

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Metakognitif

Teori metakognitif bisa diartikan sebagai bagaimana seseorang mengkonsolidasikan berbagai jenis pengetahuan metakognitif dan keterampilannya ke dalam kerangka kognitif sistematis. Seseorang dapat membangun teori metakognitif karena dua alasan, yaitu untuk mensistematisasikan pengetahuan metakognitifnya, dan untuk memahami dan merencanakan aktivitas kognitif mereka dalam kerangka formal (Schraw & Moshman, 1995). Dalam metakognitif, terdapat perbedaan mendasar antara pengetahuan metakognitif, yaitu apa yang diketahui seseorang tentang kognitif dan proses kontrol metakognitif, yaitu bagaimana seseorang menggunakan pengetahuan itu untuk mengatur kognitif. Misalnya membedakan pengetahuan kognitif dari regulasi kognitif (keterampilan metakognitif). Perbedaan antara pengetahuan dan regulasi kognitif adalah dengan mempertimbangan indikator yang terlibat dari masing-masing teori.

Tabel 2.1 Standar yang Terpenuhi dalam Metakognitif

Pengetahuan Metakognitif	Keterampilan Metakognitif
<i>Declaratif</i> (Deklaratif)	<i>Planning</i> (Perencanaan)
<i>Procedural</i> (Prosedural)	<i>Monitoring</i> (Pemantauan)
<i>Conditional</i> (Kondisional)	<i>Information Management Strategies</i> (Pengaturan Strategi Informasi)
	<i>Debugging Strategies</i>
	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)

Sumber: Schraw & Dennison (1994)

Menurut Brown, Jacobs, dan Paris dalam Schraw & Moshman (1995), pengetahuan tentang metakognitif mengacu pada apa yang diketahui seseorang tentang kognitif mereka sendiri atau tentang kognitif secara umum. Biasanya mencakup tiga jenis pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan deklaratif, prosedural, dan kondisional.

Pengetahuan deklaratif meliputi pengetahuan tentang diri sendiri sebagai pembelajar dan tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kinerja seseorang. Pengetahuan prosedural mengacu pada pengetahuan tentang pelaksanaan keterampilan prosedural. Seseorang dengan tingkat pengetahuan prosedural yang tinggi, lebih memungkinkan menyusun strategi secara efektif dan menggunakan strategi yang berbeda untuk memecahkan masalah. Sedangkan pengetahuan kondisional mengacu pada mengetahui kapan dan mengapa menerapkan berbagai tindakan kognitif.

Regulasi kognitif mengacu pada aktifitas metakognitif yang membantu mengendalikan pemikiran atau pembelajaran seseorang. Regulasi kognitif ini meliputi tiga keterampilan penting, yaitu perencanaan, pemantauan, dan evaluasi (Jacobs, Paris, dan Kluwe dalam Schraw & Moshman, 1995).

Perencanaan dalam keterampilan metakognitif melibatkan pemilihan strategi yang tepat dan alokasi sumber daya yang mempengaruhi kinerja. Contohnya adalah seseorang membuat prediksi sebelum membaca, mengurutkan strategi, dan mengalokasikan waktu sebelum memulai tugas. Setelah melakukan perencanaan, dilakukan pula pemantauan. Pemantauan mengacu pada kesadaran seseorang tentang pemahaman dan kinerja tugas. Contohnya seperti kemampuan untuk terlibat dalam suatu tugas secara berkala. Kemudian setelah dilakukan pemantauan, maka dilakukan strategi manajemen informasi, yang mana melibatkan keterampilan dan urutan strategi yang digunakan untuk memproses informasi yang lebih efisien. Misalnya mengorganisir, menjelaskan, merangkum dan fokus selektif terhadap sesuatu. Setelah itu, dilakukan strategi *debudging*. Yaitu strategi yang digunakan untuk memperbaiki kesalahan pemahaman dan kinerja. Yang terakhir dilakukan evaluasi. Evaluasi mengacu pada menilai suatu tugas atau produk dan proses pengaturan pembelajaran seseorang. Contohnya adalah mengevaluasi tujuan dan kesimpulan seseorang yang sebelumnya telah direncanakan. Sehingga pengetahuan metakognitif dan keterampilan metakognitif, seperti perencanaan berhubungan dengan evaluasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa metakognitif merupakan pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam mengatur dan mengontrol proses berpikirnya.

