**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Hasil Belajar**
3. Pengertian hasil belajar

Masalah belajar merupakan masalah yang dialami setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga terbentuklah perubahan pola sikap dan bertambahnya ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajaritu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Menurut Abdurrahman (Jihad, 2012:14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku relatif menetap”.

Menurut Bejamin S.Bloom (Jihad, 2012:14) “ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik”. Selanjutnya menurut A.J.Romizowski (Jihad, 2012:14) “hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemprosesan masukan (*input*)”. Masukan dari system tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya yaitu perbuatan atau kinerja.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan perstasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pada penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah hasil belajar pada mata pelajaran Biologi. Menurut Mahmuddin (wordpress.com, 2013) biologi merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahun alam (IPA atau sains) yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Mata Pelajaran Biologi adalah cabang IPA atau Sains yang khusus mempelajari tentang segala hal yang berkaitan dengan kehidupan di permukaan bumi. Biologi diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya.

Dikarenakan objek kajiannya sangat luas, yaitu mulai dari organisme tidak kasat mata hingga kasat mata, tidaklah cukup membantu siswa dalam pembelajaran jika hanya dengan menggunakan alat indera saja, tetapi perlu bantuan berbagai alat/media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Menurut Sudjana (Jihad, 2012:15) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu kebutuhan dari peserta didik yang dipacu oleh sikap ingin tahu dan didukung oleh kemampuan untuk mengetahui. Maka dari itu, Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi dengan kemampuan dan kualitasnya sendiri sehingga mendapat hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan dan pengalaman belajar yang diperolehnya. Artinya, ada faktor lain yang dapat membantu peserta didik belajar sehingga dapat mempengaruhi dan menentukan hasil belajar yang dicapai. Salah satunya adalah yang bisa mempengaruhi di lingkungan sekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran.

1. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Secara umum, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri peserta didik dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri peserta didik.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai faktor intern dan ekstern menurut Slameto (2003: 54-72).

1. Faktor Intern

Terdapat 3 faktor yang termasuk dalam faktor intern diantaranya 1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), 2) faktor psikologis (intelegnsi, perhatian, minat, bakat,motif, kematangan dan kesiapan), 3) faktor kelelahan.

1. Faktor ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), 3) Faktor masyarakat ( kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor-faktor tersebut mempengaruhi hasil belajar dan kemampuan peserta didik, baik dalam meningkatkan maupun mempengaruhi dalam penurunan hasil belajar dan kemampuan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat dikatorikan sebagai faktor eksteren yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberadaan media dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenagkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Ryana (Asyhar,2012:29) bahwa “melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenagkan”. Berdasarkan hal tersebut idealnya segala faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran harus di perhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksankan pembelajaran yang berkualitas.

1. **Media Pembelajaran**
2. Pengertian media pembelajaran

Belajar menurut James O. Whittaker (Aunurrahman, 2010:35) adalah “proses dimana tingah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Meurut Butron (Aunurrahman, 2010:35) “belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya”.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkahlaku yang terjadi pada diri seseorang, dimana diperoleh dari segi pengalaman pada lingkungan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Abdillah (Aunurrahman, 2010:35) mengemukakan bahwa belajar sebagai:

Suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoreh tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang menunjukkan suatu perubahan perilaku melalui pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran menurut (Susilana, 2007:1) adalah “suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya pemperoleh pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pemnbelajaran adalah terjadinya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk pemperoleh suatu kognitif, afektif dan psikomotorik. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, diantaranya penggunaan media yang tersedia.

Media berasal dari kata medium (latin) yang berarti perantara atau pengantar. “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sadiman, 2012:6). Selanjutnya Briggs (Sanjaya, 2008:204) berpendapat bahwa “media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar”. Gerlach dan P. Ely (Karim, 2007:5) mengartikan media pembelajaran dalam arti luas dan sempit :

Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret dan alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal. Setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.

