

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu dorongan atau kecenderungan dari dalam diri siswa untuk memperhatikan dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, jika minat belajar siswa rendah maka akan sangat berpengaruh pada hasil belajar, sehingga tidak dapat mencapai tujuan suatu pembelajaran (Achru, 2019). Setiap siswa tentunya memiliki minat pada setiap mata pelajaran yang ada disekolahnya. Menurut Ta,dungan (2021) minat merupakan suatu keadaan kesadaran seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui atau mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut, keinginan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, pengalaman pribadi dan keinginan dari dalam diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengalaman baru. Beberapa aspek yang memengaruhi munculnya minat seseorang yaitu rasa ingin tahu dan keinginan untuk menjelajah, pengalaman positif, lingkungan dan dukungan sosial, kepuasan emosional, adanya tantangan dan kesempatan untuk belajar (Lamada et al., 2024). Jadi minat belajar merupakan ketertarikan atau keinginan internal siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendorong individu untuk memahami, menguasai pengetahuan atau keterampilan tertentu.

Namun kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran biologi di sekolah yang berlangsung secara konvensional, yaitu didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media interaktif. Hal ini menyebabkan

rendahnya minat belajar siswa karena materi yang disampaikan terasa membosankan dan sulit dipahami. Siswa menjadi kurang aktif, cepat kehilangan fokus, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap topik yang dipelajari, termasuk pada materi sistem sirkulasi darah. Konsep-konsep ilmiah yang tidak dapat diamati secara langsung dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata (Purwanto, 2020). Sehingga siswa menganggap sulit dimengerti dan akan berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa (Farahani et al, 2023). Pelajaran biologi tidak hanya memfokuskan pada penguasaan pengetahuan teoritis, tetapi juga mengajak siswa untuk memahami konsep konsep yang relevan dengan kehidupan sehari hari (Setiawan, 2017). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan adalah rendahnya minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Mata pelajaran Biologi seringkali dianggap rumit oleh siswa karena banyaknya istilah ilmiah, konsep abstrak, serta materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan visualisasi yang baik (Raida, 2018). Maka peran guru dalam mengembangkan media/perangkat ajar sangat perlu untuk membantu siswa memahami pembelajaran, mendalami konsep konsep yang relevan meningkatkan kemampuan berpikir reflektif sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri 14 Kota Jambi, didapatkan informasi bahwa sekolah tempat penelitian ini merupakan sekolah baru yang sedang berkembang. Sebagai sekolah yang baru berdiri, ketersediaan media dan perangkat pembelajaran masih terbatas. Fasilitas seperti laboratorium, media digital, serta bahan ajar interaktif belum sepenuhnya tersedia atau optimal. Keterbatasan ini tentu mempengaruhi kualitas proses pembelajaran,

termasuk dalam mata pelajaran biologi, yang seharusnya ditunjang dengan media visual dan interaktif agar materi yang abstrak dapat dipahami lebih baik oleh siswa. Dampaknya, minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi menjadi rendah, yang ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa dalam diskusi, menurunnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, dan hasil belajar yang belum optimal. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sugiarti et al (2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran dan penggunaan media yang monoton dapat menghambat minat belajar siswa karena materi menjadi sulit dipahami dan kurang menarik. Keberadaan media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik sangat penting untuk membantu proses internalisasi pengetahuan oleh siswa.

Hasil wawancara terhadap 2 orang guru biologi di SMA Negeri 14 Kota Jambi didapatkan informasi bahwa sekolah ini menggunakan dua jenis kurikulum yaitu untuk kelas X menggunakan kurikulum merdeka dan untuk kelas XI-XII menggunakan kurikulum 2013 revisi. Karena sekolah masih dalam proses pembangunan pembelajaran dilakukan dengan dua sesi pagi dan siang. Kelas XI dilaksanakan siang pada pukul 12.45 siang -17.10 sore, keadaan fasilitas sekolah masih dalam proses pembangunan seperti laboratorium, perpustakaan. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran biologi yaitu metode ceramah dan diskusi kelompok menggunakan model problem base learning dan project base learning. peneliti menemukan bahwa media ajar yang digunakan guru berupa papan tulis, media cetak yaitu buku paket biologi, media gambar dan media video dari YouTube. Penggunaan media powerpoint persentation dilakukan sangat jarang karena proyektor sekolah sangat terbatas. Sumber belajar buku paket biologi

juga masih terbatas sehingga peserta didik memakai buku hanya ketika pembelajaran biologi tidak dibawa pulang.

Minat belajar biologi siswa tidak menentu karena dipengaruhi dengan media ajar yang digunakan guru dalam mengajar, siswa cenderung lebih berminat jika menggunakan media yang dapat dilihat dan diamati serta didengar. Beberapa kendala lain yang mempengaruhi rendahnya minat belajar biologi siswa di SMA Negeri 14 Kota Jambi yaitu, kondisi kelas yang kurang kondusif, kurangnya motivasi belajar siswa, prasarana yang belum memadai seperti ruang laboratorium biologi, buku ajar, serta siswa sulit memahami bentuk yang abstrak/organ yang belum dilihat dengan istilah istilah baru atau kata-kata ilmiah yang ada dalam pelajaran biologi. Sedangkan pada mata pelajaran biologi khususnya materi sirkulasi darah manusia siswa sering kali kesulitan memahami ataupun mengingat proses peredaran darah yang hanya dijasikan dalam buku cetak. Hal ini juga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik mempelajari materi tersebut. Selain itu siswa yang masuk siang sampai sore sering kali tidak bersemangat lagi. Karena adanya pembatasan masuk kelas pagi dan siang, maka proses pembelajaran pun menjadi lebih singkat sehingga guru kesulitan untuk mengejar target pencapaian materi. Sedangkan pada mata pelajaran biologi selain menjelaskan materi pembelajaran, ada juga kegiatan praktikum yang harus dilakukan siswa di laboratorium biologi namun masih terhalang dikarenakan fasilitas sekolah belum memadai dan tentunya hal ini membuat pembelajaran biologi membutuhkan banyak waktu. SMA Negeri 14 Kota Jambi memperbolehkan siswa untuk membawa smarphone kesekolah namun belum sepenuhnya dimanfaatkan. Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti dapat menawarkan solusi menjadikan suatu sarana

pendukung dalam penggunaan *smartphone* dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dalam peningkatan minat belajar siswa. Respon guru biologi yang diwawancari sangat setuju dan mendukung pengembangan media yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil angket kuisisioner observasi kebutuhan dan karakteristik yang diisi 129 siswa semuanya sudah memiliki *smartphone* dan diperbolehkan dibawa ke sekolah. Siswa mengatakan media pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif, *powerpoint presentation*, video masih jarang digunakan guru dalam pembelajaran. Ketika guru menggunakan media video YouTube dan menggunakan teknologi, siswa sebanyak 62% (80 siswa) merasa tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penambahan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat membantu menarik perhatian siswa untuk mengerti dan memahami materi (Yuliansih et al., 2021). Siswa mengatakan kesulitan dalam memahami materi sistem sirkulasi darah manusia dalam mempelajari komponen penyusun darah dan mekanisme sirkulasi darah sebanyak 53,5% (69 siswa). Mereka juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang mencakup terdapat penjelasan materi, gambar, audio, video, teks, kuis (interaktif) untuk memfasilitasi pemahaman materi sebanyak 70,5% (91 siswa). Karena itu, diperlukan materi pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk menunjukkan pembelajaran yang menarik minat sehingga dapat membantu siswa dalam proses belajar dan memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan materi, terutama tentang sistem sirkulasi darah manusia.

Teknologi telah membuka peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif, dengan berbagai fitur interaktif yang

sulit diterapkan dalam metode pembelajaran konvensional (Saidah, 2023). Melalui teknologi, siswa tidak hanya penerima informasi, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya melakukan simulasi ilmiah yang realistis, menjawab kuis interaktif, menonton video edukatif yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk alat, metode atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media ajar dirancang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara pendidik dan siswa yang dapat mendorong minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Aulia & Tanzila, 2020).

Media pembelajaran berbasis *website* dapat menyajikan informasi materi dalam bentuk multimedia yaitu berupa teks, gambar, audio, serta video dan dapat diakses secara *online* oleh siswa maupun guru. Informasi tersebut dapat bersifat statis maupun dinamis dengan menggabungkan satu dokumen dengan dokumen lainnya yang dapat diakses melalui browser (Saidah, 2023). Media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*, memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *website* ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menghindari kebosanan yang sering dialami oleh siswa karena proses pembelajaran yang monoton dan kondisi kelas yang kurang kondusif.

Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *website*, menawarkan berbagai keunggulan seperti akses informasi yang lebih luas, interaktivitas, serta fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar. Di sisi lain, tantangan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* adalah kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, keterbatasan infrastruktur di beberapa sekolah, serta kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, masih banyak media pembelajaran biologi berbasis *website* yang belum terintegrasi dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di tingkat SMA, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Rahmawati & Suyatna, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran biologi berbasis *website* yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI SMA dan materi yang diajarkan.

Dari pernyataan di atas dapat di tafsirkan bahwa dalam proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan suatu pembelajaran. Permasalahan di atas menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* agar minat belajar siswa meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran. Karena siswa sudah memiliki *smartphone* dan diperbolehkan untuk dibawa ke sekolah maka hal ini sangat mendukung motivasi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Sistem Sirkulasi Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi sistem sirkulasi darah untuk siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi sistem sirkulasi darah manusia untuk siswa kelas XI SMA dalam meningkatkan minat belajar?
3. Bagaimana penilaian guru dan persepsi siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan atas adanya rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada materi sistem sirkulasi darah manusia untuk siswa kelas XI SMA.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMA.
3. Untuk mengetahui penilaian guru dan persepsi siswa terhadap hasil produk media pembelajaran berbasis *website* pada materi sistem sirkulasi darah untuk kelas XI SMA.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan Spesifikasi dari bentuk media yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi sirkulasi darah manusia adalah:

1. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ialah sub materi sistem sirkulasi darah manusia.
2. Konten pada media yang dikembangkan terdiri dari teks, audio, video, gambar, dan disertai dengan latihan, kuis, dan evaluasi.
3. Penyusunan media dilakukan dengan menggunakan *HTML/CSS/JavaScript*.
4. Desain media menggunakan tema layout halaman awal pada menu beranda terdapat tiga menu yaitu KI/KD, materi, dan informasi.
5. Latihan, kuis dan evaluasi yang disajikan dalam media berupa tes *multiple choice*
6. Media pembelajaran mempunyai tampilan responsif sehingga tampilannya dapat menyesuaikan perangkat yang digunakan, dapat di buka menggunakan desktop dan *smartphone* yang bersifat fleksibel sehingga dapat di akses kapan saja menggunakan internet.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Berikut pentingnya pengembangan media yang dilakukan peneliti bagi tiap-tiap yang bersangkutan antara lain:

1. Bagi peneliti, sebagai pengetahuan dan pengalaman baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi sirkulasi darah manusia.
2. Bagi guru, sebagai solusi alternatif yang lebih interaktif terhadap keterbatasan media pembelajaran yang ada disekolah, dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau bahkan sebagai pengganti metode pengajaran konvensional.
3. Bagi siswa, sebagai sarana pembelajaran untuk mempermudah pemahaman pada materi sistem sirkulasi darah manusia dan meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi sekolah, sebagai peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, penghematan biaya dan sumber daya.

1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi di atas, penulis membuat batasan pengembangan agar pembahasannya tidak terlalu luas dan membuat asumsi sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis *website* ini dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan bahan ajar yang baru untuk siswa.
2. Guru yang akan menggunakan media ini tidak perlu diberi pelatihan khusus dalam penggunaan media.
3. Ketersediaan dari akses internet untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *website* ini baik di rumah maupun di sekolah.
4. Siswa memiliki minat belajar yang cukup dan tertarik untuk menggunakan media berbasis *website* yang interaktif dan multimodal (gambar, video, teks).
5. Media ini dapat digunakan siswa dengan mandiri sehingga bisa mempelajari materi sistem sirkulasi darah manusia di luar jam pelajaran.

1.6.2 Batasan Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya pada materi sistem sirkulasi darah pada bagian darah, mekanisme pembekuan darah, organ peredaran darah, mekanisme peredaran darah manusia, dan gangguan pada sistem peredaran darah manusia.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diakses melalui internet (*online*) tidak dapat diakses *offline*.

3. Fitur video dan gambar yang disajikan di dalam media menggunakan sumber video YouTube dengan mencantumkan sumber.
4. Penelitian ini hanya menguji kelayakan produk sebagai media pembelajaran berbasis *website*.

1.7 Defenisi Istilah

Berikut ini adalah istilah yang harus didefenisikan secara operasional dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, agar sesuai dengan konteks dalam merancang media yang berfungsi untuk membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar.

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu alat, bahan atau teknologi yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi Pelajaran kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Adam et al., 2015).
2. *Website* merupakan kumpulan halaman *web* yang saling terkait yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video dan elemen multimedia lainnya dan di atur dalam sebuah domain yang memiliki alamat khusus (URL) dapat diakses melalui internet (Maulida et al., 2022).
3. Minat belajar merupakan dorongan atau motivasi internal dengan penuh kesadaran antusiasme yang membuat seseorang tertarik untuk belajar dan menggali pengetahuan baru (Nurhasanah & Sobandi, 2016).