

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang dianggap sangat penting dan mendasar bagi setiap bangsa. Kualitas pendidikan di suatu negara menjadi faktor penentu utama dalam kemajuan negara tersebut. Dengan demikian, kemajuan suatu negara dapat diukur dari seberapa baik kualitas pendidikan yang diterapkan. Sebaliknya, rendahnya kualitas pendidikan akan menyebabkan bangsa atau negara tersebut tertinggal dalam berbagai bidang (Kurniawati, 2022). Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, memperoleh pengetahuan, serta keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk membentuk karakter dan sikap positif yang dapat menciptakan individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan inovatif.

Salah satu permasalahan pendidikan yang masih dihadapi oleh negara Indonesia adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Di banyak sekolah, metode pembelajaran yang digunakan masih terbilang konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penyebab permasalahan ini. Padahal, di era digital saat ini, teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang mengandalkan cara-cara tradisional, seperti ceramah dan buku teks saja, cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses belajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta kurangnya keterampilan yang dapat mereka kuasai selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses belajar,

individu berusaha menyerap dan memproses informasi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan media pembelajaran semakin beragam dan mengalami transformasi yang pesat. Media pembelajaran yang baik dapat merangsang minat dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya inovasi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan berusaha meningkatkan proses pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif. Salah satu cara untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas bagi siswa. Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam proses belajar mengajar (A.R. Adilla, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Swasta Kristen Tomosa 1, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang merasa bosan dengan cara penyampaian materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan belum maksimal. Guru cenderung menggunakan metode yang konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang tidak dapat menarik minat dan perhatian siswa secara optimal. Akibatnya, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terlihat, dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan juga terganggu. Media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar, karena mereka tidak merasa terhubung dengan materi yang diajarkan. Keterbatasan media yang digunakan juga menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan

kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi.

Sesuai analisis masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Salah satu solusi yang tepat adalah menggunakan media pembelajaran audiovisual. Media ini menggabungkan gambar, suara, dan teks yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media audiovisual seperti video, gambar, dan juga suara, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang sulit, karena materi dijelaskan melalui visual dan suara. Penggunaan media ini juga dapat membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran, yang akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran berbasis audiovisual memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Aklama, 2021).

Prezi Presentation adalah perangkat lunak presentasi yang dirancang untuk menampilkan media audio, visual, dan animasi, sehingga setiap elemen dapat menciptakan pembelajaran yang menarik. Selain digunakan untuk presentasi, *Prezi* juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi ide di atas kanvas virtual. Keunggulan *Prezi* terletak pada fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *zoom in* dan *zoom out*. Fitur ini memungkinkan tampilan materi secara lebih detail, memberikan kesan yang mendalam pada penerima pesan, dan membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik. Penggunaan *Prezi* sebagai media pembelajaran tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien (Safitri & Sumardi, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, tampak adanya fenomena yang menimbulkan masalah yang cukup penting. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengembangan Media**

Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi *Prezi* pada Materi Teks Biografi Kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1?
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1
3. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1
4. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1

1.4 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, produk yang dibuat berupa media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *Prezi* pada kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1 khususnya pada materi teks biografi. Adapun spesifikasi yang dihasilkan pada produk ini sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berupa media audiovisual dengan menggunakan aplikasi *prezi*.
2. Tampilan produk didesain dengan menarik yang disertai dengan gambar, dan suara.
3. Media pembelajaran disajikan dengan memakai bahasa dan kata-kata yang mudah dimengerti
4. Media pembelajaran dibuat sesuai kurikulum yang berlaku, pada materi teks biografi untuk siswa tingkat SMK kelas X