Karena menurut teori, bahwa peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya.

2.1.2 Media Pembelajaran Padlet

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Izza, 2018). Media pembelajaran memiliki kedudukan berdasarkan beberapa aspek. Diantaranya kedudukan media pembelajaran berdasarkan karakteristiknya, kedudukan media pembelajaran di dunia pendidikan, kedudukan media dalam sistem pembelajaran, kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan kedudukan media pembelajaran dalam teknologi pembelajaran. Hamidjojo dalam Arsyad (2013) menyebutkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat, sehingga hal-hal yang dikemukakan tersebut sampai kepada penerima yang dituju. Penerima yang dimaksud adalah peserta didik yang menerima semua ide, gagasan, atau pendapat yang disampaikan oleh guru. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik.

Menurut Arsyad (2013), terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran. Yaitu penyampaian pelajaran menjadi lebih baku dan pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian kelas dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan saat penyampaian materi. Kejelasan dan keruntutan pesan daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki aspek motivasi dan mengembangkan minat peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan dari guru. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena media pembelajaran hanya memerlukan waktu singkat untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran.

Kualitas hasil belajar juga dapat meningkat bila integrasi dan kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas. Dengan adanya media pembelajaran, guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang ketika pembelajaran, karena peserta didik nantinya dapat mengakses materi dimanapun dan dalam keadaan apapun sehingga sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajarnya dapat ditingkatkan.

Istilah media sering dikaitkan dengan teknologi. Menurut Achsin dalam Arsyad (2013), teknologi bukanlah sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi adalah media pembelajaran Padlet. Padlet adalah salah satu aplikasi media sosial yang membolehkan pengguna menyuarakan pemikiran mereka dengan topik yang sama dengan mudah melalui *virtual* (Siskaliani, 2021). Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat dengan mudah mengirimkan gambar, video, dokumen, maupun teks dengan bebas dan mengkomunikasikannya bersama guru atau peserta didik lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui komputer, tablet, maupun *handphone*. Padlet merupakan suatu situs *website* yang berbentuk link dalam media sosial yang dapat digunakan dalam pembelajaran, baik untuk mengerjakan tugas, sebagai tempat belajar, maupun mengunggah serta mengunduh materi pembelajaran yang disediakan.

Aplikasi Padlet telah memenuhi standar aplikasi pendidikan internasional yang disebut dengan *The International Society for Technology in Education (ISTE)*, yang merupakan lembaga yang mensurvei dan menganalisis kelayakan suatu media pembelajaran (Qulub, T., & Renhoat, 2019). Lembaga tersebut juga membagi standarisasi media pembelajaran ke dalam berbagai bidang pendidikan. Diantaranya kelayakan bagi peserta didik, bagi pengajar, bagi pemimpin pengajar, bagi pelatih, dan bagi edukasi pengetahuan komputer (ISTE Standarts dalam Lestari et al., 2019).

Aplikasi Padlet dikatakan layak bagi peserta didik dan bagi guru karena telah memenuhi standar sebagai berikut:

Tabel 2.2 Standar yang Terpenuhi dalam Padlet

No.	Bagi Peserta Didik	Bagi Guru
1.	<i>Empowered Learner</i> (Pemberdayaan Pembelajaran)	<i>Learner</i> (Media Belajar)
2.	<i>Digital Citizen</i> (Masyarakat Digital)	<i>Leader</i> (Pemimpin)
3.	<i>Knowledge Constructor</i> (Konstruksi Pengetahuan)	<i>Citizen</i> (Masyarakat)
4.	<i>Innovative Designer</i> (Desain Inovatif)	<i>Collaborator</i> (Kolaborator)
5.	<i>Computation Thinker</i> (Pemikiran Berbasis Komputer)	<i>Designer</i> (Perancang)
6.	<i>Creative Communicator</i> (Komunikator Kreatif)	<i>Facilitator</i> (Penyedia Fasilitas)
7.	<i>Global Collaborator</i> (Kolaborasi Global)	<i>Analyst</i> (Analisis)

Sumber: Qulub, T., & Renhoat (2019)

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Padlet adalah salah satu media pembelajaran yang mengimplementasikan perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai tempat belajar juga sebagai tempat diskusi antara peserta didik dengan guru, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Padlet ini merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru yang bisa diakses kapan pun dan dimana pun.

