**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media pembelajaran**
3. **Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2014:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1)Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memeran-kan, dan lain-lain.

*Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (Arsyad, 2013:28-29) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1)Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme; 2) memperbesar perhatian siswa; 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh kerna itu membuat pelajaran lebih mantap; 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa; 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup; 6) membantu tumbuhnya perhatian yang dapat membantuperkembangan kemampuan berbahasa; 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan dari beberapa pengertian para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

1. **Pemilihan Media Pembelajaran**

Ely (Sadiman, Dkk, 2012) mengatakan bahwa pemilihan media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu di pertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis beliau menyarangkannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).

Dick dan Carey (Sadiman, Dkk, 2012:86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajranya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimana pun serta mudah dijinjing atau dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

Ditambahkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (Sukiman, 2012) bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan/ kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda dan oleh karena itu memerlukan proses keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik oleh karena itu, kriteria pemilihan media adalah hal yang penting dan perlu dilakukan oleh setiap guru maupun pendidik lainnya sebelum menerapkan media pembelajaran dengan pertimbangan, guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Serta pemilihan media juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siwa ataupun guru agar dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Sejalan dengan perkembagan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemamfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2014: 31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu: “1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glagsow (Arsyad 2014:35-36) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

1. Pilihan Media Tradisional
2. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*
3. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
4. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *catridge*
5. Penyajian multimedia yaitu *slide* plus suara *(tape)*, multi-image,
6. Visual dinamsi yang diproyeksikan yaitu *film, televise*, video
7. Cetak berupa buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas *(hand-out)*
8. Permainan dapat berupa teka-teki, simulasi, permainan papan
9. Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh)
10. Manipulatif (peta, boneka )
11. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
12. Media berbasis telekomunikasi yang berupa *telecomfrence*, kuliah jarak jauh
13. Media berbasis mikroprosesor dapat berupa *computer-assisted-instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact video*, *disc.*

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa di balik kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami kemajuan yang pesat, sehingga dapat dimanfaatkan manusia atau siswa dalam melaksanakan aktivitas belajarnya.

1. **Media *Focusky***

Perkembangan media presentasi saat ini cukup cepat dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi untuk menyempurnakan presentasi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan perangkat lunak sebagai media presentasi.

Dahulu perangkat lunak media presentasi hanya terbatas untuk menampilkan teks ataupun gambar, namun saat ini telah banyak perangkat lunak yang dikembangkan untuk menampilkan presentasi menjadi lebih baik dan lebih menarik salah satunya adalah media *Focusky.*

Popescu (2014) *Focusky* merupakan media presentasi yang penuh fitur khusus dikembangkan untuk membantu membuat presentasi menawan secara online maupun offline, presentasi yang dibuat dapat berbagi melalui web, seperti *Mac* atau sebagai aplikasi *Windows*. Dengan demikian, *Focusky* dapat menghasilkan presentasi yang dinamis yang dapat didistribusikan ke sejumlah pengguna, dan dapat memodifikasi, mengedit, dan personalisasi bentuknya sesuai kebutuhan sendiri.

Menyampaikan presentasi yang menarik yang mampu untuk menarik perhatian audiens adalah tugas yang sulit yang membutuhkan keterampilan yang baik, tata letak yang terstruktur dengan baik disertai slide presentasi yang dirancang dengan baik, bahasa tubuh yang ekspresif dan keterampilan komunikasi yang baik.

Meskipun ketangkasan pembicara adalah hal yang sangat penting untuk keberhasilan presentasi, konten yang ditampilkan oleh orator yang juga penting, maka *Focusky* dapat mempermudah pekerjaan Anda.

*Focusky* adalah media presentasi yang penuh dengan fitur khusus dikembangkan untuk membantu membuat presentasi secara online maupun ofline yang dapat dibagikan melalui web, seperti *Mac* atau sebagai aplikasi *windows*, dengan demikian, *Focusky* memungkinkan kita untuk menghasilkan presentasi yang dinamis yang dapat didistribusikan ke berbagai pengguna.

*Focusky* memberikan pandangan menyeluruh pada presentasi dan memungkinkan kita untuk membuat jalur yang akan membawa kita melalui konten proyek. Tentu saja kita dapat memodifikasi, mengedit, dan personalisasi bentuknya sesuai kebutuhan kita sendiri.

Menurut Popescu (2014), secara otomatis setiap kali kita memilih item dari presentasi untuk memberikan akses ke editing dan alat layering, kita dapat mengubah layer, isi, warna, dan ketebalan dari setiap bentuk atau garis tertentu tanpa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencari alat yang tepat dalam menu *Focusky*. *Tab shape* memudahkan kita untuk memasukkan berbagai bentuk geometris, garis, panah, dan bintang dalam presentasi.

