

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kondisi yang sengaja diciptakan oleh guru dalam membelajarkan siswanya. Guru perlu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dalam belajar yang akan terlihat dari tingkah laku di kelas selama pembelajaran berlangsung. Nursalim dalam Safitri (2017:1067) mengemukakan teori Skinner bahwa tingkah laku seseorang akan kuat apabila konsekuensinya menyenangkan. Jadi apabila guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka siswa akan memberikan respon positif yang akan tercermin dari tingkah lakunya, yaitu siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan lebih aktif.

Pembelajaran merupakan proses aktif siswa dalam mengembangkan kemampuan yang ada di dalam dirinya dan tidak lagi bergantung penuh pada guru di sekolah. Siswa sendirilah yang harus masuk ke dalam proses belajar dan menggali pengetahuannya. Dengan masuk ke dalam proses belajar, siswa menjadikan proses belajar itu sebagai pengalamannya sendiri. Proses pengalaman ini dapat membantu siswa dalam mengingat, menyimpan, dan memproduksi informasi yang dapat memperkaya pengetahuan dan karakter siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila siswa turut aktif dan tidak bergantung penuh pada guru semata.

Guru merupakan salah satu faktor dari lingkungan sekolah yang berpengaruh besar dalam proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan pembelajaran interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila siswa mampu memahami materi secara tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran suatu materi. Guru perlu memperhatikan dan menerapkan komponen-komponen dalam belajar guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Komponen-komponen dalam belajar mengajar terdiri atas tujuan, bahan mengajar, metode, alat dan sumber (Djamarah dan Azwan, 2014:41).

Salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dan sumber belajar. Media dikatakan sebagai alat bantu karena selain membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, media pembelajaran juga membantu siswa dalam memahami kajian materi yang bersifat abstrak. Di sisi lain, media pembelajaran dikatakan sebagai sumber pembelajaran karena di dalamnya tersedia informasi-informasi yang dapat dieksplor oleh siswa. Pembuatan media secara menarik dapat menimbulkan minat siswa, mengurangi kejenuhan, dan memusatkan perhatian siswa pada kajian materi yang dipelajari di sekolah. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang telah melalui proses penelitian dan terbukti memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran di sekolah adalah *interactive notebook* atau buku catatan interaktif. Wilkins (2010:10-11) dalam penelitiannya memberi kesimpulan bahwa *interactive notebook* dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap ilmu pengetahuan yang diperoleh. *Interactive notebook* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Williams *et al*, 2016:2182). *Interactive notebook* berpotensi membantu siswa merekam serta menguraikan informasi dengan cara siswa sendiri untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang isi suatu materi pembelajaran. Siswa yang membuat catatan belajar dengan caranya sendiri dapat membantunya dalam berpikir (Lee, 2013:13).

Di SMA Budhi Warman 1 Jakarta sedang terjadi permasalahan dimana guru kesulitan mengajak siswa aktif dalam pembelajaran biologi. Guru biologi kelas XI MIPA di sekolah ini mengaku kesulitan membuat siswa aktif dalam menggali pengetahuannya secara mandiri. Salah satu tindakan yang dilakukan guru biologi kelas XI MIPA dalam mengatasi masalah kurang aktifnya siswa dalam belajar adalah dengan pemberian latihan soal berkaitan dengan materi yang diajarkan supaya siswa dapat menggali pengetahuannya secara mandiri. Hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA di tahun-tahun sebelumnya masih rendah karena lebih dari 50% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau mengalami remedial setiap kali ulangan, salah satunya pada materi sistem imun.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis ingin melakukan penelitian tentang penerapan media belajar yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. *Interactive notebook* diduga dapat menjadi media belajar yang membantu siswa aktif menggali informasi dan meningkatkan memori siswa akan informasi yang diperoleh. Di negara Indonesia sendiri, penggunaan *Interactive notebook* masih jarang digunakan. Secara khusus di SMA Budhi Warman 1 Jakarta pada kelas XI MIPA juga diketahui belum pernah menggunakan *interactive notebook* dalam belajar di kelas. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Interactive Notebook pada Materi Sistem Imun Kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta*, guna mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar dengan media *interactive notebook*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta masih kurang aktif dalam menggali pengetahuannya secara mandiri khususnya pada pembelajaran biologi.
2. Hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 pada materi sistem imun masih rendah karena lebih dari 50% siswa mengalami remedial setelah mengikuti ulangan atau evaluasi hasil belajar.

3. Strategi pemberian latihan-latihan soal berkaitan materi biologi yang diajarkan kepada siswa belum dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta.
4. *Interactive notebook* dapat membantu siswa aktif menggali informasi dan meningkatkan memori siswa akan informasi yang diperoleh.
5. Guru dan siswa kelas XI MIPA di SMA Budhi Warman 1 Jakarta belum pernah menggunakan *interactive notebook* dalam pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dengan baik maka dibatasi hanya pada peningkatan hasil belajar dengan media *interactive notebook* pada materi sistem imun kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah peningkatan hasil belajar dengan media *interactive notebook* pada materi sistem imun kelas XI MIPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dengan media *interactive notebook* pada materi Sistem Imun Kelas XI IPA SMA Budhi Warman 1 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada pihak-pihak yang bersangkutan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran dalam penggunaan media belajar sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis: penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dari praktek penelitian secara langsung dengan cara menerapkan teori-teori serta memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menemukan cara belajar yang menyenangkan seperti menggunakan media belajar interaktif untuk meningkatkan pemahamannya di kelas.

- c. Bagi guru: penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memilih media belajar serta dapat memotivasi guru dalam menerapkan media belajar interaktif dalam pembelajaran di kelas.
- d. Bagi sekolah: penelitian ini diharapkan dapat memicu motivasi para guru dalam menemukan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran interaktif di sekolah.