2.1.3 Deskripsi Materi Sistem Koordinasi Manusia

Di dalam tubuh manusia terdapat suatu sistem koordinasi, yaitu sistem hormon dan sistem saraf. Interaksi keduanya melibatkan sistem indra di dalam tubuh (Purnomo et al, 2007). Misalnya ketika kita bergerak. Terdapat dua macam gerakan yang terjadi pada manusia, yaitu gerak reflex dan gerak sadar. Gerak reflex terjadi dengan tanpa disadari saat kita melakukan sesuatu, misalnya ketika terkejut

maka akan memejamkan mata. Sedangkan gerak sadar adalah gerak yang disadari dan terjadi karena otak memerintahkan anggota tubuh untuk melakukan sesuatu. Saat terkejut, tubuh akan mengeluarkan adrenalin cukup banyak. Adrenalin yang banyak tersekresi akan meningkatkan detak jantung. Detak jantung yang cepat juga mungkin terjadi akibat hipotalamus mengaktifkan sistem saraf simpatik.

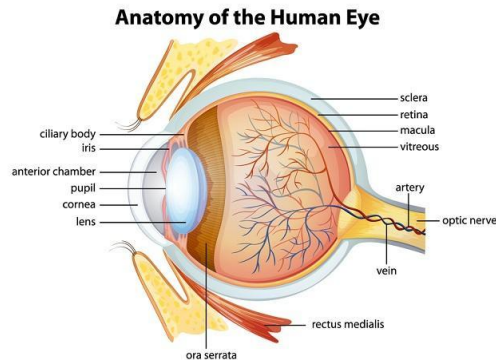
2.1.3.1 Sistem Indra Manusia

Sistem indra ini terdiri dari indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan pengecap. Masing-masing indra tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Hubungan sistem indra dengan sistem koordinasi adalah, pada tiap ujung alat indra ada saraf yang peka terhadap rangsangan bernama reseptor. Reseptor ini yang kemudian akan meneruskan informasi ke otak atau sumsum tulang belakang. Alat indra ini sendiri berfungsi untuk menerima setiap rangsangan dari luar. Alat indra merupakan reseptor yang peka terhadap perubahan lingkungan dan rangsangan. Setiap reseptor hanya menerima jenis perubahan lingkungan dalam bentuk rangsangan tertentu. Oleh karena itu, reseptor diberi nama menurut jenis rangsangan yang diterimanya, sebagai berikut:

- a. Fotoreseptor, yaitu penerima rangsangan cahaya
- b. Kemoreseptor, yaitu penerima rangsangan fisik, seperti sentuhan
- c. Audioresptor, yaitu penerima rangsangan suara
- d. Termoreseptor, yaitu penerima rangsangan panas/temperatur

1. Indra Penglihat (Mata)

Mata merupakan organ dari sistem indra yang berfungsi untuk melihat kondisi sekitar dalam visualisasi gambar. Bagian bagian mata diantaranya, lensa mata, iris, pupil, retina, otot mata, dan saraf mata. Cara kerja mata adalah awalnya cahaya masuk ke mata diteruskan menuju aqueous humor kemudian menuju pupil kemudian ke lensa mata, dibagian lensa mata di teruskan ke vitreous humor kemudian diteruskan lagi ke retina, selanjutnya ke optik dan yang terakhir menuju otak untuk menerjemahkan cahaya menjadi sebuah gambar.



