¹ Hafsan. *Mikrobiologi umum*. (Makassar: Alauddin University Press. 2011) hlm. 28

dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan sumber belajar\pada tahap orientasi pembelajaran, akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, sumber belajar\juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya peran guru dalam meningkatkan inovasi berbagai media pembelajaran. Motivasi dan Hasil belajar siswa akan tumbuh dan terpelihara apabila proses belajar mengajar dilakukan secara inovatif, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengembangkan sumber belajar\buku katalog digital berbasis *flipbook* karena pada pembelajaran biologi terutama pada materi fungi terdapat banyak gambar-gambar yang ditemui pada materi tersebut. Untuk itu diharapkan melalui media buku katalog digital berbasis *flipbook* ini siswa dapat dengan mudah membekas jenis, ciri-ciri, dan bentuk pada fungi secara mudah dan menarik. Sumber belajar\buku katalog ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarsiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Katalog Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Kingdom Fungi Untuk Meningkatkan Hasil belajarSiswa Kelas X SMA/MA”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Ketersediaan sumber belajar\mengenai fungi jumlahnya masih minim.
2. Peserta didik selama ini masih mengalami kesulitan dalam hal memahami konsep dan istilah-istilah maupun fakta dalam pembelajaran biologi khususnya materi fungi.

Dalam penelitian ini terdapat batasan masalah untuk mencegah terjadinya pembahasan yang terlalu luas. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan akan dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi kingdom fungi.
2. Sumber belajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah Buku Katalog Digital Berbasis *Flipbook*. Yang sangat praktis dan dapat membantu siswa memahami materi.
3. Pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE.

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana deskripsi hasil pengembangan buku katalog digital berbasis *flipbook* pada materi kingdom fungi?
- b. Bagaimana hasil validasi ahli dan keterbacaan siswa terkait pengembangan buku katalog digital berbasis *flipbook*?
- c. Bagaimana pengaruh buku katalog digital berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini untuk memperoleh data tentang:

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan buku katalog digital berbasis *flipbook* pada materi kingdom fungi.
2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli dan keterbacaan siswa terkait pengembangan buku katalog digital berbasis *flipbook*.
3. Mendeskripsikan pengaruh buku katalog digital berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap khasanah ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan sumber belajar\serta dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi sekolah

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar biologi siswa

b) Bagi siswa

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka dapat menambah referensi belajar siswa dalam mata pelajaran biologi.

c) Bagi guru

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka dapat memotivasi guru untuk mengembangkan sumber belajar\agar lebih menarik untuk siswa.

d) Bagi peneliti lain

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka dapat dijadikan dasar penindaklanjutan dalam mengembangkan sumber belajar\untuk upaya peningkatan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran biologi.

E. Penegasan Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah “suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah yang telah ditetapkan secara terstruktur. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian, produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan tempat dimana produk

tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan.¹²

2. Media Pembelajaran

Sumber belajar adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti; radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Jadi sumber belajar segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan.¹³

3. Buku katalog

Buku katalog adalah sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk dilengkapi dengan gambar-gambar. Ukurannya bermacam-macam, mulai dari sebesar saku sampai sebesar buku telepon, tergantung keperluan. Katalog merupakan sebuah media cetak yang bertujuan untuk menyebar dan memberitahukan informasi. Secara fisik bentuk katalog adalah cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid sehingga menyerupai buku.¹⁴ Sedangkan buku katalog digital ialah inovasi yang dilakukan dalam pengembangan katalog dengan adanya perkembangan IPTEK untuk memudahkannya dalam mengakses.

4. *Flipbook*

Flipbook adalah pengembangan dari *e-book* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Istilah *Flipbook* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. Ramdayana

¹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013): hal. 222-223

¹³ Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gavamedia. 2010), Hlm. 65

¹⁴ A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007): hal. 331

menambahkan, perpindahan halaman dapat dilakukan dengan melakukan drag halaman seperti jari kita yang membalik sebuah halaman buku, dan bersamaan dengan proses dragging halaman terlipat secara real seperti kertas yang sedang ditekuk.¹⁵

5. Kingdom Fungi

Fungi adalah organisme eukariot yang mempunyai dinding sel dan pada umumnya tidak motil. Karakteristik ini menyerupai karakteristik tumbuhan. Namun demikian fungi secara fundamental dapat dibedakan dari tumbuhan karena tidak mempunyai klorofil. Dengan demikian mereka tidak mampu melakukan proses fotosintesis menghasilkan bahan organik dari karbondioksida dan air, sehingga mereka disebut organisme yang heterotrof. Sifat heterotrof ini menyerupai sifat sel hewan.¹⁶

6. Motivasi belajar

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Motivasi peserta didik di kelas berkaitan erat dengan alasan di balik perilaku mereka diberi semangat, punya arah dan dipertahankan dalam jangka lama. Jika peserta didik tidak menyelesaikan tugas karena bosan, maka berarti dia kekurangan motivasi. Jika peserta didik menghadapi tantangan dalam belajarnya, tetapi dia terus berjuang dan berusaha mengatasi rintangannya, maka berarti dia memiliki motivasi besar.¹⁷

F. Sistematika Pembahasan

Dalam mempermudah memahami penelitian ini, penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan pada penelitian ini. Adapun sistematika pembahasan penyusunan penelitian ini terbagi atas tiga bagian,

¹⁵ Ramdayana. *Sumber belajar\Dengan Menggunakan Media Flipbook (Kvisoft Flipbook Maker Pro) Sub Materi Atmosfer*. (Samarinda : Universitas Mulaiwarnan. 2013) hlm. 6

¹⁶ Hafsan. *Mikrobiologi umum*. (Makassar: Alauddin University Press. 2011) hlm. 28

¹⁷ J.W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, diterjemahkan Tri Wibowo B.S, Edisi Ke-2 (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hlm. 510.

yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Untuk lebih rincinya, dapat dijelaskan sebagai berikut :

Bagian awal, meliputi halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan

pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan keaslian penelitian, lembar motto lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran serta abstrak.

Bagian utama, meliputi lima bab dan masing-masing bab terdiri atas:

Bab I Pendahuluan yang isinya meliputi a) Latar Belakang Masalah, b) Perumusan Masalah yang didalamnya terdapat Identifikasi Masalah dan Pertanyaan Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Kegunaan Penelitian, e) Penegasan Istilah, dan f) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori Dan Kerangka Berpikir yang isinya meliputi a) Deskripsi Teori, b) Kerangka Berpikir, c) Penelitian Terdahulu.

Bab III Metode Penelitian yang isinya meliputi a) Langkah-langkah Penelitian, b) Metode Penelitian Tahap I (Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Analisis Data, Perencanaan Desain Produk, Validasi Desain), c) Metode Penelitian Tahap II (Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data)

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan yang isinya meliputi a) Desain Awal Produk, b) Hasil Pengujian Pertama (I), c) Revisi Produk, d) Hasil Pengujian Tahap Kedua (II), e) Revisi Produk, f) Pengujian Tahap ke Tiga (bila perlu), g) Penyempurnaan Produk, h) Pembahasan Produk.

Bab V Kesimpulan Dan Saran yang isinya meliputi Kesimpulan dan Saran.