Oemar hamalik (Karim, 2007:5) mengemukakan pengertian media pendidikan, yaitu:

Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara atau pengantar pesan yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan memberi pengaruh terhadap efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, dengan menggunakan berbagai macam variasi media pembelajaran.

1. Manfaat media pembelajaran

Proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran.  Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.  Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Secara umum media mempunyai kegunaan (Susilana, 2007:9):

(1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih lansung antar murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.  Selanjutnya manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Arsyad, 2013:29):

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.  Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Sesuai dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media lebih menarik dan jelas dalam penyajiannya dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

1. Jenis-jenis media pembelajaran

Perkebangan teknologi sekarang ini sudah banyak jenis media yang bisa digunakan.  Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah percetakan. Kemudian terlahir teknologi audio-visual yang menggabungkan elektronik atau komputer untuk tujuan pembelajaran. Meskipun media sudah banyak macamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.  Beberapa media yang paling dikenal dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku).  selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan obyek-obyek nyata.  Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Menurut Seels & Richey (Arsyad, 2013:31) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: “media hasil cetak, media hasil audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer”. Sedangkan menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2013:38) bebagai jenis media dikelompokkan kedalam lima kelompok,yaitu :

(1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor), (2) media berbasi cetak (buku, penuntun, buku latihan *(workbook),* alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), (4) media berbasis audi-visual (video, filem, program slide-tape, televise) ; dan (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri atas media cetak, audio, visual dan audiovisual serta media pembelajaran juga ada yang berupa media dua dimensi dan tiga dimensi. Yang terpenting dalam media pembelajaran dalah tersampainya pesan atau informasi kepada sipenerima.

1. Prinsip-prinsip media pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja sesuai dengan kebutuhan materi. Untuk itu perlu di lakukan pemilihan media, agar pemilihan media pembelajaran tepat sesui dengan kebutuhan, maka perlu dipertimbangkan prnsi-prinsip, faktor/kriteria-kriteria, dan langkah-langkah pemilihan media.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Sanjaya (2008:224) yakni :

a) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; b) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas; c) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa; d) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru; e) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya adapun kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Karim (2007:23-24) yakni:

1) media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujan pengajaran; 2) media yang dipilih hendaknya selalu disesuikan dengan kemampuan siswa; 3) media yang digunakan, hendaknya tepat guna, dalam artian bahwa media tersebut benar-benar dapat diamati, didengar, dirasakan atau dihayati oleh siswa; 4) media yang dipilih hendaknya memang tersedia, atrinya tersedia alat/bahannta atau tersedia waktu untuk mempersiapkan dan mempergunakannya; 5) media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru maupun siswa; 6) persiapan penggunaan media hendaknya disesuaika dengan biaya yang tersedia dan diusahakan agar dapat diperoleh hasil yang memuaskan; 7) kondisi fisik lingkungan, turut mempengaruhi media.

Berkaitan dengan pemilihan media, Arsyad (2013:74-76) menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu:

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) Praktis, luwes, dan bertahan; 4) Guru terampil menggunakannya; 5) Pengelompokan sasaran; dan 6) Mutu teknis.

Beberapa pendapat di atas, maka yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

1. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran

Penggunaan medi pembelajaran seharusnya dilakukan perencanaan yang sistematik. Perlu diingat bahwa media pembelajaran digunakan bila media itu mendukung tercapainya tujuan pembelelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran yang telah dipilih dapat digunakan secara efektif dan efisien harus menempuh langkah-langkah secara sistematis.

Dalam penggunaan media pembelajaran, langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media menurut Sumarno (Blogunesa:2011) yakni :

1. **Persiapan**

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana bila akan mengajar seperti biasa. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran cantumkan media yang akan digunakan.
2. Menyiapkan dan mengatur peralatan dan media yang akan digunakan
3. **Pelaksanaan / Penyajian**

Tenaga Pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

1. Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
2. Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran
3. Jelaskan materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
4. **Tindak lanjut**

Aktivitas ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guna untuk mencapai keefektifan dan keefisienan, maka media pembelajaran harus melalui langkah-langkah tersebut.