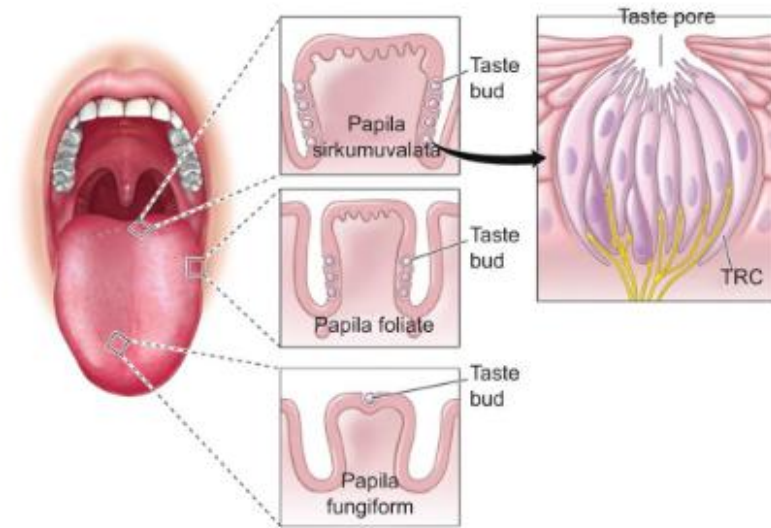
Gambar 2.1 Bagian-bagian Mata

Sumber : <https://www.alodokter.com/>

Gambar 2.1 merupakan anatomi dari sebuah mata manusia yang terdiri dari badan ciliary, iris, ruang anterior, pupil, kornea, lensa, sklera, retina, binting kuning pada retina, vitreous, ora serrata, rectus medialis, pembuluh arteri dan vena, serta saraf optik.

2. Indra Pengecap (Lidah)

Lidah berfungsi sebagai indra pengecap yang biasa dikenal dengan kemoreseptor cair. Reseptor lidah adalah papilla (tonjolan) yang terletak di permukaan lidah dan di dalamnya terdapat tunas pengecap yang peka terhadap molekul yang dapat larut dalam air liur. Indra pengecap terdapat pada lidah. Permukaan lidah bersifat kasar karena memiliki tonjolan-tonjolan yang disebut papilla. Papilla yang terdapat pada lidah adalah papilla filiformis (fili: benang), papilla fungiformis (fungi: jamur) dan papilla sirkumvalata (sirkum: bulat). Cara kerja lidah adalah ketika benda atau makanan yang memiliki rasa masuk ke dalam mulut menuju papilla kemudian diteruskan menuju saraf gustatory, selanjutnya menuju medulla oblongata kemudian diteruskan kembali menuju thalamus dan yang terakhir menuju otak.



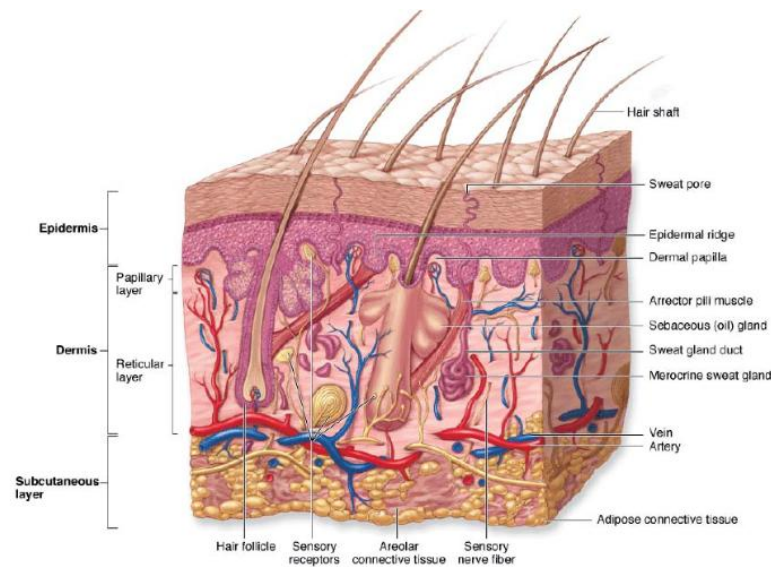
Gambar 2.2 Bagian-bagian Lidah

Sumber: Budiarti, I. S. (2023:3)

Gambar 2.2 merupakan bagian-bagian lidah manusia. Dalam lidah terdapat celah ujung, amandel lidah, circumvallate papilla, celah lidah, ujung lidah, dan tubuh lidah. Tubuh lidah berfungsi sebagai pengecap berbagai rasa. Seperti pangkal lidah pengecap rasa pahit, samping belakang pengecap rasa asin, samping depan pengecap rasa asam, dan ujung lidah pengecap rasa manis.

3. Indra Peraba

Kulit berfungsi sebagai indra peraba yang biasa dikenal dengan mekanoreseptor atau tangoreseptor. Kulit memiliki reseptor. Reseptor kulit terdiri dari korpus-korpus pada lapisan epidermis dan dermis yang dapat merasakan berbagai rangsangan.



