

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pendidikan. Proses pembelajaran yang baik dapat menambah informasi dan keterampilan peserta didik. Kemampuan dan keterampilan dari peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidup mereka dimasa yang depan dan memperbaiki moral dari setiap individunya. Peserta didik belum dapat memahami kemampuannya sendiri, selain itu kurangnya pemahaman tentang pengetahuan dapat berakibat menurunnya kemampuan dari peserta didik. Pendidikan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga pengetahuan peserta didik juga harus berkembang. Perkembangan peserta didik harus terus diasah, sehingga mampu bersaing dengan peserta didik yang lainnya.

Proses belajar yang dilaksanakan di sekolah di pengaruhi oleh berbagai interaksi. Arsyad (2011:1) menyatakan bahwa:

Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran (buku modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio dan sejenisnya), dan sumber belajar atau fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain-lain) .

Guru memiliki peran sebagai penerjemah dan penyampai berbagai materi yang diterima oleh peserta didik. Guru merupakan bagian terpenting dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dari berbagai aspek, seperti kognitif, afektif dan psikomotorik dari setiap peserta didik. Pemahaman materi pembelajaran peserta didik sangat dipengaruhi oleh peranan guru. Peserta didik merupakan komponen yang berperan sebagai penerima pengetahuan yang

disampaikan oleh guru. Sekolah dan fasilitasnya merupakan bagian penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik, sekolah menentukan proses pembelajaran dan potensi yang dikembangkan dari sekolah, sedangkan fasilitas seperti perpustakaan, laboratorium, lingkungan sekolah merupakan penunjang sumber yang disampaikan guru.

Guru dengan peserta didik terjadi proses memberi dan menerima informasi berupa materi pembelajaran. Proses memberi dan menerima informasi ini dapat di bantu dengan adanya sebuah perantara yang dapat membantu dalam memahami dan mempermudah penerimaan informasi. Media merupakan komponen yang membantu dalam mempermudah untuk menyampaikan dan memahami materi. Penyampaian yang optimal yaitu dapat mencakup beberapa indra yaitu seperti pendengaran, penglihatan, peraba, pengecap dan pembau. Menurut *British Audio Visual Association* (dalam Karwono dan Mularsih, 2012:148) menyatakan bahwa "75% pengetahuan diperoleh dari indra penglihatan, 13% indra pendengaran, 6% indra sentuhan dan rabaan, dan 6% indra penciuman dan lidah". Berdasarkan pendapat tersebut, maka pembelajaran yang dilakukan guru membuat media penyampaian yang dalam pemahaman dan penerimaan informasinya harus mengkombinasikan berbagai indra untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Media dalam pembelajaran sangat membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran, karena dengan menggunakan media yang menarik peserta didik dapat terpacu untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran dapat mencakup beberapa aspek keindraan seperti media replika yang memngkombinasikan antara penglihatan dan peraba serta media audio visual yang berhubungan dengan indra penglihatan dan pendengaran. Media teknologi dapat membantu pembelajaran yang dilakukan, karena media teknologi

berkembang pesat bahkan di dalam lingkungan sekitar peserta didik dan lingkungan pendidikan.

Media dapat membantu dalam penyampaian materi dibandingkan dengan disampaikan secara lisan. Media lebih menarik peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik membutuhkan alternatif media yang mudah penerapan dan memiliki penampilan menarik untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Seorang guru dapat memanfaatkan sebuah media, salah satunya media perangkat lunak agar seorang peserta didik lebih fokus pada media pembelajaran. Penggunaan media presentasi belum banyak dikuasai oleh guru, sehingga kebanyakan guru memanfaatkan buku paket yang tersedia.