1. **Media Presentasi *Software Video Maker FX***
2. Pengertian media presentasi

Presentasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan penyampaian atau mengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain. Menurut Sanjaya (2012:169) “ presentasi merupakan suatu metode yang digunakan dalam menyampaikan suatu ide/gagasan maupun informasi kepada orang lain.”

Selain itu Sanjaya (2012:169) juga mengungkapkan bahwa presentasi adalah:

Presentasi merupakan proses komunikasi yang terdiri atas penyampaian pesan (prensenter), pesan itu sendiri yakni sebagai informasi yang ingin disampaikan, audiens atau penerima pesan yakni orang yang menerima penjelasan.

Sanjaya (2012:169) juga mengemukakan bahwa:

Presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan (dosen, guru, instruktur atau mahasiswa yang ditugasi untuk memamparkan suatu ide, gagasan, atau penemuan).

Adapun menurut Noer (2012:29) presentasi adalah “sebentuk komunikasi. Komunikasi presentasi dilakukan secara terpadu lewat suara, gambar, dan bahasa tubuh”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan sutu topik atau informasi tertentu kepada orang lain. Media presentasi merupakan media yang sering digunakan untuk menyajikan informasi. Dalam sanjaya (2012:170) “media presentasi merupakan media yang paling sering digunakan, karena proses pembelajaran ataupun pelatihan tidak lepas dari penyajian materi”. Dari penyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media presentasi adalah media atau alat yang digunakan untuk menyajikan materi ataupun informasi atau pesan kepada orang lain dalam proses pembelajaran maupun pelatihan.

1. Pengertian *Software Video Maker FX*

*Software Video Maker FX* merupakan software editing video yang dibuat oleh Peter Rozak. *Video Maker FX* (Skyroof:2017) adalah “salah satu software untuk membuat video animasi yang terbilang bagus, sederhana dan mudah untuk digunakan.” Software ini dapat membantu dalam pembuatan sebuah slide presentasi dengan cepat, tidak memakan waktu yang lama dan mudah untuk digunakan bagi orang yang belum pernah membuat animasi sekalipun. *Software Video Maker FX* dapat digunkan untuk membuat slide presentasi, video promosi, dan bahan ajar. *Software Video Maker FX* cocok untuk digunakan bagi pemula dalam editing presentasi karena softwer ini sangat mudah digunakan.

*Software Video Maker FX* memudahkan kita untuk membuat slide presentasi pembelajaran maupun promosi, kerena *Software Video Maker FX* ini telah disediakan ribuan slide/theme yang bisa di gunakan dalam pebuatan media. *Software* ini juga membantu kita dalam membuat slide presentasi yang mudah dan berkesan karena *softwer* ini menyediakan slide dengan karakter kartun dan animasi lainnya yang sudah tersedia, dan dapat pula mengkombinasikan slide dengan foto atau gambar, musik bahkan audio.

Berbagai efek dan animasi yang disediakan oleh *software* ini, *slideshow* akan lebih menarik untuk dilihat. Tidak hanya itu, dengan *software* ini media yang sudah jadi, bisa dipublish ke dalam youtube, situs web, blog, dan media sosial lainnya, sehingga bisa shering dan berbagi dengan pengguna lainnya.

1. Kelebihan dan kekurangan

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *Software Video Maker FX* merupakan *software* yang biasa digunakan untuk membuat slide presentasi degan berbagai tema. Selanjutnya akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan *Software Video Maker FX:*

Kalebihan *software* ini adalah (Tamvanesia:2016) :

1. Puluhan template animasi yang bisa digunakan untuk membuat slide presentasi yang cocok sesuai dengan project kita buat;
2. *Software Video Maker Fx*, merupakan aplikasi yang digunakan sebagai pembuat foto *Slide Show*, di dalam *Software* ini banyak sekali efek-efek yg dapat digunakan;
3. Penggunaanya sangat mudah, tinggal pilih template kostumisasi konten, done;
4. Penambahan background, musik, voice agar slide kelihatan lebih keren;
5. Tanpa watermark slide presentasi yang dihasilkan terlihat lebih professional.
6. *Software* bisa digunakan secara online maupun ofline

Dari penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *software* ini sangat simpel digunakan, menyediakan ribuan template dan juga memiliki banyak fitur, dan dapat digunakan untuk membuat slide prsentasi, foto slide, video. Tetapi *software Video Maker FX* ini juga memiliki kekurangan (Tamvanesia:2016) yaitu “harganya relatif mahai (online),terbatasnya kalimat yang bisa ditampilkan dalam template dan, kurangnya dalam preview project”.

1. Langkah-Langkah Pembuatan

Berikut langkah-langkah pembuatan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX:*

1. Buka *Software Video Maker FX.*
2. Lengakapi ***username*** dan ***pasword*** kemudian ***login****.*
3. Klik ***creat project*** untuk memulai ***project.***
4. Isi kolom enter ***new project name***, sesuai nama ***project*** yang di inginkan kemudian klik ***create project***.
5. Kilik ***add slide*** untuk memulai pembuatan media, maka akan tampil pilihan ***slide thames***, pilih sesuai dengan kebutuhan, kemudian pilih ***add slide***.
6. Untuk memberikan efek pada ***background slide***, klik tanda panah pada ***bacground effect***.
7. Untuk memasukkan teks pada ***thames*** klik ***text*** pada tool bar.
8. Untuk memasukkan gambar klik ***images*** pada tool bar, kemudian klik browser file jika ingin memilih gambar dari komputer. Lakukan langkah yang sama untuk gambar-gambar berikutnya.
9. Untuk mengganti warna ***background*** klik ***shapes*** pada tool bar, kemudian pilih warna yang di inginkan.
10. Untuk memberikan animation pada ***background*** klik ***animation*** pada tool bar, pilih animation yang di inginkan.
11. Setelah pemberian ***animation*** selanjutnya mengexport project*,* klik menu ***export project*** pada menu bar*.*
12. Akan muncul tampilan ***export project to video***
13. Sesuiakan size dan quality video yang di inginkan. Lalu klik ***start video export.***
14. Setelah itu akan muncul proses ***rendering frames for slide***. Tunggu sampai prosesexportnya complete. Dan video siap untuk di tayangkan.
15. Langkah-langkah Penggunaan

Berikut secara umum langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *Software Video Maker FX* dalam mata pelajaran Biologi:

1. Guru memperkenalkan dan menjelaskan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX* kepada siswa
2. Guru menampilkan dan memaparkan kepada siswa materi dengan menggunakan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX*
3. Guru membuka file tempat penyimpanan *Software Video Maker FX*  pada dokumen
4. Untuk menampilkan slide presentasi pembelajaran, guru membuka *file exported video* untuk membuka slide presentasi pembelajaran yang sudah di *exported* dalam bentuk video
5. Guru mengklik dua kali screen agar tampilan dari media presentasi pembelajaran *Software Video Maker FX* terlihat dengan ukuran satu layar monitor atau fullcreen
6. Guru melibatkan siswa untuk mengidentifikasi tentang materi pembelajaran
7. **Mata Pelajaran Biologi**

Biologi merupakan ilmu yang sangat penting di bumi ini. Kata biologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “bio” yang berarti hidup dan “logos” yang berarti ilmu pengetahuan. Sehingga dapat artikan bahwa biologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari dan mengkaji tentang kehidupan. Biologi adalah ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang kehidupan di dunia dari segala aspek, baik itu tentang makhluk hidup, lingkungan, maupun interaksi antara mekhluk hidup dengan lingkungannya. Bilibang (Tulisanterkini.com, 2001) mengemukakan:

Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta tanggung jawab sebagai warga yang bertanggung jawab terhadap lingkungan, masyarakat, bangsa dan Negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Biologi berkaitan dengan cara memberi tahu dan memahami tentang alam secara sistematis sehingga Biologi bukan hanya penguasaan kumpulan yang berupa fakta, konsep dan prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan.