Gambar 2.3 Struktur Kulit
 Sumber: Kalangi, S. J. R. (2013:S13)

Gambar 2.3 merupakan struktur dari kulit manusia yang terdiri dari epidermis, dermis, dan hipodermis. Pada bagian epidermis, terdapat rambut yang berfungsi untuk melindungi kulit dari luar dan ujung saraf sensori.

- a. Reseptor ujung saraf tanpa selaput, terletak pada lapisan epidermis, merasakan sakit/nyeri.
- b. Reseptor ujung rambut, terletak di sekitar folikel rambut, merasakan gerakan rambut.
- c. Ujung saraf Paccini, merasakan tekanan kuat.
- d. Ujung saraf Ruffini, merasakan panas.
- e. Ujung saraf Krausse, merasakan dingin.
- f. Ujung saraf Meissner, merasakan sentuhan.
- g. Diskus Merkel, terletak pada lapisan epidermis, merasakan sentuhan, tekanan ringan, dan sakit/nyeri

4. Indra Pendengaran (Telinga)

Telinga menerima rangsangan berupa getaran sehingga disebut fonoreseptor. Reseptor telinga untuk pendengaran adalah organ korti pada koklea, dan untuk keseimbangan adalah otolith. Telinga berfungsi untuk menerima gelombang suara.



Gambar 2.4 Struktur Telinga
 Sumber : <https://www.detik.com/edu/>

Gambar 2.4 merupakan struktur telinga manusia yang terdiri dari telinga bagian luar, bagian tengah, dan bagian dalam. Pada bagian luar telinga terdapat daun telinga, dan pada bagian tengah terdapat tulang-tulang pendengaran. Sedangkan pada bagian telinga dalam terdapat gendang telinga, tulang martil, tulang landasan, tulang sanggurdi, tiga saluran setengah lingkaran saraf pendengaran, rumah siput.

Telinga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

a. Telinga bagian luar

Pada bagian luar terdapat daun telinga dan saluran telinga luar. Telinga bagian luar berfungsi menangkap getaran bunyi.

b. Telinga bagian tengah

Pada bagian tengah terdapat tulang-tulang pendengaran dan saluran eustachius. Tulang-tulang pendengaran terdiri atas tulang martil (maleus), landasan (inkus), dan sanggurdi (stapes). Saluran eustachius merupakan penghubung telinga tengah dengan rongga faring. Eustachius berfungsi menyamakan tekanan telinga luar dengan telinga tengah.

c. Telinga bagian dalam

Telinga bagian dalam terdiri atas:

- 1). Alat keseimbangan yang terdiri atas kanalis semisirkularis, sakulus, dan utrikulus yang berhubungan dengan saraf otak.
- 2). Tingkap jorong merupakan membran yang terdapat pada pangkal koklea. Tingkap jorong berfungsi menyalurkan getaran ke koklea.

- 3). Koklea/rumah siput. Di mana saluran kokle berisi cairan limfe dan terdapat ujung saraf pendengaran yang menghubungkan koklea dengan otak.

Gelombang suara merupakan suatu perubahan penekanan dan peregangan dari molekul udara yang disebabkan oleh bergetarnya suatu benda. Kerasnya suara bergantung pada besarnya getaran (amplitudo) dan tinggi nada suara bergantung pada frekuensi (getaran/detik) dari suatu gelombang. Cara kerja telinga adalah getaran yang ditimbulkan oleh suara ditangkap oleh daun telinga kemudian diteruskan ke saluran telinga lalu ke gendang telinga, kemudian diteruskan menuju tiga tulang pendengaran, kemudian ke rumah siput, lalu menuju sel-sel rambut dalam organ korti, lalu diteruskan lagi ke sel saraf auditori dan yang terakhir menuju otak.

5. Indra Penciuman (Hidung)

Serabut-serabut saraf penciuman terdapat pada bagian atas selaput lendir hidung. Serabut-serabut olfaktori berfungsi mendeteksi rangsang zat kimia dalam bentuk gas di udara (kemoreseptor).

