

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Media merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam proses belajar, dengan media dapat meningkatkan keefektifan belajar karena media mempunyai peranan yang operasional baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Dengan adanya media dapat memberikan dorongan, keinginan dan mampu memberikan informasi berupa materi yang tidak nyata, dengan visualisasi akan mempermudah

¹³ Susilana, R., & Riyana, C. Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima, 2008. hal. 6

siswa untuk paham sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Dengan penggunaan media membuat kegiatan belajar yang berlangsung lebih menarik juga menyenangkan.

Media merupakan segala hal yang mampu dipakai dalam mengirim semua pesan ke penerima, sehingga mampu memberi rangsang pikiran, suasana, dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung.¹⁴

Dari penjelasan yang ada media dapat diartikan sebagai perantara dimana informasi mengenai materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mampu memanipulatip serta memperlihatkan objek tidak mampu untuk diterima siswa.

a. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena guru bukan hanya dapat menyampaikan materi lewat cara ceramah tapi guru

¹⁴Trisiana, A. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. (*Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2020). Vol. 10. No. 2. hal. 32

dapat membawa siswa memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah.

Fungsi penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1) Komunikatif, Maksud dari media sebagai komunikatif adalah untuk mempermudah komunikasi antara guru dalam penyampaian materi kepada siswa, 2) Motivasi, Dengan penggunaan media pembelajaran mampu memberi dorongan kepada siswa untuk belajar, 3) Kebergunaan, Media pembelajaran akan lebih berarti apabila dapat menambah potensi siswa dalam menganalisis maupun menciptakan. Bukan hanya sekedar pemberi informasi, 4) Penyamaan persepsi, Dengan media pembelajaran dapat menyamakan pandangan tiap siswa terhadap informasi yang di terima, 5) Individualitas, Maksud dari fungsi individualisme yaitu karena setiap individu memiliki latar belakang pengalaman, cara, dan pemahaman yang berbeda. Maka media pembelajaran digunakan untuk membantu

kebutuhan individu yang memiliki minat maupun cara belajar yang berlainan.¹⁵

Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar sangat dibutuhkan, hal ini terjadi karena media pembelajaran mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan juga dengan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa sehingga hasil belajar bisa terpenuhi sesuai target. Salah satunya mata pelajaran IPA karena mata pelajaran IPA sering dianggap sulit bagi sebagian besar siswa, hal ini dikarenakan materi pada pelajaran IPA bukan hanya terdapat materi-materi yang konkret tetapi juga terdapat materi-materi abstrak salah satunya materi sistem pencernaan manusia.

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran adalah:

Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu

¹⁵Nuritta, T. Pengembangan Dia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (*Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist Syariah Dan Tarbiyah*, 2018). vol. 3. no. 1. hal. 176

benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat kaitannya dengan metode belajar.¹⁶

Dari beberapa ciri-ciri media pembelajaran diatas, dapat diketahui bahwa media belajar memiliki manfaat dalam proses pembelajaran seperti: 1) Mempermudah guru untuk menjelaskan materi yang disampaikan, 2) Pemilihan media yang sesuai, menarik dan

¹⁶Tafonao. T. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. (*Jurnal Komunokasi Pendidikan*, 2018). 2(2). hal. 105

menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa,

3) Dengan media pembelajaran proses belajar akan lebih *efisien* dan jelas.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat ini mengingat teknologi yang semakin canggih maka kreasi media pembelajaran juga harus semakin menarik.¹⁷

1) Media Cetak

Jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, dan majalah ilmiah dan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti materi, buku, dan materi *visual statis* terutama melalui proses percetakan mekanis dan *fotografis*.

Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan

¹⁷ Andrew Fernando et al. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis 2020)

berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesanya terfokus melalui indera pengelihatannya. Jenis media visual merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dalam bentuk gambar atau tulisan. Media proyeksi ini berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi audio visual yang biasa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Pembelajaran menggunakan media audio visual jelas bercirikan menggunakan perangkat keras selama proses belajar,

seperti mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual yang lebar.

