

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga adalah suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menumbuhkan wawasan, kreativitas dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan. Selain itu, dalam pembelajaran juga terkandung beberapa komponen penting yang saling berhubungan, yakni guru, tujuan, materi, media pembelajaran dan evaluasi. Salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan teknologi sebagai media atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Lubis dan Dasopang (2020), Perkembangan teknologi tentunya sangat bermanfaat bagi perkembangan kemajuan pendidikan, misalnya saja pada penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran yang dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang.

Di zaman modern seperti sekarang ini, perkembangan teknologi terus berkembang pesat. Perkembangan teknologi membawa perubahan yang cepat dalam dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah memunculkan perangkat dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan digunakan sebagai lingkungan belajar. Menurut Ratminingsih (2020), bahwa dengan berkembangnya teknologi di

dunia pendidikan saat ini, guru dan siswa dapat dengan cepat mencari dan menemukan informasi yang berbeda melalui internet. Perkembangan IPTEK ini memunculkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran contohnya media *Prezi*. Media pembelajaran berbasis *Prezi* adalah aplikasi presentasi berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat presentasi yang dinamis dan interaktif. Menurut Antika (2016), menyatakan bahwa *Prezi* juga dapat digunakan untuk membuat presentasi linier (terstruktur) dengan cara membangun jalur navigasi presentasi, maupun non-linier seperti peta pikiran (*mind map*) dengan mengelompokkan objek-objek kedalam bingkai-bingkai kemudian menentukan ukuran dan posisinya dengan cara mengitari dan menyorot objek-objek tersebut. Penggunaan *Zooming User Interface (ZUI)* pada *Prezi* membuatnya lebih baik karena memungkinkan pengguna memperbesar dan memperkecil ukuran media presentasi.

Media berbasis *Prezi* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran biologi. Media *Prezi* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi biologi yang sangat kompleks dan terkadang membosankan, yang tidak hanya berkaitan dengan fakta-fakta ilmiah tentang fenomena alam yang konkret, tetapi juga berkaitan dengan hal-hal atau benda-benda abstrak sehingga diperlukan berbagai alat dukung seperti: penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Menurut Rustaman (2011), Sifat-sifat materi biologi memerlukan kemampuan berpikir yang tinggi seperti berpikir kritis, logis, analitis, bahkan terkadang berpikir kombinasi. Oleh

karena itu, penting bagi seorang guru untuk memilih media pembelajaran yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Aplikasi *Prezi* dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi yang menarik karena dapat menampilkan video, gambar dan animasi yang menarik. Berdasarkan penelitian Karim dan Agung (2018), media pembelajaran berbasis *Prezi* sangat menarik bagi siswa dan memudahkan pemahaman siswa terhadap mata pelajarannya. Hal yang sama di sampaikan oleh Epinur (2014) juga menunjukkan media pembelajaran menggunakan *Prezi* menarik bagi siswa.

Media *Prezi* dapat digunakan dalam proses pembelajaran biologi contohnya media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yaitu media *Prezi* Pada Materi Virus yang mana media ini memiliki kelebihan diantaranya : (1) media pembelajaran ini memiliki tampilan yang berbeda dari media pembelajaran lainnya dan merupakan media pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja, (2) materi dapat disajikan dengan beberapa gambar, audio, dan video, serta latihan soal dan rangkuman yang diberikan secara berurutan dengan menggunakan *software Prezi* ini, (3) materi di tiap sub pokok dalam media *Prezi* dilengkapi dengan gambar dan video untuk memvisualisasikan materi, dan (4) media pembelajaran ini juga memiliki audio, yaitu musik instrumen yang mengiringi *slide* dari awal hingga akhir, yang menghilangkan kejemuhan saat belajar dan menciptakan suasana relaksasi di kelas. Meskipun memiliki banyak kelebihan, media pembelajaran menggunakan *software Prezi* juga memiliki kelemahan yaitu jika terjadi

gangguan listrik atau kerusakan pada komputer atau laptop dapat mengganggu proses pembelajaran dengan *software Prezi* (Mooy, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian Ikram dkk (2021), menunjukkan bahwa Penggunaan *Prezi* sebagai media presentasi *online* sangat membantu dalam pembelajaran konsep, terutama dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan respons positif siswa. Hal senada disampaikan oleh Widowati & Purwanto (2018), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Prezi* dalam proses pembelajaran dapat meningkat ketampilan berpikir siswa. Selanjutnya Menurut Suharjanto (2013), mengemukakan bahwa penerapan media *Prezi* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar adalah kecenderungan atau keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu.

Minat berasal dari diri seseorang yang berupa rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu serta tidak dipengaruhi orang lain (Yunitasari & Hanifah, 2020). Salah satu faktor penting yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah gaya belajar. Gaya adalah cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Menurut Adittia (2017), menyatakan bahwa gaya belajar anak usia 15-16 tahun lebih menyukai pembelajaran visual-audio. Menurut Yunitasari dan Hanifah (2020), menyatakan bahwa beberapa tanda minat belajar yaitu; Adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, Adanya partisipasi aktif, Memiliki kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang tinggi, Memiliki perasaan positif dan keinginan yang kuat untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Taebenu, banyak guru yang masih menggunakan media gambar dan buku sumber dalam menjelaskan materi virus hal ini dikarenakan kurangnya media pendukung dalam pembelajaran contoh nya LCD, sehingga guru lebih banyak menggunakan media konvensional. Pengunaan media gambar dalam mempelajari materi virus membuat siswa di kelas cepat bosan atau kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kondisi kelas dimana siswa jarang hadir, kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa kurang fokus ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu masih kurang atau rendah. Berdasarkan uraian latar belakang ini maka penting dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu”**.

B. Identifikasi masalah

1. Pengunaan media gambar dalam mempelajari materi virus membuat siswa di kelas cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kurangnya minat/keaktifan siswa dalam mempelajari materi virus
3. Pemanfaatan aplikasi *Prezi* sebagai media pembelajaran pada materi virus belum diterapkan oleh guru di sekolah.
4. Guru masih jarang menggunakan media berbasis teknologi dalam mempelajari materi virus.

C. Batasan masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah ini pada Pengaruh Media pembelajaran Berbasis *Prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 1 Taebenu. Penilaian minat belajar dibatasi pada faktor internal, berarti hanya mempertimbangkan faktor-faktor dari dalam diri individu yang mempengaruhi minat belajarnya

D. Rumusan Masalahs

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Prezi* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu ?

E. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media berbasis *Prezi* terhadap minat belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu.

F. Manfaat penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat akademik

Sebagai Bahan Informasi Bagi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Artha Wacana (FKIP UKAW) Kupang Khususnya Program Studi Pendidikan Biologi Dalam Mengembangkan Materi *Microteaching*, Strategi Pembelajaran Dan Perencanaan Pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan juga sebagai sumber informasi tambahan seberapa besar pentingnya pengembangan media *Prezi* terhadap minat belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti terkait dengan pengaruh pengembangan media *Prezi* terhadap minat belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 1 Taebenu.