Mekanisme jalannya rangsang (bau) dimulai dari rangsang yang masuk melalui lubang hidung. Bau tersebut akan menyentuh epitelium olfaktori dan diteruskan ke mukosa olfaktori hingga memberikan rangsang saraf olfaktori. Rangsang tersebut akan dihantarkan ke thalamus. Rangsangan dari thalamus akan dihantarkan ke hipotalamus dan dilanjutkan ke otak. Rangsang tersebut akan diterjemahkan oleh otak sehingga mampu membedakan berbagai jenis bau.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilaksanakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Susilo (2015) yang mengatakan bahwa peningkatan keterampilan metakognitif dapat diketahui melalui penilaian jurnal belajar. Hal itu terbukti dengan terjadinya peningkatan keterampilan metakognitif mahasiswa melalui penerapan jurnal belajar yaitu sebesar 9%, dengan rincian 73% pada siklus 1 dan 82% pada siklus 2. Kajian berdasarkan penggunaan rubrik keterampilan metakognitif menunjukkan keterampilan metakognitif sebesar 16%, dengan rincian pada siklus 1 sebesar 62% dan siklus 2 sebesar 78%. Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan peningkatan keterampilan metakognitif yang dinilai

menggunakan rubrik dan yang dinilai menggunakan jurnal belajar. Pengukuran keterampilan metakognitif dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik keterampilan metakognitif, sedangkan penulisan jurnal belajar dapat digunakan untuk memberdayakan keterampilan metakognitif.

Astuti et al (2021) pada materi integral terhadap seluruh mahasiswa jurusan pendidikan Fmipa Universitas Negeri Medan. Pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran Padlet dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa lebih besar atau lebih cepat. Hal itu terbukti berdasarkan laju peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 7,35 lebih besar dengan rata-rata 78,58 dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 71,234. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan aplikasi padket terhadap pengetahuan mahasiswa.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qolbiyyah (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran Padlet dapat memberikan pengaruh terhadap ranah kognitif peserta didik. Hal itu terbukti dengan peningkatan ranah kognitif hasil belajar peserta didik kelas eksperimen secara keseluruhan lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Presentasi hasil belajar yang menggunakan model *Self Organized Learning Environments* (SOLE) berbantu Padlet pada tingkatan kognitif C1 sebesar 76%, C2 sebesar 87%, C3 sebesar 89%, dan C4 sebesar 93%.

2.3. Kerangka Konseptual

Dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan mampu memanfaatkan segala sumber daya dan teknologi yang tersedia untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta didik. Seperti dalam menggunakan media pembelajaran, guru tidak harus selalu berpacu kepada buku teks yang tersedia. Guru juga bisa menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik seperti Padlet dalam menunjang pembelajaran, sehingga bisa digunakan oleh peserta untuk belajar dimana pun dan kapan pun. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang dapat membuat peserta didik senang dan nyaman dalam menerima pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik.

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang kompleks, terutama pada materi yang bersifat analisis seperti materi sistem koordinasi manusia. Untuk memahaminya diperlukan proses aktivitas berupa pemberdayaan kemampuan berpikir sehingga peserta didik dapat mengetahui apa yang akan, sedang, dan sudah dipelajari yang erat kaitannya dengan kurikulum yang masih diterapkan di Indonesia, yaitu kurikulum merdeka. Salah satu kecerdasan yang dibidik dalam kurikulum tersebut adalah peserta didik harus memiliki kesadaran metakognitif.

Proses pembelajaran di sekolah kurang menekankan pada kesadaran metakognitif peserta didik, sehingga tidak sedikit peserta didik merasakan kejenuhan karena pembelajaran yang diberikan oleh guru cenderung monoton dan terbatas. Kurangnya kesadaran metakognitif ini akan mengakibatkan peserta didik kurang mampu dalam mengontrol dan mengkoordinasikan proses kognitifnya. Kesadaran metakognitif dapat membimbing peserta didik untuk memilih strategi yang cocok yang dapat meningkatkan kinerja kognitifnya selain itu juga dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran. Strategi pembelajaran yang cocok bisa mulai ditentukan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan peserta didik saat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga akan ada pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap metakognitif peserta didik pada materi sistem koordinasi manusia di kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.

2.4. Hipotesis penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap metakognitif peserta didik pada materi sistem koordinasi manusia di kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.

H_a: Terdapat pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap metakognitif peserta didik pada materi sistem koordinasi manusia di kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.