4) Media Berbasis Komputer

Komputer adalah produk yang dihasilkan dari perkembangan zaman modern. Dimana pada zaman ini komputer dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi *Atensi*, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran,
- 2) Fungsi *Afektif*, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar, 3)

Fungsi *Kognitif*, media visual dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, 4) Fungsi

Kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

e. Pemilihan Penggunaan Media yang baik dalam Pembelajaran IPA

Hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan penggunaan media dalam setiap pembelajaran adalah bahwa media yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media haruslah dipandang dari sudut kebutuhan siswa itu sendiri. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk kegiatan pembelajaran, maka beberapa pemilihan media yang harus di perhatikan antara lain yaitu: a) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, b) Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran pada setiap materi

pelajaran, c) Media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi dari siswa. Dimana setiap kemampuan dan gaya yang berbeda pada siswa dan guru perlu memperhatikan setiap perbedaan antar siswa tersebut, d) Media yang digunakan haruslah memperhatikan efektivitas dan efisiensi, e) Media yang digunakan haruslah sesuai dengan kemampuan guru dalam megoprasikannya.

2. Media Pembelajaran Prezi

a. Pengertian Prezi

Prezi dikembangkan pada tahun 2007 sebagai alat visualisasi arsitektur dan dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang arsitek yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai Fischer dan seorang ahli komputer, Peter Halacsy.¹⁸ Program ini berfungsi untuk membuat animasi objek, presentasi, animasi iklan, permainan, pendukung aplikasi lain, serta pembuatan film animasi.¹⁹

¹⁸Rais, M. Pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis prezi dan gaya belajar terhadap kemampuan mengingat konsep. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 2(1). (2019).

¹⁹Wahyudi, D. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Akhlak Dengan Program Prezi (Studi Di Smp Muhammadiyah 2

Sebagian besar program presentasi menampilkan suatu proses. Program-program tersebut dirancang untuk mengatur materi untuk dapat ditampilkan secara linear oleh pembicara, yang mana hal tersebut bagus untuk pembicara tetapi tidak selalu bagus untuk pendengarnya. *Prezi*, di sisi lain, menggunakan konten untuk membuat suatu rangkaian cerita. Dengan *prezi*, penataan materi tidak menampilkan sebuah proses tertentu, melainkan sebuah cerita.

Prezi adalah penyedia layanan presentasi daring yang menawarkan berbagai jenis akun dan pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi digital. Perangkat lunak presentasi tradisional harus menyiapkan alur cerita linier menggunakan pendekatan *storyboard*. *Prezi* memungkinkan untuk membuat presentasi dengan dua cara, yaitu secara linear dan non linear. Seperti perangkat lunak presentasi tradisional, *prezi* memiliki

Mlati Sleman Tahun Ajaran 2013-2014). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 1(1), hal. 146-161. (2014).

kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video mulus menjadi satu presentasi.

Prezi adalah sebuah presentasi yang dapat membantu untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. *Prezi* juga merupakan sebuah *software* presentasi perangkat lunak “berbasis *flash*” dan memberi kebebasan pada pengguna untuk membuat sebuah presentasi yang dinamis yang terlihat berbeda dengan *slide show powerpoint* pada umumnya.²⁰

Prezi adalah perangkat lunak (*Software*) untuk presentasi sebagai alat ukur untuk mengeksplorasi berbagai ide pada kanvas virtual. *Prezi* memiliki fitur yang unggul yaitu menggunakan *Zooming User Interface* yang memungkinkan pengguna untuk

²⁰ Surani dan Dina Ampera, “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Pada Mata Pelajaran Membuat Pola di Smk Awal Karya Pembangunan Galang”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 19 No. 1, 2017, hal. 15.

memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.²¹

Prezi menggunakan pendekatan berbasis frame yang tersusun dalam sebuah kanvas besar dan menggunakan teknik *zoom-in zoom out* untuk perpindahan dari masing-masing frame sehingga tampilan yang dihasilkan tampak menarik. Oleh karena itu media ini cocok digunakan untuk penelitian yang akan dilakukan pada materi sistem reproduksi karena tampilannya yang menarik. Prezi digunakan untuk membuat sebuah tampilan presentasi berbentuk linier dan non-linier. Contohnya ialah presentasi berbentuk *Mind Map* (peta pikiran) yang merupakan contoh presentasi non-linier. Sedangkan contoh presentasi linier adalah presentasi terstruktur, sehingga mempermudah untuk menentukan objek yang akan digunakan serta dapat menentukan ukuran dan posisi yang sesuai.

²¹Taufiqurrahman, M., Untari, S., Yuniastuti, "Pengembangan Media CD Pembelajaran Berbasis Prezi pada Pokok Bahasan Globalisasi Mata Pelajaran PKN Kelas IX MTsN Bangsal, Mojekerto", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, (2012), hal. 3

Tampilan media Prezi dapat dilihat pada gambar di bawah.

Gambar 2.1 Tampilan media Prezi non-linier.²²



Prezi dapat digunakan tidak hanya sebagai media presentasi tetapi juga sebagai alat eksplorasi berbagai ide di kanvas virtual. (*zoomable canvas*). Adanya kanvas virtual memungkinkan pengguna untuk tidak perlu berpindah slide, pengguna cukup bekerja hanya dengan satu kanvas besar yang dapat disisipkan gambar, video, teks dan lain-lain sebab pengguna dapat membuat *slide* pada setiap kalimat dengan animasi gerak yang dinamis dan variatif.²³

Pengguna juga dapat bereksplorasi pada bagian kanvas virtual tersebut hingga bagian yang sangat kecil,

²²Piska ayu andira, *Media Prezi*, diakses tanggal 12 November 2022 pada situs <https://prezi.com/p/jb4wmfb8bxuq/?present=1>

²³ Prayoga, A. M., & Santoso, S. Penggunaan Media Prezi Dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) UNS*, 1(2), hal. 1-8. (2013).

sehingga konsep utama yang ingin disampaikan terlihat jelas. Selain itu Prezi dapat disisipkan file *Flash*, *Power Point*, *Pdf* bahkan video dari aplikasi *online* seperti *You Tube*, yaitu dengan cara menyalin alamat video tersebut ke bagian kanvas yang akan disisipkan sedemikian sehingga video yang berasal dari *You Tube* tersebut dapat diputar saat presentasi sedang dijalankan. Hal tersebut mampu menunjang kemudahan untuk menyusun slide presentasi serta *file* dapat diunduh kedalam bentuk *file executable (exe)*.²⁴

b. Kelebihan Aplikasi Prezi

Aplikasi *Prezi* digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka pembelajaran. Adapun kelebihan yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu:

- 1) Tema yang lebih bervariasi
- 2) Banyak pilihan tema yang lucu dan menarik
- 3) Menggunakan metode ZUI (*Zooming, User Interface*)

²⁴Epinur, E., Wilda, S., & Adriyani, A. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Elektrokimia Untuk Kelas XII SMA N 8 Kota Jambi dengan Menggunakan Software Prezi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 6(1). (2014).

4) Memberikan fasilitas untuk memasukkan gambar, video, beberapa *shapes* dan ilustrasi seperti diagram.

5) Tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lain.

Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data dan lain-lain. Jadi untuk presentasi dengan Prezi tidak perlu banyak slide, cukup dengan satu slide saja, mudah untuk menggabungkan gambar, bunyi dan video dalam satu tampilan dan sangat mudah digunakan.²⁵

c. Manfaat Aplikasi Prezi

Aplikasi *Prezi* digunakan untuk peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang dimiliki aplikasi *Prezi* yaitu: dalam Pendidikan dimana bisa membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan informatif serta menarik sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas sehingga meningkatkan kualitas belajar, dan materi juga akan lebih tersusun secara

²⁵ Rusyfan, Z. *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika, 2016. Hal 9

sistematis, sehingga mempermudah guru pada saat menjelaskan materi.²⁶

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara bahasa minat adalah kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu hal yang timbul dari hati. Minat timbul dari sesuatu hal yang disukai atau adanya ketertarikan terhadap aktifitas. Slameto berpendapat bahwa minat merupakan suatu rasa suka atau rasa ketertarikan terhadap hal yang menarik tanpa ada yang memaksa. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri.²⁷

Minat adalah apa yang disebut sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas yang jelas antara minat dan sikap

²⁶Putri Permana, *Pemanfaatan Aplikasi Prezi Sebagai Media Pembelajaran Siswa*. Diakses dari <http://prezi.com/jcckpiibziaq/pemanfaatan-aplikasi-prezi-sebagai-media-pembelajaran-siswa/> pada tanggal 26 Oktober 2022.

²⁷ Slameto, *Belajar & Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (2010). Jakarta: PT Rineka Cipta, hlm. 2

terhadap materi pembelajaran.²⁸. Minat adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan sesuatu. Dan semangat yang ada itu merupakan modal utama bagi setiap individu untuk melakukan suatu kegiatan. Dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.²⁹

b. Klasifikasi Minat Belajar

Ada tiga cara untuk menentukan minat” yaitu: 1) Minat yang diekspresikan (*Ekspressed Interest*), Ketika seseorang yang dapat mengekspresikan minat atau pilihannya dengan kata tertentu, misalnya seseorang siswa mengatakan bahwa ia tertarik pada mata pelajaran IPA, 2) Minat yang diwujudkan (*Manifest Interest*), Ketika seseorang dapat mengekspresikan minat bukan

²⁸ Slameto, (2010), *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Rineka Cipta Group, hal. 57

²⁹Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. (*Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 2021). 7(1). hal. 142

melalui kata-kata tetapi melalui tindakan atau perbuatan ikut serta berperan aktif dalam suatu aktifitas tertentu, 3) Minat yang di inventarisasikan (*inventoryd Interest*), Ketika seseorang dimana minatnya dapat di ukur dengan menjawab terhadap sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan untuk kelompok tertentu.

c. Faktor Pendukung Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: 1) Faktor dari dalam/internal, yang terdiri dari: a) aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar, b) aspek psikologis/kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat,dan motif, 2) Faktor dari luar siswa/eksternal, yang meliputi a) keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung

anak dalam belajar, b) sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman, guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler, c) lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.³⁰

d. Indikator Minat Belajar

Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan

³⁰Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. (*Jambura Guidance and Counseling Journal*, 2020). 1(1). hal.42

ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa

terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.³¹

Dalam kegiatan belajar mengajar minat merupakan hal yang penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Agar mengetahui bagaimana minat belajar siswa sudah berhasil atau belum, maka adanya indikator sebagai tolak ukur bahwa minat belajar. Indikator minat belajar yaitu: 1), Memiliki rasa senang, 2) Memiliki daya tarik, 3) Perhatian dalam hal sesuatu, 4) Terlibat dalam setiap pembelajaran, 5) Rajin belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan, 6) Tekun dan selalu disiplin dalam belajar, dan 7) Selalu membuat jadwal belajar.

Dari beberapa indikator diatas maka dapat kita simpulkan bahwa indikator dari minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

³¹Slameto, *Belajar dan factor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.180.

- a. Memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran IPA
- b. Memiliki perhatian lebih dan khusus dalam belajar IPA
- c. Memiliki ketertaikan dalam mengikuti setiap pembelajaran IPA
- d. Memiliki sikap disiplin dalam belajar IPA.