*Focusky* memberikan banyak pilihan dalam membuat presentasi yang menarik dengan memasukkan konten flash, video dari mac atau dari situs berbagi video seperti *youtube*. Selain itu, *Focusky* dilengkapi dengan dukungan untuk file audio yang dapat kita masukkan kedalam presentasi multimedia. (Popescu, 2014) *Focusky – An Intuitive and Versatile Presentation Maker For Everyday Use*, pembuat presentasi intuitif dan serbaguna untuk pemakaian sehari-hari.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan isi materi yang di presentasikan kita tidak hanya memerlukan keahlian berbicara yang baik tetapi, kita juga harus memerlukan media presentasi yang dapat menarik perhatian para siswa, salah satunya dengan menggunakan media *Focusky.* Media *Focusky* merupakan media presentasi yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan baik itu digunakan dalam kantor maupun dalam dunia pendidikan yaitu sekolah yang dapat memudahkan kita dalam menyampakan isi materi yang akan di presentasikan. Karena *Focusky* memiliki banyak fitur yang dapat menarik perhatian para pendengarnya. Pada *Focusky* kita juga dapat membuat presentasi secara online maupun secara ofline yang dapat dibagikan melalui web sehingga memudahkan kita untuk menggunakannya dengan mudah kapanpun kita membutuhkannya, selain itu kita juga dapat memodifikasi, dan mengedit bentuknya sesuai kebutuhan kita, pada *Focusky* kita juga dapat menambahkan video dalam presentasi yang kita buat.

Selain itu, kita juga dapat membuat peta pikiran dalam media *Focusky* juga dilengkapi dengan fitur peta pikiran fitur unggulan lain adalah efek transisi *3D*, ini terdiri dari fitur *3D zoom*, *panning* dan efek yang dapat membuat presentasi terlihat seperti *film 3D*. (Elsa D. Arnold, 2016), *Focusky presentation maker provides audiences with greatest experience*, pembuat presentasi Focusky yang memberi penonton pengalaman terbaik.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Media *Focusky***

Berbicara mengenai media *Focusky* pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan. Popescu (2014) mengemukakan kelebihan media *Focusky* adalah:

1. *Focusky* memiliki tampilan 3D.
2. Tampilan visual yang di tampilkan oleh *Focusky* lebih menarik.
3. Pembuat dapat memasukkan berbagai gambar dan video kedalam presentasi yang akan dibuat.
4. *Focusky* dapat digunakan secara online maupun ofline.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media *Focusky* juga memiliki banyak kekurangan diantaranya adalah *Focusky* tidak dapat diandalkan sebagai pembuat presentasi yang disebutkan sebelumnya, sebuah fakta yang mungkin menentukan calon pembeli untuk berfikir dua kali sebelum membeli aplikasi. *Focusky* bergantung pada *Adobe AIR* dan *Adobe Flash* untuk memberikan alat editing yang kuat dan mudah digunakan, namun kinerja *Focusky* membutuhkan biaya yang tinggi setiap kali kita mengedit atau mempresentasikan hasil kerja dari aplikasi. (George Popescu, 2014), *Focusky – An Intuitive and Versatile Presentation Maker For Everyday Use*, Focusky – pembuat presentasi intuitif untuk penggunaan sehari-hari.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *Focusky* adalah memerlukan biaya yang cukup tinggi untuk dapat membeli aplikasi tersebut, dan masih kurangnya refesensi seperti belum adanya buku mengenai media ini sehingga untuk mempelajarinya kita harus mencari referensi di internet. Referensi yang tersedia di internet pun tidak tersedia dalam bahasa indonesia sehingga membuat pengguna merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Serta tidak semua orang dapat menggunakan aplikasi ini karena untuk memilikinya pemgguna harus mendownload terlebih dahulu aplikasi tersebut.

1. **Penggunaan Media *Focusky* Dalam Pembelajaran IPA Biologi**

Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dibagi kedalam tiga jenis yaitu “media auditif yaitu media yang memiliki unsur suara, media visual yaitu media yang dapat dilihat, dan media audio visual yaitu media yang memiliki unsur suara dan gambar.

Media yang dimaksud adalah media yang audio-visual yaitu media *Focusky* karena dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Biologi untuk mendukung efektifitas pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran menurut Diaz Carlos (Sumantri, 2015: 2):

Merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduany, yakni pada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen yang meliputi: siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Dengan kata lain, pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan dalam proses belajar dikelas antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa lainnya.