Hasil studi awal yang dilakukan di SMA Negeri 4 Metro pada 17 Januari 2017, didapat bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidik menggunakan LKS. Antusias peserta didik cukup baik jika dengan menggunakan media LCD, guru mata pelajaran menjelaskan bahwa penggunaan LCD pada pembelajaran masih jarang dilakukan. LCD digunakan pada beberapa materi tertentu yaitu pada materi yang membutuhkan audio visual untuk menjelaskannya. Kekurangan yang dihadapi oleh guru yaitu kurang jelasnya tulisan pada gambar yang ditampilkan pada media LCD sehingga antusias siswa menjadi menurun. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran yaitu menggunakan ceramah dan diskusi dengan bantuan LKS yang dimiliki peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam presentasi pembelajaran yaitu menggunakan *software powerpoint*. Penggunaan media *powerpoint* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Popo Musthofaka Kamil (2018:65-66) Kelebihan yang terdapat dalam *powerpoint* sebagai berikut:

1. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
2. Memungkinkan tatap muka dan mengamati respons siswa
3. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
4. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga siswa lebih tertarik.
5. Dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahannya diantaranya adalah:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *powerpoint*.
2. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik padadesain program komputer microsoft *powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
3. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian(animasi) yang kompleks.

Kendala yang dihadapi dengan menggunakan *powerpoint* yaitu video tidak menjadi satu dengan slide sehingga ketika memindahkan data dan video yang terdapat dalam slide tidak di pindah bersama, maka video dalam *powerpoint* akan hilang. Selain itu video yang berada didalam slide tidak dapat diatur menit yang akan dituju sehingga untuk melihat video yang ada di bagian tengah harus meyetel ulang dari awal kembali. Berdasarkan hal tersebut maka akan memotong waktu presentasi sehingga tidak maksimal dalam menyampaikan Pembelajaran.

Mengatasi kendala dalam mengajar berdasarkan hasil studi awal, maka media pembelajaran dengan menggunakan *softwere prezi* dapat menjadi alternatif karena mudah dalam penggunaan karena hanya memanfaatkan satu animasi yaitu *zooming*, sehingga mempermudah guru dalam memberikan animasi pada tampilan, selain itu dengan animasi *zooming* keterangan pada bagian gambar yang disampaikan dapat mudah diarahkan sehingga keterbacaan dari keterangan menjadi jelas. *prezi* memiliki keunggulan yaitu video yang dimasukan dalam slide tidak akan hilang karena menjadi satu dengan slide, kemudian dalam video kita dapat mengatur menit keberapa yang akan kita lihat tanpa memutar ulang dari awal video, sehingga waktu penyampaian dapat di

gunakan dengan baik. *Prezi* dapat dijalankan secara *offline* sehingga memungkinkan untuk digunakan pada wilayah dengan jaringan koneksi internet yang susah, selain itu dapat mengkombinasikan dengan media audio visual. Harapan dari menggunakan media *software prezi* yaitu kegiatan pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat fokus dalam memahami sebuah materi. Media *software prezi* merupakan media yang menampilkan satu halaman slide dengan menggunakan *Zooming* sebagai animasi tampilannya. Penelitian yang dilakukan Brian dan Alyson (dalam Firdausa,(2015:33-34) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan *software prezi* yaitu:

1. *Prezi* memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi tunggal.
2. *Prezi* memiliki konsep yang hampir sama seperti *mind mapping* sehingga pengguna dapat melihat semua elemen presentasi secara keseluruhan.
3. *Prezi* dapat digunakan sebagai alat untuk presentase yang dinamis dan informatif, sebab tersedia banyak *templet*.
4. *Prezi* dapat diakses secara *online* maupun *offline*.
5. Pengguna dapat menyisipkan konten atau isi dalam ukuran yang besar.
6. Pengguna dapat fokus pada konten yang berbeda dengan menggunakan fitur *zomming* dan *panning*. Konten dapat diperbesar sesuai keinginan pengguna sehingga detail konten dapat tersampaikan dengan baik.
7. *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet sehingga pengguna dapat berbagi.

Penelitian Brian dan Alyson (dalam Firdausa,(2015:33-34) mejelaskan tentang kelemahan dari *software prezi*, berikut kelemahan dari *software prezi* yaitu:

1. Perbedaan fasilitas pada akun *prezi* yang berlangganan dan akun yang tidak membayar membuat penggunaan akun tak membayar menjadi terbatas pada penggunaan *templete*.
2. *Prezi* merupakan program presentasi berbasis internet yang memungkinkan pengguna menyisipkan berbagai macam konten dalam berbagai macam ukuran mengharuskan pengguna memiliki akses internet yang cepat dan stabil.
3. *Prezi* membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang mendukung. Pengguna harus memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat mendukung program *prezi*.