4. Sistem Ekskresi Manusia

Materi sistem reproduksi merupakan materi yang diajarkan di kelas XI IPA SMA semester genap kurikulum 2013 yang terdapat pada KD 3.10 yaitu “Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem ekskresi serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi”, dan pada KD 4.10 yaitu “Membuat karya tentang sistem ekskresi pada manusia dan penerapannya dalam menjaga kesehatan diri”.

Gambar 2.2 Sistem Ekskresi Manusia



Sistem ekskresi merupakan salah satu sistem dalam tubuh makhluk hidup. Sistem ini bertugas mengeluarkan zat-zat sisa metabolisme yang sudah tidak diperlukan lagi oleh tubuh. Karena semua proses terjadi di dalam tubuh, maka sulit untuk diamati dan dipahami jika hanya menggunakan media papan tulis dan charta.³²

Sistem ekskresi adalah proses pengeluaran zat-zat sisa metabolisme yang sudah tidak digunakan lagi oleh tubuh. Sisa-sisa metabolisme ini berupa senyawa-senyawa yang bersifat toksik (racun) sehingga jika tidak dikeluarkan dapat menyebabkan terganggunya fungsi organ-organ di dalam tubuh. Ekskresi yaitu proses pengeluaran sisa metabolisme yang sudah tidak digunakan lagi oleh tubuh dalam bentuk urine, keringat, ataupun CO₂. Zat sisa metabolisme tersebut sudah tidak berguna lagi bagi tubuh dan harus dikeluarkan karena bersifat racun dan dapat menimbulkan penyakit. Organ-organ yang berperan dalam sistem ekskresi pada manusia meliputi kulit, ginjal, paru-paru, dan hati.

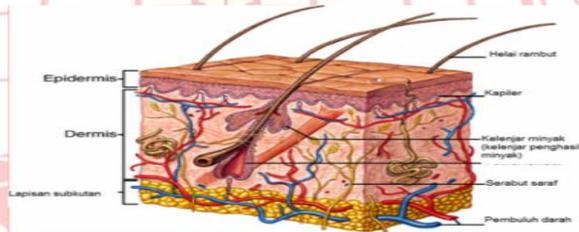
³²Riandari, Henny. 2009. *Theory And Application Of Biology*. Solo: Tiga Serangkai.

1) Alat-Alat Sistem Ekskresi Manusia

1. Kulit

Kulit merupakan lapisan jaringan pelindung terluar yang terdapat di permukaan tubuh. Kulit termasuk organ ekskresi karena mampu mengeluarkan zat-zat sisa berupa kelenjar keringat. Selain sebagai organ ekskresi, kulit juga berfungsi sebagai alat indera perasa dan peraba.

Gambar 2.3 Kulit



Epidermis (Lapisan Kulit Ari) Epidermis merupakan lapisan kulit paling luar dan sangat tipis.

Epidermis terdiri dari lapisan tanduk dan lapisan malphigi. Dermis (Lapisan Kulit Jangat) Dermis merupakan lapisan kulit yang terletak di bawah lapisan epidermis.

Kulit manusia mempunyai berbagai fungsi, antara lain sebagai berikut

- 1) Pengendali suhu tubuh karena keringat yang keluar melalui kulit akan menyerap panas tubuh.
- 2) Pelindung terhadap kerusakan fisik, penyinaran, penguapan, dan gangguan kuman.
- 3) Penerima rangsang dari luar (*eksteroreseptor*), baik berupa sentuhan, tekanan, maupun suhu.
- 4) Pelindung jaringan tubuh sebelah dalam dari kekeringan.

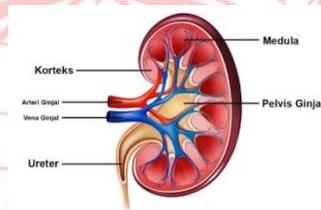
Proses Pengeluaran Keringat yang keluar dapat berupa air keringat atau uap air. Pengeluaran keringat dari kulit dalam bentuk uap air disebut perspirasi. Komponen keringat terdiri atas air, larutan garam, dan urea. Pengeluaran keringat sangat berguna untuk pengaturan suhu tubuh.

2. Ginjal (Ren)

Ginjal merupakan komponen utama penyusun sistem ekskresi manusia yaitu urin. Manusia memiliki sepasang ginjal berukuran sekitar 10 cm. Letak ginjal di rongga perut sebelah kiri dan kanan ruas-ruas tulang pinggang. Ginjal berfungsi untuk menyaring

zat-zat sisa metabolisme dari dalam darah, mempertahankan keseimbangan cairan tubuh, mengeskresikan gula darah yang melebihi kadar normal dan mengatur keseimbangan kadar asam, basa, dan garam di dalam tubuh.

Gambar 2.4 Ginjal (ren)



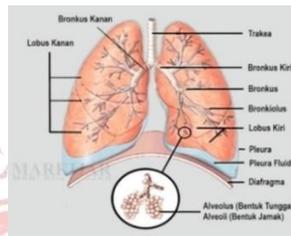
Ginjal merupakan alat ekskresi dengan produk ekskresi berupa urine. Pembentukan urine terjadi di nefron yang meliputi tahap-tahap, seperti filtrasi, reabsorpsi, dan argumentasi

3. Paru-Paru (Pulmo)

Manusia memiliki sepasang paru-paru yang terletak di rongga dada. Dalam sistem ekskresi, paru-paru berfungsi untuk mengeluarkan karbondioksida (CO_2) dan uap air (H_2O). Ketika kamu bernapas melalui hidung atau mulut, terjadi proses pertukaran antara gas oksigen dan karbondioksida. Uap air dan

CO₂ berdifusi di dalam alveolus kemudian dikeluarkan

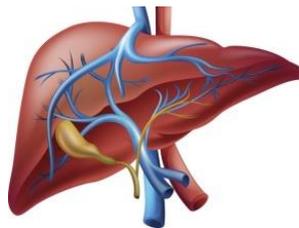
Gambar 2.5 Paru-Paru (pulmo)



4. Hati (*Hepar*)

Hati berada di dalam rongga perut sebelah kanan di bawah diafragma yang dilindungi oleh selaput tipis bernama kapsula hepatis. Hati berfungsi untuk mengeksresikan getah empedu zat sisa dari perombakan sel darah merah yang telah rusak dan dihancurkan di dalam limpa.

Gambar 2.6 Hati (hepar)



Fungsi hepar yaitu :

- 1) Sebagai penyimpan gula dalam bentuk glikogen.

- 2) Sebagai tempat penetralan zat racun dan membunuh kuman atau detoksifikasi.
 - 3) Sebagai tempat perombakan sel darah merah.
 - 4) Sebagai tempat perombakan protein tertentu dan pembentukannya, seperti
 - 5) Mengubah amoni menjadi ureum.
 - 6) Sebagai tempat perubahan provitamina menjadi vitamin A.
 - 7) Sebagai tempat penghasil cairan empedu (*bilirubin* dan *bliverdin*).
- 2) Kelainan Dan Penyakit Pada Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi dapat mengalami berbagai kelainan dan penyakit, baik karena infeksi bakteri, kebiasaan yang buruk, maupun karena gangguan fisiologis. Berbagai gangguan atau kelainan pada sistem ekskresi itu, antara lain Nefritis, Batu Ginjal, Albuminuria, Hematuria, Diabetes Insipidus, Kanker Ginjal, Jerawat, Dan Biang Keringat.³³

³³ Kemendikbud. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kemendikbud. (2017). hal 100-104

5. Prosedur Pengembangan ADDIE

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu tahapan analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analysis*) Dalam tahapan ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa. Pemilihan kompetensi bahan ajar. Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi pada penelitian merupakan tahapan untuk mengimplementasikan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Selama implementasi media yang dikembangkan lalu diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media ajar dalam pembelajaran.³⁴

³⁴Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Islamic Education Jurnal*, Vol. 3, No. 1, (2019), hal. 36.

B. Kajian Pustaka

Diperlukan pengkajian terhadap mengenai bentuk perbandingan antara penelitian yang dibuat penulis dengan penelitian sebelumnya. Yaitu sebagai unsur perbedaan maupun persamaan dalam konteks penelitian yang dibuat. Adapun hasil kajian pustaka yang ada kemiripan menurut peneliti yaitu:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jefvi Juli Yarsih, 2021. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Prezi* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Smkn 2 Kota Bengkulu”.

Tujuan penelitian ini untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran yang terdiri dari R&D (*Research and Development*), lalu dilanjutkan pada tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *experimental design*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵

2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohiman, 2019. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Prezi* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas VIII Semester I SMP Negeri 18 Bandar Lampung”.

Tujuan penelitian ini untuk Mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar pada materi fungsi di SMP Negeri 18 Bandar Lampung. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang sudah diadaptasi meliputi tahap-tahap: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) uji coba. Hasil utama

³⁵Jefvi Juli Yarsih, J. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Smkn 2 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU*). (2021).

penelitian ini adalah media pembelajaran matematika menggunakan *software Prezi*.³⁶

3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ida Fitriyah, Iskandar Wiryokusumo, dan Ibut Priono Leksono, 2021. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi”

Tujuan penelitian ini untuk Menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis prezi yang layak, mudah dalam penggunaan, kejelasan pesan, dan kemenarikan media. Hasil analisis data dan kajian produk hasil pengembangan dapat disimpulkan adalah Pertama Dengan adanya media pembelajaran berbasis prezi dengan model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, pada penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, dengan

³⁶Rohiman, R. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas Viii Semester I Smp Negeri 18 Bandar Lampung, (2019), (*Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*).

mengangkat dua Kompetensi Dasar komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan dan perangkat lunak pembelajaran online dikarena media ini diperlukan di SMK Muhammadiyah 2 Taman khususnya pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMK.³⁷

4. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Listiyani, Dyah, 2015. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII MTsN Punung Pacitan”.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan rancangan penelitian yang diadaptasi

³⁷Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*,(2021), 8(1)

dari model Dick and Carey, Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada 9 tahap.

5. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widowati, C., & Purwanto, A. (2018). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Makhluk Hidup”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis prezi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi pernapasan dalam kehidupan sesuatu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Mengimplementasikan, dan Mengevaluasi*). Berdasarkan analisis hasil penelitian, disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis prezi telah dihasilkan media bahan respirasi untuk makhluk hidup yang memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun dalam dari segi format tampilan media, dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan yang akan peneliti lakukan.

a) Persamaan

1. Pada penelitian ini peneliti sama-sama akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi
2. Pada penelitian ini peneliti sama-sama akan menggunakan model pengembangan ADDIE
3. Peneliti sama-sama untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Prezi
4. Peneliti sama-sama untuk menguji kelayakan media Prezi
5. Peneliti sama-sama akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Prezi yang layak untuk digunakan

b) Perbedaan

1. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada mata pelajaran IPA

2. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada materi sistem ekskresi manusia
3. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media Prezi untuk meningkatkan minat belajar siswa
4. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan model ADDIE
5. Pada penelitian ini peneliti yaitu terletak pada tempat yang akan diteliti dan tingkatan sekolah

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa masalah yang ditemukan kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa malas atau kurang berminat mengikuti pembelajaran IPA dan siswa menganggap mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang menarik. Jika tidak diatasi pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal maka akan menimbulkan efek. Efek tersebut bisa ditangani dengan adanya pengembangan media pembelajaran

IPA berbasis Prezi yang menyenangkan dengan harapan akan meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran IPA di kelas VIII masih dikemas dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat minat belajar siswa rendah karena saat pembelajaran siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis Prezi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada materi sistem ekskresi manusia menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*), metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Maka alur kerangka berpikir digambarkan secara praktis pada kerangka berpikir berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

