**BAB 2. KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **Pembelajaran Bahasa Indonesia**
     1. **Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Keraf dalam Smarafradiba (2005:1) menyatakan bahwa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa symbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi oleh karena itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulis, (Depdikbud, 1995). Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh warga Indonesia dan sebagai bahasa persatuan antar warga.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah menengah (Akhadiah dkk. 2013:1). Suwarna (2012: 4) bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individu maupun koleksi sosial.

* + 1. **Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. Tujuan umum pembelajaran sebuah bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa memngkinkan manusia saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain untuk meningkatkan manusia meningkatkan kemampuan intelektual.

Pejalajaran bahasa Indonesia diharapkan untuk meningkat kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia siswa di harapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

* + 1. Siswa di harapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar serta dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien secara lisan mampu tulis sesuai dengan etika yang berlaku.
    2. Siswa bangga dengan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara dan bahasa persatun bangsa Indonesia.
    3. Siswa mampu memahami bahasa Indonesia serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
    4. Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
    5. **Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia**

Hartati (2016:75), menjelaskan tentang fungsi pembelajaran bahasa Indonesia. Standar kompetensi ini di siapkan dengan mempertimbangkan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara serta sastra Indonesia sebagai hasil cipta intelektual produk budaya yang berkonsekuensi pada fungsi pembelajaran 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 pengetahuandan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
4. Sarana penyebar luasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk keperluan menyangkut berbagai masalah.
5. Sarana pengembangan penalaran.
6. Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia khasana kesustraan 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. **Media Pembelajaran**
     1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara sederhana istilah media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada devinisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar di atas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat lunak dan hardware atau perangkat keras. Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2018:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat transparasi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau meteri yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

* + 1. **Manfaat Media Dalam Pembelajaran**

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (Azhar Arsyad 2011: 21): , mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi disampaikan kepada siswa secara seragam.

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

1. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa saja. Namun dengan media guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

1. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Seringkali guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik.

1. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

1. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

1. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
2. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Pertama, guru tidak perlu mengulangi penjelasan mereka bila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek- aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar pengajar tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

* 1. **Media Audio Visual**
     1. **Pengertian Audio Visual**

Media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman konkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Media audio-visual merupakan kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat (Purwono, 2014: 130). Manfaat dari media audio-visual adalah sebagai alat untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan efesien (Saberan, 2012: 26). Sejalan dengan hal tersebut Kurniawan (2014: 561) mengemukakan bahwa media audio visual merupakan media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan pengelihatan.

Sanaki (dalam Sabarean, 2012: 26-26) mengemukakan bahwa terdapat manfaat media Audio-visual bagi pengajar yaitu: 1) memberikan pedoman serta arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) menjelaskan struktur dan urutan pengarajan secara baik, 3) memberikan kerangka secara sistematis, 4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran yang disampaikan, 5) membantu ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, 6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan 7) meningkatkan kualitas pengajaran. Disamping itu media audio-visual bagi pembelajaran salah satunya yaitu dapat meningkatkan motiasi belajar siswa serta memberikan variasi yang berbeda dalam pembelajaran dan menciptakam kondisi belajar yang nyaman tanpa adanya tekanan.

Berdasarkan kajian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media audio visual media berbasis audio dan visual yang berupa gambar dan suara untuk memudahkan proses pembelajaran, media audio memiliki beberapa manfaat yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran

* + 1. **Jenis-Jenis Media Audio Visual**

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) Media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

1. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.
2. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan videocassette.

Menurut Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Sadiman, dkk (2011:67), memaparkan media audio visual dapat berupa:

1. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu: 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Menurut Azhar Arsyad (2016:50) Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

1. Televisi (TV)

Selain film, Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur didalam masyarakat. Televisi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Tetapi juga sebagai media pembelajaran. Dengan televisi siswa menjadi tahu kejadian-kejadian mutakhir.

1. Video

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (broadcasted) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi.

Video memiliki beberapa feature yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah slow motion dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajar.

1. Proyektor LCD (*Liquit Crystal Display*)

Proyektor LCD (Liquit Crystal Display) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efesien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. (Hujair, 2015:144).

Media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran guna memberikan motivasi peserta didik, merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD proyektor antara lain:

1. Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD proyektor dan komputer
2. Point-point penting saja dalam powerpoint
3. Gunakan warna-warna yang menarik
4. Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
5. Hindari suara dari animasi karena dapat menggangu pembicaraan guru
6. Gunakan foto-foto secukupnya
7. Bila memungkinkan gunakan film pendek
8. Segera diminimize-kan apabila power point tidak sedang digunakan
9. Prinsip satu slide satu menit
10. Jangan terlalu banyak slide dalam setiap sesi, maksimal 20 slide. (Munir, 2018:145)
    * 1. **Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**
11. Kelebihan Media Audio Visual

Menurut Sanjaya (2014:109) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari kehidupan didasar laut, siswa dapat belajar melalui sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
2. Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariatif sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar
3. Dalam batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.
4. Kekurangan Media Audio Visual
   * 1. Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
     2. Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
     3. Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
     4. **Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual**

Menurut Sumarno dalam Akmal Hadi Maulana (2014:14-15) media audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu, a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, c) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan.

1. Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, b) memperjelasakan tujuan yang akan dicapai, c) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, d) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

1. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

* 1. **Jenis media yang di gunakan**

“*Microsoft Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu aplikasi di bawah *Microsoft Ofiice* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office program computer. (AH.Sanaky, 2013: 127-128)”. *Microsoft Power Point* selain untuk prestasi, juga menyediakan berbagai fasilitas untuk berkreasi, mengolah, menginput file audio maupun visual. *Power Point* merupakan program aplikasi untuk membuat presentasi yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran, sehingga program yang dihasilkan pun akan cukup menarik dengan komposisi warna dan animasi yang digunakan. Dengan menggunakan *Power Point*, pengajar dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Program yang dapat didesain menggunakan Power Point antara lain (1) Masukkan teks, gambar, suara dan video. (2) Membuat tampilan menarik, karena tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. (3) Membuat *hyperlink, hyperlink* yaitu fasilitas yang di sediakan untu menghubungkan dengan file lain. (4) mebuat slide transtition. (Hujar AH Sanaky, 2013: 128)”

Media *Power Point* mampu menampilkan teks dengan berbagai format tulisan yang dapat di ganti-ganti sehingga tampilan tulisan menjadi lebih menarik. Tulisan di sini juga mempermudah guru jika ingin menampilkan materi, sehingga sihingga guru tidak perlu susah-susah untuk menulis kembali materi pelajaran yang akan diajarkan, cukup menulis beberapa hal penting yang tidak terdapat pada *Power Point.*

Media *Power Point* juga mampuuntuk menampilkan gambar. Gambar disini berfungsi membantu siswa untuk memvisualisasikan benda atau peristiwa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita, gambar dapat membantu guru untuk menceritakan sebuah dongeng dengan runtut dengan bantuan gambar-gambar yang runtut. Dengan adanya gambar, perhatian siswa pin akan lebih terfokus pada cerita dan pelajaran menjadi lebih menarik. Dengan kemampuan *power point* untuk menyajikan suara, memudahkan guru dalam mengajar Bahasa Indonesia pokok bahasan bercerita. Dengan mendengarkan suara binatang yang guru tampilkan pada *Power Point,* siswa dapat membedakan cirri-ciri binatang berdasarkan suaranya. *Power point* juga dapat menampilkan video , di sini, video merupakan gabungan daro gambar dan suara, sehingga tampilan video lebih menarik perhatian siswa karena siswa dapat melihat dengan cermat bagaimana tingkah laku hewan di alam nyata, cara penanaman tumbuhan dan siswa juga dapat menonton video animasi. Pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan media *Power Point* harus di dukung dengan penggunaan LCD,yaitu alat optic dan elektronik yang system optiknya efisien menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tukisan, gambar atau tilisan dan gambar yang dapat di pancarkan dengan baik ke layar. Tidak hanya itu,proyektor LCD mampu memproyeksikan tampilan dari layar computer. Jadi, agar *Power Point* dapat di nikmati sebagai media presentasi, perlu adanya LCD sebagai alat untuk memproyeksikan *Power Point.*

LCD merupakan alat pendukung *Power Point* agar isi dari *Power Point* dapat dipresentasikan didepan siswa sebagai media belajar siswa. Tanpa adanya LCD akan daapat memproyeksikan isi dari *Power Point* jika dilakukan di dalam kelas, kalaupun bisa pembelajaran akan di lakukan di ruang Lab.Komputer. Dengan menggunakan LCD akan dapat memproyeksikan isi dari Power Point kepada seluruh siswa hanya dengan mengatur tata letak layar LCD

* 1. **Kerangka Berpikir**

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang dipakai dalam dunia pendidikan mendorong guru menggunakan media sebagai bagian yang integral dalam pendidikanDalam pembelajaran ini guru bertindak sebagai fasilitator dan penguji hasil belajar. Dan diharapkan dengan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar dapat menambah pemahaman peserta didik. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini:

Motivasi Belajar

Implementasi Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Siswa

Hasil Belajar

Prestasi Belajar

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**