1. **Pembelajaran IPA Biologi**
2. **Pengertian Biologi**

Menurut Soemarwoto, dkk (1988) Biologi atau ilmu hayat adalah suatu ilmu tentang kehidupan. Biologi membantu manusia mengenal dirinya sebagai organisme, mengenal lingkungannya dan hubungan antara organisme dengan lingkungannya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa:

Biologi, ilmu tentang kehidupan, sudah berakar dari dalam diri manusia. Biologi adalah pengejawantahan ilmiah dari kecenderungan manusia yang merasa mempunyai hubungan dan tertarik pada semua bentuk kehidupan. Biologi adalah ilmu yang diperuntukkan bagi orang-orang dengan pemikiran yang selalu bertualang. Biologi membawa kita, sendiri maupun melalui orang lain, memasuki hutan, gurun, lautan, dan lingkungan yang lain memasuki bentuk kehidupan beserta lingkungan fisiknya berpadu membentuk jaringan-jaringan kompleks yang disebut ekosistem. (Campbell, 2002: 1)

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan seluruh lingkungannya.

Pembelajaran biologi dapat diaplikasikan dengan media berbasis teknologi. Pebelajaran dengan media berbasis teknologi dapat membantu memahami materi yang disampaikan dengan baik, karena dengan media berbasis teknologi dapat menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik, dengan media berbasis teknologi dapat disajikan media pembelajaran secara tekstual, audio, maupun visual.

Biologi juga merupakan salah satu ilmu dasar yang ikut menentukan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena dengan belajar biologi kita akan mempunyai kemampuan berpikir logis serta memperoleh keterampilan dalam berpikir kritis, sistematis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA Biologi**

Tujuan pengajaran Biologi antara lain adalah mengembangkan cara berpikir ilmiah melalui penelitian dan percobaan; mengembangkan pengetahuan praktis dari metoda biologi untuk memecahkan masalah kehidupan individu dan sosial; merangsang studi lebih lanjut dibidang biologi dan bidang lain yang berhubungan dengan biologi; serta membangkitkan pengertian dan rasa sayang kepada makhluk hidup. Soemarwoto, dkk (1988).

1. **Hasil Belajar**

Definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang hasil belajar berbeda-beda, hasil belajar itu sendiri merupakan umpan balik yang dimiliki seseorang setelah belajar yang dapat menjadi pengetahuan baru bagi seseorang. Menurut Abdurrahman (Jihad & Haris, 2012; 14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Juliah (Jihad & Haris, 2012: 15) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Sedangkan Hamalik (Jihad & Haris, 2012; 15) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas”.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh dan dimiliki peserta didik yang menjadi kemampuan siswa baik itu dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah melakukan kegiatan belajar.

1. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dan setiap orang pasti mengalami proses belajar dalam hidupnya, proses belajar dapat terjadi dimanapun dan kapan pun karena belajar dimulai dari sejak kita lahir hingga menjadi dewasa. Misalnya dari sejak bayi kita belajar untuk merangkak, berjalan, dan lain-lain. Dan proses tersebut terus berjalan sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang.

Menurut Di Vesto dan Thompson (Rusman, Dkk, 2013) belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Gagne & Berliner belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). (sadiman, Dkk, 2012: 3).

Pendapat lain juga mengatakan bahwa:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.( Daryanto, 2010: 2)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang baik itu perubahan pada sikap, keterampilan, dan pengetahuan seseorang yang dapat terjadi kapan pun dan dimana pun yang akan membawa seseorang pada proses pendewasaan diri.

1. **Ciri-Ciri Belajar**

Definisi belajar telah di uraikan dari beberapa pendapat, dan belajar juga memiliki ciri-ciri tertentu sehingga tidak semua aktivitas yang diloakukan di katakan sebagai belajar. Hamalik (Jihad & Haris, 2012: 3) memberikan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1)Proses belajar harus mengalami, berbuat, bereaksi dan melampaui; 2) melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu; 3) bermakna bagi kehidupan tertentu; 4) bersumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi secara keseimbangan; 5) dipengaruhi pembawaan dan lingkungan; 6) dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual; 7) berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan anda sebagai peserta didik; 8) proses belajar terbaik adalah apabila anda mengetahui status dan kemajuannya; 9) kesatuan fungsional dari berbagai prosedur; 10) hasil-hasil belajar secara fungsional bartalian satu sama lain tetapi dapat didiskusikan secara terpisah; 11) dibawah bimbingan yang merangsang dan bimbingan tanpa tekanan dan paksaan; 12) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, niali-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, *apresiasi abelitas*, dan keterampilan; 13) dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik; 14) lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan berbeda-beda; 15) bersifat kompleks dan dapat berunah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu seseorang mengalami dan berbuat melalui pengalaman ataupun melalui mata pelajaran yang memiliki tujuan tertentu yang bersumber dari suatu kebutuhan yang dapat mendorong motivasi serta dipengaruhi oleh lingkungan yang lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan berbeda-beda pada diri setiap orang.