*Prezi* dapat digunakan dalam presentasi, karena terdapat beberapa penelitian yang menggunakan *prezi* dalam pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Zannah, P.Z., Mulhayatiah, D. dan Alatas, F. (2014:215) menyimpulkan bahwa “Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X yang menggunakan media pembelajaran *zooming presentation* bernilai 77,57 lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *zooming presentation* dimana nilai rata-ratanya 68”.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani, Khairil dan Nurmaliah, C., (2015:4) menyimpulkan bahwa “Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *prezi* pada materi sistem peredaran darah manusia dapat meningkatkan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Lhoksukon”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran dapat menarik peserta didik untuk fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran dapat mempengaruhi pola pikir dari peserta didik, sehingga untuk membentuk peserta didik dengan berkarakter yang baik, maka pengembangan media *prezi* dilakukan mengaitkan dengan nilai-nilai islam dan mencantumkan ayat Al-Qur’an. Perkembangan teknologi mempengaruhi karakter individu dan menghilangkan sosialisasi antar individu. Teknologi dapat memberi informasi yang bermanfaat bagi peserta didik serta teknologi dapat berisi berbagai hal negatif yang dapat mengubah karakter peserta didik. Harapan dari mengaitkan antara media dengan nilai-nilai keislaman, dapat membentuk peserta didik yang berkarakter dan mensyukuri ilmu yang didapatkan, serta menerapkan kembali di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga prestasi dan karakter peserta didik dapat seimbang. Bantuan dengan teknologi menambah wawasan peserta didik dan nilai-nilai keislaman sebagai pegarah dalam menggunakan teknologi agar tidak kearah negatif. Media pembelajaran *Prezi* dapat membantu dalam meningkatkan fokus peserta didik dan mengaitkan dengan nilai-nilai

keislaman serta ayat Al-Qur'an, peserta didik dapat fokus memahami ayat dan kajian untuk membentuk karakter peserta didik, sehingga harapan menggunakan media *prezi* dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran dan mengurangi pembentukan karakter peserta didik kearah negatif.

Pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang modern dan disampaikan dengan cara yang baik dapat membantu peserta didik mempermudah memahami dan membentuk peserta didik yang dapat mengikuti perkembangan pendidikan dan membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai keislaman. Teknologi sebagai media, guru membantu menyampaikan dan memahami informasi, serta nilai-nilai keislaman sebagai dasar dalam membentuk karakter peserta didik. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, sehingga pengembangan yang dilakukan yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Menggunakan Software Prezi pada Materi Sistem Saraf untuk Siswa Sma Kelas Xi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Metro didapat bahwa peserta didik antusias dalam menggunakan media, tetapi siswa mudah bosan karena kurang jelasnya media yang digunakan, serta pembelajaran yang dilakukan banyak terfokus pada buku cetak atau LKS. Alternatif untuk mengatasi permasalahan ini, maka dikembangkan media pembelajaran *prezi* terintegrasi nilai –nilai keislaman yang valid menurut ahli materi dan ahli media untuk peserta didik SMA kelas XI pada materi sistem saraf. Pengembangan media yang dapat menarik peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran dan memberikan nilai-nilai keislaman untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan ajaran Agama Islam, sehingga dalam media pembelajaran dengan *software prezi* ini

dicantumkan ayat Al-Quran sesuai dengan materi yang berkaitan serta kajian dari ayat Al-Quran tersebut.

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah, untuk menghasilkan produk berupa media *prezi* yang terintegrasi nilai-nilai keislaman yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi sistem saraf SMA kelas XI, serta telah divalidasi oleh ahli materi dan media, sehingga dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, serta bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *prezi* terintegrasi nilai-nilai keislaman pada materi sistem saraf dengan menyebarkan angket respon peserta didik.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diinginkan**

Produk yang diinginkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta memahami dalam kajian Al-Quran mengenai pokok bahasan sistem saraf kelas XI. Spesifikasi produk yang dibuat yaitu,

1. Media dibuat untuk membantu dalam penyampaian materi. Penggunaan media *prezi* dilakukan di dalam kelas dengan bantuan laptop dan LCD untuk menampilkannya.
2. Media berisi deskripsi materi secara singkat, menampilkan tulisan serta tampilan gambar yang jelas untuk dibaca, menampilkan *audio visual* dan ayat-ayat Al-Quran serta kajian Al-Quran yang berkaitan dengan materi.
3. Media berisi materi sistem syaraf yang terdiri dari bagian-bagian sel saraf, susunan sistem saraf, prinsip penghantar impuls dan gangguan dan kelainan pada sistem saraf.



4. Media disampaikan pada SMA kelas XI semester genap program IPA.

*Prezi* memiliki animasi *zooming* yang dapat mempermudah menunjukkan bentuk dan letak-letak bagian sel saraf secara jelas. Penggunaan media *prezi* dapat membantu kreatifitas guru untuk menampilkan sebuah media penyampaian yang menarik dengan *fitur* yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan.

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan berupa pengembangan, dimana mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk presentasi dengan perangkat lunak *prezi*. Pengembangan media ini penting, karena masih terdapat beberapa guru yang menggunakan buku cetak atau LKS pada proses pembelajaran, sedangkan *powerpoint* digunakan pada saat materi tertentu, serta. Materi sistem saraf merupana salah satu materi yang sesuai dengan meggunakan media *prezi* karena dengan memanfaatkan animasi dapat menunjukkan bagian-bagian dari sel saraf lebih jelas dan dapat membatu memperjelas katerangan dari berbagai gambar yang ditampilkan.

### **F. Asumsi atau Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan yang dilakukan berupa pengembangan media presentasi dengan *softwere prezi* yang terintegrasi nilai-nilai keislaman, dengan harapan dapat menjadi media yang menarik dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat memahami nilai-nilai keislaman. Asumsi atau keterbatasan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **1. Asumsi**

- a. Produk yang disusun berupa media pembelajaran terintegrasi nilai-nilai keislaman.

- b. Produk dapat dijadikan salah satu sarana penyampaian materi yang mudah.

## 2. Keterbatasan dalam penelitian

- a. Media pembelajaran yang digunakan berupa *software*, sehingga mengharuskan untuk mempelajari media.
- b. Keterbatasan waktu, biaya penelitian dan kurangnya pemahaman penelitian, sedangkan batasan materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi sistem saraf kelas XI semester genap.

## G. Batasan Konsep atau Istilah

Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan media pembelajaran yang memanfaatkan *software prezi*. Materi pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi tentang sistem saraf. Sedangkan batasan istilah yang digunakan antara lain:

1. Pengembangan pembelajaran adalah merupakan langkah yang dilakukan guru dalam hal mendesain pembelajaran ke arah yang lebih baik dan menarik. Sumiarsi (2015:100), sedangkan menurut Sugiyono (2011:5) “pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada”.
2. Media pembelajaran “adalah apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran”. Arsyad (2011:4).
3. *Software Prezi* adalah “salah satu *software* pembuatan slide presentasi secara online. Keunggulan *Prezi* adalah adanya *zoomable canvas* sehingga presenter dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan *slide* yang cukup dinamis dan variatif”. Prayoga (2013:3).

4. Nilai-nilai (*values*) Islam adalah suatu keyakinan mengenai cara bertingkah laku dan tujuan akhir yang diinginkan individu, yang digunakan sebagai prinsip atau standar dalam hidupnya yang bersumber dari al-Qur'an dan Al-Hadis. Hartono (2010:129).
5. Materi yang digunakan yaitu sistem saraf. Sel saraf yang dinamakan pula sel neuron berbeda dengan sel-sel dari jaringan dasar lainnya karena adanya tonjolan-tonjolan yang panjang dari badan selnya. Oleh karena itu sel saraf dibedakan menjadi: badan sel, dendrit dan neurit. Subowo(1992:162).