

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Agama Islam sangat menekankan umatnya untuk menuntut ilmu. Selaku seorang muslim, kita dituntut untuk berilmu sebelum beramal. Allah SWT berfirman:

فَاعْلَمْ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاسْتَغْفِرْ لِذَنْبِكَ وَلِلْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مُتَقَلِّبِكُمْ وَمَثْوَلَكُمْ ١٩

“Maka ilmuilah (ketahuilah)! Bahwasannya tiada sesembahan yang berhak disembah selain Allah dan mohonlah ampunan bagi dosamu” (QS. Muhammad 47:19). Dalam ayat ini kita diperintahkan berilmu dahulu, lalu beramal.<sup>1</sup> Rasulullah shallallahu'alaihi wa sallam bersabda: “Menuntut ilmu wajib atas tiap muslim (baik muslimin maupun muslimah)” (Ibnu Majah).<sup>2</sup>

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَيْلَانَ حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ

اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Mahmud bin Ghailan menceritakan kepada kami, Abu Usamah menceritakan kepada kami, dari Al A'masy, dari Abu Shalih, dari Abu Hurairah, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda, "Siapa saja yang menempuh perjalanan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memberikan kepadanya kemudahan jalan menuju surga." Shahih: Ibnu Majah (225) dan Muslim.<sup>3</sup>

Hadits tersebut menunjukkan fadhilah bagi orang yang berilmu. Salah satu cara memperoleh ilmu pengetahuan adalah melalui pendidikan.

---

<sup>1</sup> Muhammad Abduh Tuasikal, M.Sc., Belajar Agama Kewajiban yang Acapkali Terabaikan, 2012, dalam <https://muslim.or.id>, diakses 12 November 2018.

<sup>2</sup> Ahmad Asnawi, *Glosari Hadits*, (Yogyakarta: Penerbit Jannah, 2013), hlm. 129

<sup>3</sup> Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani, *Shahih Sunan Tirmidzi: Edisi Full CHM*, (Kampung Sunnah, 2009), 2646

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan setiap manusia dan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan suatu bangsa. Melalui pendidikan inilah, manusia mengalami perubahan baik dari segi tingkah laku, kehidupan pribadi, kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup.<sup>4</sup>

Suatu kesatuan komponen yang terdiri dari unsur-unsur pendidikan yang bekerja sama dan berhubungan antara yang satu dengan yang lain disebut sebagai sistem pendidikan. Secara garis besar sistem pendidikan nasional dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: (1) ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) perkembangan penduduk, dan (3) kepribadian bangsa.<sup>5</sup>

Menurut UU Sisdiknas tahun 2003: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>6</sup>

Kegiatan pendidikan berupa kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima

---

<sup>4</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 9

<sup>5</sup> Baso Tola, Sistem Pendidikan Nasional dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 2 No. 1, dalam <http://garuda.ristekdikti.go.id>, diakses 12 November 2018, hlm. 88

<sup>6</sup> *Ibid.*, Maunah, *Landasan Pendidikan*, hlm. 14

pesan.<sup>7</sup> Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.<sup>8</sup> Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan.<sup>9</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga para guru mampu menggunakan alat-alat yang sudah dapat disediakan oleh sekolah, baik yang berupa teknologi modern ataupun tradisional. Serta memilih media apa yang akan digunakan, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media inilah yang diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga hasil belajarnya dapat maksimal. Media pembelajaran sangat membantu

---

<sup>7</sup> Arief S. Sadiman, et.al., *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1986), hlm. 11

<sup>8</sup> Yusufhadi Miarso, et.al., *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1984), hlm. 111.

<sup>9</sup> *Ibid.*, Sadiman, *Media Pendidikan*, hlm. 14

mengurangi keabstrakan dari sebuah konsep materi yang sedang diajarkan, mengantarkan siswa pada pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan.<sup>10</sup>

Pendidikan yang hanya melibatkan indra pendengaran saja, maka materi pelajaran yang dapat diserap hanya meliputi 15% saja. Bilamana ditambah indra penglihatan, maka akan dapat menyerap materi pelajaran sebanyak 35% – 55%. Bilamana mempergunakan indra penglihatan, indra pendengaran ditambah indra penggerak dan menggunakan pikiran, maka materi yang dapat diserap akan lebih banyak lagi yakni antara 80% – 90%.<sup>11</sup>

Saat ini penggunaan media pembelajaran lebih mengarah pada media berbasis *e-learning*. Salah satu media berbasis *e-learning* adalah media prezi yang memiliki kelebihan dapat menampung berbagai gaya belajar. Media prezi diprogram agar dapat menampilkan media audio, visual maupun animasi. Program aplikasi prezi juga merupakan media yang unik karena di dalamnya terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya.

Media prezi fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan kanvas virtual. Setelah itu pengguna dapat mengeksplorasi bagian-bagian kanvas tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan jelas. Penggunaan fasilitas *Zooming User Interface* (ZUI)

---

<sup>10</sup> Ari Suharjanto, et.al., Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia, dalam <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diakses 27 November 2018, hlm. 2

<sup>11</sup> *Ibid.*, Maunah, *Landasan Pendidikan*, hlm. 127

membuat presentasi terlihat dinamis karena kanvas dapat diperkecil, diperbesar bahkan diputar 360°.

Selain itu prezi merupakan aplikasi yang berbasis adobe air, sehingga video maupun animasi flash dapat dijalankan lebih ringan daripada saat menggunakan power point, pada awalnya aplikasi ini hanya dapat digunakan secara *online*, namun saat ini pengguna sudah bisa menggunakan aplikasi ini secara *offline* dengan diluncurkannya prezi dekstop.<sup>12</sup>

Dalam penggunaannya, siswa lebih menyukai prezi dalam pembelajarannya daripada power point.<sup>13</sup> Penggunaan prezi juga memberikan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan power point dalam pembelajaran.<sup>14</sup> Berdasarkan hal tersebut, prezi dapat menumbuhkan perhatian dan ketertarikan siswa, sehingga siswa merasa tidak jenuh dan mudah menerima penjelasan dari guru. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan pada proses pembelajaran minat serta hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Salah satu materi yang dapat diterapkan untuk menggunakan media pembelajaran audio visual adalah materi perbandingan. Ketika siswa kebingungan memahami soal-soal cerita, media audio visual dapat mengilustrasikan soal tersebut agar siswa lebih mudah memahami soal. Media

---

<sup>12</sup> Suryani, et.al., Penggunaan Media Prezi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMA Negeri 1 Lhoksukon, Jurnal EduBio Tropika, Vol. 3 No. 1, dalam <http://jurnal.unsyiah.ac.id>, diakses 27 November 2018, hlm. 2

<sup>13</sup> Norra Strasser, Using Prezi in Higher Education, Journal of College Teaching and Learning, Second Quarter 2014, Vol. 11 No. 2, dalam <http://researchgate.net>, diakses 27 November 2018, hlm. 97

<sup>14</sup> Gabor Kiss, Ms Power Point vs Prezi in Higher Education, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, July 2016, Vol.15 No. 3, dalam <http://files.eric.ed.gov>, diakses 27 November 2018, hlm. 126

audio visual juga dapat mengilustrasikan salah satu subbab perbandingan dengan lebih menarik yaitu skala. Apabila siswa memiliki minat belajar yang baik terhadap mata pelajaran matematika, maka mereka akan tekun untuk mempelajari mata pelajaran tersebut yang akibatnya hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan.

Pelajaran yang selalu diajarkan untuk setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan di perguruan tinggi salah satunya adalah matematika. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Cornelius mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.<sup>15</sup>

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit.<sup>16</sup> Hal ini menjadikan keinginan mereka untuk belajar menjadi rendah, terutama ketika memasuki materi yang dianggap sulit, para siswa akan langsung mengeluh ketika baru mendapat masalah, dan selanjutnya akan malas untuk melanjutkan pelajaran. Pada situasi seperti inilah seorang guru

---

<sup>15</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 253

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 6

atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari.<sup>17</sup>

Salah satu penyebab kurang berhasilnya siswa dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa hanya sementara. Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan siswa, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung.<sup>18</sup>

SMPN 1 Mojo Kediri merupakan salah satu lembaga formal pendidikan yang berada di Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Sekolah ini adalah sekolah yang paling diminati masyarakat khususnya warga Kecamatan Mojo, karena merupakan sekolah adiwiyata dengan segudang prestasi akademik maupun non-akademik. Siswanya juga berasal dari seluruh nusantara, mulai dari Pulau Sumatera hingga Papua. Sebagian siswa merupakan santri dari salah satu pondok pesantren di wilayah Kecamatan Mojo.

Peneliti telah melakukan observasi di sekolah tersebut dengan siswa-siswi kelas VII dan guru matematika yang mengajar di kelas VII. Hasil dari observasi tersebut adalah mayoritas kegiatan pembelajaran matematika di kelas hanya terpusat pada guru dan tanpa media pembelajaran, yakni guru yang berbicara dan siswa mendengarkan. Pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada dalam proses pembelajaran matematika kurang karena sarana dan prasarana yang tersedia tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran matematika.

---

<sup>17</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 24

<sup>18</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Belajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 41

Penyajian pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik tanpa penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar dan memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran yang demikian membuat siswa merasa jenuh dan siswa tersebut dapat berpotensi untuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru karena pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik. Dari kejenuhan belajar tersebut dapat berakibat menurunnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat belajar di dalam diri siswa agar proses pembelajaran berhasil guru harus menggunakan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran juga akan memudahkan siswa menerima atau mengingat materi yang telah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Manfaat lainnya yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, karena dapat ditujukan langsung kepada siswa, suatu bukti konkret berupa suara maupun gambar gerak.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya penelitian mengenai minat dan hasil belajar siswa yang belajar dengan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memilih media audio visual prezi sebagai media pembelajaran, karena media tersebut merupakan salah satu media hasil perkembangan teknologi terbaru dan dapat menampung berbagai gaya belajar. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Prezi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri”.



## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Asumsi negatif dari siswa mengenai pelajaran matematika.
- b. Perlunya pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.
- c. Kurangnya partisipasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- d. Perlunya peningkatan hasil belajar matematika siswa.

### 2. Batasan Masalah

Identifikasi masalah sudah diuraikan sebagaimana di atas, maka selanjutnya peneliti membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan yang dimaksud adalah:

#### a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri tahun ajaran 2018/2019.

#### b. Materi

Materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah soal cerita mengenai perbandingan kelas VII SMP.

#### c. Variabel bebas

Variabel bebas dari penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual prezi.

d. Variabel terikat

Variabel terikat dari penelitian ini adalah minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.

e. Lokasi penelitian

Lokasi diadakannya penelitian ini adalah di SMPN 1 Mojo Kediri.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri?
2. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.
2. Mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.
3. Mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dan empiris dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.<sup>19</sup> Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>20</sup>

Berdasarkan dengan rumusan masalah dan teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.

---

<sup>19</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi: Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), hlm. 17

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 64

2. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.
3. Ada pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini, antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini akan menguji pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

- a. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

- b. Guru

Guru diharapkan berusaha memberikan kreativitasnya dalam proses pembelajaran dan membuat variasi media pembelajaran yang

dapat menarik perhatian siswa, serta sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam menentukan pilihan media pembelajaran menggunakan komputer.

c. Siswa

Memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga minat dan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

d. Peneliti

Menambah wawasan dan informasi baru mengenai pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.

e. Peneliti lain

Mendapat pengalaman dari penelitian yang telah dilakukan dan dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual prezi pada materi lain maupun mata pelajaran lainnya.

### **G. Penegasan Istilah**

Perlu dijelaskan mengenai istilah-istilah yang penting, untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan suatu istilah dalam judul penelitian ini. Penjelasan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

## 1. Definisi Konseptual

### a. Media pembelajaran audio visual prezi

Media pembelajaran audio visual adalah media yang mengabungkan media audio (suara) dengan visual (gambar).<sup>21</sup> Prezi adalah salah satu media interaktif dan visual yang menggunakan fasilitas *zoomable canvas* dan memberikan ruang yang lebih bebas sebagai media presentasi.<sup>22</sup> Prezi memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke dalam satu presentasi.<sup>23</sup>

Prezi memiliki kelebihan dapat menampung berbagai gaya belajar. Media prezi diprogram agar dapat menampilkan media audio, visual maupun animasi.<sup>24</sup> Prezi adalah media presentasi *online* yang menyediakan berbagai jenis akun dan pilihan untuk membuat dan menyimpan presentasi digital.<sup>25</sup> Prezi relatif baru, jadi teknologinya masih asing bagi peneliti dan pendidik, terutama di bidang sosial kerja.

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 91

<sup>22</sup> Carmen Manning, et.al., *Tech Tools for Teachers, By Teachers: Bridging Teachers and Students*, Wisconsin English Journal, Vol. 5 No. 1, Spring 2011, dalam <http://journals.sfu.ca>, diakses 27 November 2018, hlm. 24

<sup>23</sup> Brian E. Perron and Alyson G. Stearns, *A Review of a Presentation Technology: Prezi*, Research on Social Work Practice 000(00), SAGE 2010, dalam <http://journals.sagepub.com/>, diakses 27 November 2018, hlm. 1

<sup>24</sup> *Ibid.*, Suryani, et.al., *Penggunaan Media ...*, hlm. 2

<sup>25</sup> *Ibid.*, Manning, *Tech Tools ...*, hlm. 24

b. Minat belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan akan sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>26</sup> Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>27</sup>

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>28</sup> Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>29</sup>

Definisi lain dari hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar baik dari guru, orang tua, maupun orang lain yang berupa peningkatan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor).<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 2

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 22

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 155

<sup>30</sup> Turyati, et.al., Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo, PKn Progresif, Vol. 11, No. 1, dalam <http://eprints.uns.ac.id>, diakses 27 November 2018, hlm. 259

## 2. Definisi Operasional

### a. Media pembelajaran audio visual prezi

Media pembelajaran audio visual prezi adalah salah satu media presentasi yang memiliki kelebihan dapat menampung berbagai gaya belajar. Media prezi diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio maupun animasi. Media ini membuat presentasi terlihat dinamis karena kanvas dapat diperkecil, diperbesar bahkan diputar 360°.

### b. Minat belajar

Minat belajar adalah kecenderungan dan ketertarikan siswa untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu ditunjukkan melalui keantusiasan, dan partisipasi dalam belajar.

### c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki oleh siswa baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor, setelah siswa memperoleh pengalaman belajar.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, dengan rincian sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman



pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

## 2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari enam bab dengan rincian sebagai berikut:

Bab I pendahuluan meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II landasan teori meliputi: deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptual penelitian.

Bab III metode penelitian meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian meliputi: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V pembahasan meliputi: pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI penutup meliputi: kesimpulan dan saran.

## 3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.