1. **Prinsip-Prinsip Belajar**

Dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal, upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik merupakan hal yang yang sangat penting. Oleh karena itu, agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi peserta didik, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar yang benar. William Burton (Hamalik, 2013; 31) menyimpulkan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1.Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*). 2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu. 3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid. 4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu. 5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan. 6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual dikalangan murid-murid. 7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid. 8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan. 9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur. 10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah. 11. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa takanan dan paksaan. 12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. 13 hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya, 14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. 15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.16. hasil-hasil belajar yang telah dicapaiadalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adabtable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Sedangkan menurut Sukmadinata (Suyono dan Hariyanto, 2014) menyampaikan prinsip umum belajar:

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
2. Belajar berlangsung sumur hidup,
3. Kenerhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu secara aktif.
4. Belajar mencakup semua aspek kehidupan. Oleh sebeb itu belajar harus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Kegiatan belajar berlangsung disembarang tempat dan waktu.
6. Belajar berlangsung baik dengan guru maupun tanpa guru. Berlangsung dalam situasi forma, informal, dan nonformal.
7. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi. Biasanya terkait dengan pemenuhan tujuan yang kompleks, diarahkan kepada penguasaan, pemecahan masalah atau pencapaian sesuatu yang bernilai tinggi.
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.
9. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan. Hambatan dapat terjadi karena adanya penyesuaian individu dengan tugasnya, adanya hambatan dari lingkungan, kurangnya motivasi, kelelahan atau kejenuhan belajar.
10. Dalam hal tertentu belajar memerlukan adanya bantuan dan bimbingan dari orang lain.

Alvin *C. Eurich* (Sahabuddin, 2007: 114) juga mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebgai berikut:

1. Apapun yang dipelajari oleh murid, murid sendiri yang mempelajarinya. Tidak seorangpun yang dapat melakujan kegiatan belajar untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo atau kecepatannya sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak kalau setiap langkah segera diberikan penguatan.
4. Penguasaan penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
5. Bila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, ia lebih terdorong untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat lebih baik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan hal yang sangat penting di perhatikan oleh setiap guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena prinsip belajar sendiri dapat menjadi suatu petunjuk umum tentang belajar dan sumber motivasi bagi guru untuk dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

1. **Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar merupakan target pencapaian kompetensi secara operasional dari kompetensi dasar dan standar kompetensi. Menurut Sudjana (Jihad dan Haris, 2012: 20-21) ada dua kriteria yang menjadi indikator hasil belajar yaitu:

1. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keber-hasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan di bawah ini:

1. Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematik?.
2. Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu?.
3. Apakah guru memakai multi media?
4. Apakah siswa mempuyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?.
5. Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
6. Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
7. Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?
8. Kriteria ditinjau dari hasilnya.

Di samping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai siswa:

1. Apakah hasil belajar yang di peroleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
2. Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
3. Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
4. Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tampak adanya perubahan pada diri setiap peserta didik, baik itu perubahan dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, artinya terjadi perubahan yang lebih baik dari sebelumnya terhadap diri peserta didik.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diperoleh seseorang berbeda-beda, hal ini disebabkan karena beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang diantaranya faktor dari diri siswa sendiri ataupun faktor dari luar diri siswa. Nana Sudjana (2002) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu, faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri siswa itu atau dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Selain itu faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang.

Sedangkan Caroll (Sudjana, 2002: 40) mengatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu:

(a)Bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu. Empat faktor yang disebut di atas (a b c e) berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor (d) adalah faktor yang diluar individu(lingkungan).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik itu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri maupun faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Namun faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal atau faktor dari diri siswa itu sendiri antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran IPA Biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu mengenai makhluk hidup, sehingga media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan penggunaan media pembelajaran yaitu pengguanaan media *Focusky*. Diamana guru dituntut memiliki kreatifitas dalam menyediakan media pembelajaran ini khususnya pada mata pelajaran IPA Biologi.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dan salah satu media yang dimaksud adalah media *Focusky*, dimana dalam penggunaannya media tersebut guru dapat menjelaskan materi pelajaran seperti perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup dengan memperlihatkan perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup sehingga siswa dengan mudah dapat mengetahui perkembangan dan pertumbuhan makhluk hidup. Oleh karena itu, dengan adanya pengguanaan media *Focusky* dalam pelajaran IPA Biologi maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Biologi Rendah

Pemanfaatan Media *Focusky* Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

Hasil Belajar Siswa

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan tinjauan pustaka sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media presentasi *Focusky* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga.

H1 : Ada pengaruh penggunaan media presentasi *Focusky* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga.