**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian Media Pembelajaran

Belajar menurut James O. Whittaker (Aunurrahman, 2010:35) adalah “proses di mana tingah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Menurut 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 tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang, di mana diperoleh dari segi pengalaman pada lingkungan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Kemudian Abdillah (Aunurrahman, 2010:35) mengemukakan definisi 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 memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan 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.

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). Sedangkan menurut Briggs (Sadiman, 2012:6) berpendapat bahwa “media adalah sejenis alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk 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.

Sedangkan Robert M.Gagne (Karim, 2007:5) menggunakan istilah:

Media instruksional untuk menunjukkan berbagai macam komponen lingkungan belajar yang dapat menimbulkan perangsang untuk siswa (pebelajar), yang menyebabkan terjadinya komunikasi dengan siswa, termasuk dalam pengertian ini guru, objek (benda), berbagai macam alat mulai dari buku sampai televisi yang secara umum mempunyai fungsi memberikan *input* kepada murid.

Berdasarkan pendapat 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. Jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangan teknologi sekarang ini, berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, secara tidak langsung menuntut guru untuk dapat memahami dan memilih media yang tepat untuk digunakan pada setiap materi pembelajaran. Seels & Richey (Arsyad, 2013:31) mengemukakan media yang tepat untuk digunakan dalam setiap materi pembelajaran, yaitu:

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 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 ke dalam 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 audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi) ; dan (5)media berbasis komputer ( pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari 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 adalah tersampaikannya pesan atau informasi kepada si penerima.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media yang dipilih hendaknya menunjang ketercapaian tujuan pengajaran. Guru harus mampu memilih media yang akan digunakan dalam mendukung materi pelajaran yang akan dibawakan. Sehingga kembali kepada kemampuan seorang guru memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28) 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, memerankan, dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran ialah:

1. Media pembelajaran dapat memudahkan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat lebih mudah memahamkan dan mengarahkan siswa tentang inti materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dengan sendirinya dapat tercapai tanpa disadari oleh siswa.
3. Media pembelajaran dapat dikombinasikan oleh metode mengajar yang digunakan, sehingga guru dan siswa dapat santai dan tetap serius dalam proses belajar mengajar, akhirnya efisiensi waktu dan efektifitas mengajar dapat tercipta.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkrit dan kesamaan pengalaman belajar terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa yang lain.
5. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik.

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak selalu mudah, pemilihan media memerlukan beberapa pertimbangan dari berbagai aspek dan juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pemakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Arsyad (2013:69) bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor utama dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi atau media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material); 2. Persyaratan isi tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula; 3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya; 4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi, lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Mulai dari ketepatan media terhadap kebutuhan belajar peserta didik, isi materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, fasilitas yang tersedia, waktu, biaya dan lain sebagainya. Selanjutnya, sikap berhati-hati dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan, karena dalam pemilihan media bukan sekedar bagaimana seorang guru mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikannya, tetapi juga bagaimana agar media yang dipilih dan kemudian digunakan oleh guru dapat memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran.

1. **Media Presentasi**

Presentasi merupakan suatu bentuk pemaparan informasi, benda, alat, gagasan atau ide, dan temuan baru kepada orang lain atau kelompok agar apa yang dipaparkan dapat dilihat, dipahami, diamati dan diperiksa oleh orang yang memperhatikan atau *audience*. Munadi (2013:150) mengemukakan bahwa “presentasi digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasik, baik untuk kelompok kecil maupun besar”.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi pengajuan suatu topik, pendapat ataupun informasi yang sifatnya teoritis untuk disampaikan kepada orang lain atau kelompok. Sifat interaksi antara pihak yang melakukan presentasi dan pesertanya, presentasi dapat kita kelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

1. Presentasi langsung: presentasi langsung jika presenter dan peserta dapat berkomukasi secara langsung contoh presentasi langsung adalah proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah, guru dan siswa bertatap muka secara langsung, sehingga peserta dimungkinkan untuk bertanya pada presenter/guru dan presenter dapat segera langsung memberi jawaban.
2. Presentasi tidak langsung: Sebuah presentasi dikatakan tidak langsung jika peserta tidak langsung bertemu dengan presenter dalam sebuah kelas atau forum. Media cetak seperti koran, tabloid dan majalah adalah contoh presentasi tidak langsung.

Presentase kini menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan multimedia untuk mendukung keberhasilannya. Daryanto (2012:53) mengatakan bahwa:

Multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa hingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Penggunaan multimedia sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dikarenakan multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Multimedia dapat mengubah semua unsur media baik yang berupa audio, video, gambar, teks, dan lain-lain menjadi satu dan terlihat lebih menarik apalagi dikombinasikan dengan beragam warna yang seirama dengan objek, menjadikan bahan ajar yang ingin disampaikan lebih inovatif dan lebih menarik lagi, dari pembelajaran non multimedia yang terkesan membosankan bagi peserta didik.

1. **Aplikasi *Focusky***

Perangkat lunak presentasi dulunya terbatas, hanya menampilkan teks ataupun gambar, namun saat ini telah banyak media presentasi yang dikembangkan untuk menampilkan presentasi lebih baik dan lebih menarik. Salah satunya adalah media presentasi *Focusky. Focusky.com* adalah salah satu aplikasi presentasi generasi baru yang menjungkir balikkan hampir semua gagasan yang dimiliki tentang presentasi. *Focusky* merupakan salah satu dari sekian banyak media presentasi yang berkembang saat ini. Berbagai versi turut ditingkatkan fitur-fiturnya sebagai bentuk pengembangan dari *software* ini. Aplikasi *Focusky* dapat di*download* di berbagai situs penyedia *software.*

*Focusky* dapat meningkatkan efisiensi kerja, karena perekam layar *built-in* dapat membantu merekam aktivitas layar, juga dapat digunakan secara langsung untuk membuat materi video dan memasang perekam layar pihak ketiga. Selain itu, *Focusky* bisa menyampaikan informasi yang kompleks kepada audiens secara sederhana dan visual.

Pembuatan presentasi *Focusky* dapat membantu memperkaya presentasi dengan konten multimedia. Artinya, bentuk, teks, gambar, link, video, musik dan flash bisa dengan mudah dimasukkan ke dalam presentasi. Dibandingkan dengan presentasi teks tunggal, dapat menyajikan konten dengan berbagai cara media yang memastikan bahwa presentasi menyenangkan untuk ditonton.

*Focusky* menyediakan banyak latar belakang video pra-desain dan profesional untuk mempercantik presentasi yang telah dibuat. Latar belakang video adalah cara yang baik untuk menarik perhatian peserta didik. Cukup terapkan latar belakang video bawaan dan membuat peserta didik memiliki pengalaman presentasi visual yang luar biasa.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Focusky***
2. Kelebihan *Focusky*
3. Kemudahan dalam membuat presentasibaru.
4. Beragam template indah *buil-in* dan *online*.
5. Efek *Zooming* yang menakjubkan, efek animasi dan transisi efek kanvas  *infinite* dan terbatas *zoom* dan pan efek
6. Latar belakang 3D yang realistis, gambar latar belakang dan latar belakang video dengan mudah mengubah warna latar belakang.
7. Mudah dalam *drag* dan *drop frame*  untuk kanvas.
8. Pratinjau presentasi segera ketika mengedit menyimpan proyek hanya untuk *reediting* kemudian.
9. Dengan cepat menyimpan pengaturan saat ini sebagai template
10. Kekurangan *Focusky*
11. Masih kurangnya buku referensi terkait media *Focusky.*
12. Tidak semua orang dapat menggunakan aplikasi ini, karena untuk memilikinya pengguna harus mendwnload terlebih dahulu sofwere  *Focusky* untuk dapat menggunakan fasilitas yang terdapat pada aplikasi *Focusky* user atau pengguna harus menguprade sofware *Focusky*nya.
13. Menjadi pro dan hal itu tidaklah gratis atau berbayar dalam proses penyimpanan hasil presentasi yang dibuat dalam mode  *offline* untuk menyimpan mempublikasikannya terlebih dahulu.
14. **Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpatisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dengan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia maka diharapkan dapat :

1. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya dan hasil intelektual bangsa sendiri;
2. Tutor dapat memusatkan perhatian pada pengembangan kompetensi bahasa.

Adapun yang menjadi tujuan bagi siswa, peserta didik, warga belajar dalam mempelajari Bahasa Indonesia agar dapat memiliki kemampuan antara lain :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Hartati (2006:75), menjelaskan tentang fungsi mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Sarana pembinaan kesatuan dan kesatuan bangsa; 2. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya; 3. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni; 4. Sarana penyebarluasan pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk keperluan menyangkut berbagai masalah, 5. Sarana pengembangan penalaran; 6. Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.

Dengan mengetahui fungsi bahasa Indonesia, tentu kita akan selalu berusaha untuk mempelajari dan menguasai bahasa Indonesia dengan sungguh-sungguh. Sebab dengan demikian secara tidak langsung kita telah berusaha untuk membina persatuan dan kesatuan bangsa, serta melestarikan budaya bangsa.

1. **Penggunaan Media Presentasi *Focusky* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media presentasi *Focusky* dapat dilakukan dengan berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung. Di mana pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media presentasi *Focusky* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher centered* (pembelajaran yang berpusat pada guru). Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher centered*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah. Pembelajaran langsung dibutuhkan keaktifan, kelihaian, keterampilan dan kreatifitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai subyek didik.

Langkah – langkah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media presentasi berbasis *Focusky* adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Pembelajaran

Guru melakukan apersepsi

(a) Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)

(b) Guru menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

1. Penyajian Materi
2. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

(a) Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media presentasi berbasis *Focusky.*

(1) Guru terlebih dahulu membuka file dari *Focusky* pada komputer/laptop.

(2) Guru mengklik icon fullscreen agar tampilan dari media presentasi berbasis *Focusky* terlihat dengan ukuran satu layar monitor.

(3) Guru menggunakan tombol panah pada keyboard untuk mengoperasikan presentasi berbasis *Focusky.*

(b) Melibatkan siswa mencari informasi tentang materi pelajaran.

1. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

(a) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas.

(b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

(c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh teman.

1. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

(a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.

(b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalah pemahaman, dan memberikan penguatan.

1. Kegiatan Penutup
2. Guru dan siswa sama-sama menarik suatu kesimpulan dengan kata-kata sendiri.
3. Guru memberi tugas rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pembelajaran.
5. **Hasil Belajar**
   1. Pengertian Hasil Belajar

Melalui belajar selain ranah kognitif, psikomotor, dan ranah afektif juga salah satu tolok ukur di mana siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran. Perubahan sikap dan perilaku yang terjadi pada diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Terjadinya perubahan sikap dan perilaku dalam belajar tentu menjadi kepuasan tersendiri bagi pengajar atau guru yang bersangkutan, tentu kearah yang positif dan bersifat relatif permanen.

Belajar menurut James O. Whittaker (Aunurrahman,2010:35) adalah “proses di mana 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”.

Melalui belajar tentu akan ada hasil yang ingin dilihat, telah disinggung sebelumnya bahwa belajar dengan serius akan membawa dampak positif dari segi sikap. Tidak hanya itu, belajar juga tentu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau kognitif dan psikomotor. Ketika proses belajar mengajar telah usai, hal utama yang diharapkan oleh guru adalah tujuan pembelajarannya dapat tercapai secara optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik serta menunjukkan prestasi hasil belajar yang meningkat secara signifikan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

* 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran terdapat berbagai hal yang berpengaruh atau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang telah dicapai tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal menurut Wasliman (Susanto,2013:12) sebagai berikut:

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.
3. **Kerangka Pikir**

Mata Pelajaran bahasa Indonesia berisikan materi yang umumnya mengandalkan kemampuan mengingat peserta didik, sekaligus kemampuan berpikir peserta didik. Hal ini dikarenakan, terdapat beberapa materi yang mengharuskan peserta didik memahami dan mengingat isi dari meteri tersebut.

Hal di atas menuntut peran guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar penyajiannya menjadi lebih variatif dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik agar lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media presentase merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan tidak terkecuali dengan media persntase.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik diharapkan mampu membangkitkan minat dan antusias peserta didik untuk belajar, membangkitkan motivasi, dan dapat memahami secara optimal materi pelajaran yang diajarkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hasil belajar peserta didik di sekolah merupakan salah satu tolok ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran, seperti pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena hal tersebut akan lebih efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas Kontrol Menggunakan Media Persentasi Power Point

Kelas Eksperimen Menggunakan Media Persentasi *Focusky*

Hasil Belajar Siswa

Gambar Kerangka Fikir 2.1

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media presentasi *Focusky* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Belopa.

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media presentasi *Focusky* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Belopa.