Biologi sebagai salah satu cabang dari ilmu pengetahuan alam yang memiliki sifat, kepentingan dan peranan yang sama dengan fisika dan kimia. Dalam belajar Biologi dipandang sebagai salah satu proses dan produk. Proses adalah suatu cara berfikir dan bertindak di dalam maupun di luar sekolah untuk merespon kejadian di lingkungan sedangkan sebagai produk merupakan hasil studi tentang keberadaan fisis, kemis dan Biologi.

Tujuan pembelajaran Biologi menurut Mahmuddin (wordpress.com, 2013) ialah sebagai wahana agar peserta didik mampu mempelajari diri sendiri dan alam sekitar dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran biologi juga menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Selanjutnya Mata pelajaran biologi berfungsi untuk menanamkan kesadaran terhadap keindahan dan keteraturan alam sehingga siswa dapat meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai warga negara yang menguasai sains dan teknologi untuk meningkatkan mutu kehidupan dan melanjutkan pendidikan. Permendiknas no 26 tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran IPA biologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

a) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam pencitaaNya; b) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; c) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; d) melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi; e) meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam; f) menigkatkan pengetahuan, konsep, dan keteramilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.

Dengan tujuan di atas mata pelajaran biologi dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir secara ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri sebagai peserta didik.

Pembelajaran biologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung karena itu siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan agar mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Masalah yang terdapat dalam pembelajaran Biologi adalah bagaimana menghubungkan fakta yang pernah dilihat dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan konsep Biologi, sehingga menjadikan pengetahuan yang bermakna dalam benak siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Biologi diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu, memotivasi, dan mendorong siswa untuk mengetahui dan memahami konsep biologi itu sendiri.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa yang merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pencapaian pendidikan ataupun kualitas suatu pembelajaran siswa. Dalam mata pelajaran biologi perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah.

Media mempunyai dampak yang menguntungkan dalam proses belajar, media dapat menjelaskan hal - hal yang abstrak yang kurang dimengerti oleh peserta didik. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, dan salah satu media berbasis komputer yang dapat digunakan yaitu *Software Video MakerFX*. Dimana dalam penggunaan media tersebut guru dapat menjelaskan materi pelajaran yang berhubungan pada materi yang dibawakan pada saat itu. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, sangat diperlukan kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

Dalam penelitian ini, mata pelajaran Biologi dipilih sebagai mata pelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan *Software Video MakerFX* sedangkan pada kelas kontrol akan tanpa menggunakan *Software Video MakerFX*. Dari dua kelas tersebut akan dibandingkan apakah pembelajaran dengan menggunakan *Software Video MakerFX* dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa. Lebih jelasnya, kerangka pikir digambarkan sebagai berikut :

Kondisi Objektif Di Sekolah:

Rendahnya Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Yang Disebabkan Kurangnya Variasi Media Yang Digunakan

Tritmen Yang Dilakukan:

Penggunaan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Software Video Maker FX* Dalam Mata Pelajaran Biologi

Kondisi Yang Diharapkan:

Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Meningkat Setelah Penggunaan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis *Software Video Maker FX*

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

**H1** : Ada perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Video Maker FX* dengan yang di ajar dengan menggunakan media presentasi pembelajaran berbasis *Software Power Point* dalam mata pelajaran Biologi di kelas VIII SMP Negeri 3 Marioriwawo Kabupaten Soppeng**.**