

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Belajar**

Apa yang dimaksud dengan belajar? Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Agar lebih memahami apa arti

belajar, kita dapat merujuk pada pendapat beberapa ahli berikut ini:

1) M. Sobry Sutikno

Menurut M. Sobry Sutikno (2020), pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

2) Thursan Hakim

Menurut Thursan Hakim (2019), definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

3) Skinner

Menurut Skinner (2015), pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif. Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar

ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar”. Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda-beda satu sama lain. Dalam uraian ini kita akan berkenalan dengan beberapa perumusan belajar:

Menurut R.Gagne (2017), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Burton dalam Ahmad (2018), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut E.R Hilgard (2019), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup

pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel (2020) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sebuah pemahaman, keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai baru yang bentuknya berupa perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan interaksi aktif pada lingkungannya.

Untuk mempermudah pemahaman kita tentang pengertian belajar berikut ini akan dikemukakan dua contoh sederhana bagaimana gambaran belajar. Contoh pertama, “Seorang anak balita (berusia di bawah lima tahun) memperoleh mobil-mobilan dari

ayahnya. Lalu ia mencoba maninan ini dengan cara memutar kuncinya dan meletakkannya pada suatu permukaan atau dataran. Perilaku “memutar” dan “meletakkan” tersebut merupakan respons atau reaksi atas rangsangan yang timbul/ada pada mainan itu (misalnya, kunci dan roda mobil-mobilan tersebut). Pada tahap permulaan, respons anak terhadap stimulus yang ada pada mainan tadi biasanya tidak tepat atau setidaknya tidak teratur. Namun, berkat latihan dan pengalaman berulang-ulang, lambat laun ia menguasai dan akhirnya dapat memainkan mobil-mobilan dengan baik dan sempurna. Sehubungan dengan contoh ini, belajar dapat kita pahami sebagai proses yang dengan proses itu sebuah tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi atau rangsangan yang ada.” (Raudhah et al., 2018)

#### b. Pembelajaran

Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk

mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Crowther, 2018).

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Menurut Burton, *“Learning is a change in the individual, due to interaction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment”*. Belajar ialah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya secara memadai. Menurut Hilgard,

*“Learning is process by which an activity originates or changed through training procedures (wether in laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training.”*

Menurutnya belajar itu adalah proses perubahan, melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangai tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang

dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau *symbol*.

#### d. Indikator Hasil Belajar

Indikator Hasil Belajar Hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam buku yang disusun oleh (Muhibbin, 2011) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

##### 1) Ranah Kognitif.

Ranah kognitif menurut Yusuf (2015), instrumen evaluasi hasil belajar merupakan alat yang digunakan untuk menilai ketercapaian pemahaman peserta didik pada proses pembelajaran sesuai karakter masing-masing.

Dalam ranah kognitif, sebagian besar instrument sering kali berbentuk tes tertulis. Tes yang ada merujuk pada rangkaian taksonomi Bloom dengan pengkodean dari C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Setiap urutan pengkodean ini memiliki tingkatan tersendiri yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan sintesis. (Artama et al., 2023)

##### a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tingkatan ini, seseorang dituntut

untuk dapat mengingat terkait dengan symbol, istilah, formula maupun gagasan yang berhubungan dengan kaidah ataupun prinsip yang pernah dipelajari sebelumnya. Ingatan tersebut digali melalui tes tertulis yang diberikan. Adapun tes tersebut mesti dirancang sedemikian rupa dengan tingkat kesulitan pada C1. Adapun tingkat kesulitan C1 yang paling sering ditemukan yakni untuk mengungkapkan pengetahuan seseorang mengenai hafalan dari teori ataupun definisi tertentu. misalnya seperti bentuk soal dengan tipe isian definisi dan tipe benar salah.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Berbeda dengan tingkatan sebelumnya, pada tingkatan ini seorang peserta didik diharuskan mengerti ataupun memahami suatu materi yang telah diingat ataupun diketahui. Adapun kemampuan yang diharapkan yaitu peserta didik mampu menjelaskan kembali secara naratif materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal lainnya yang mesti dikuasai yaitu peserta didik mampu mengubah penyajian data menjadi bentuk yang berbeda tanpa merubah nilai ataupun makna yang terkandung

didalamnya. Biasanya persoalan yang diberikan harus berada pada tingkatan C2 dimana penjabarannya terdiri dari menerjemahkan dan menginterpretasi.

c) Penerapan (*Application*)

Pada tahap aplikasi mengharuskan seorang peserta didik dapat menerapkan gagasan yang dimiliki dengan menggunakan prinsip dan metode sehingga menghasilkan fakta baru. . Fakta baru tersebut harus dapat dipertanggung jawabkan secara kongkret dan ilmiah. Hal lain yang terdapat dalam tahapan ini yaitu terkait dengan kemampuan seseorang dalam mengaplikasikan formula baru dengan tujuan untuk memecahkan persoalan yang ada. Jika peserta didik tidak menerapkan ataupun mengaplikasi teori yang baru maka kemampuan yang diukur bukan lagi pada tahap aplikasi melainkan masuk pada tahap pengetahuan(C1). Umumnya, untuk mengukur kemampuan ini seringkali menggunakan pendekatan pembelajaran pemecahan masalah (problem solving).

d) Analisis (*Analysis*)

Adapun pada tahap analisis ini, peserta

didik diharuskan memiliki kemampuan untuk menguraikan teori secara lebih detail serta mampu menghubungkan setiap bagian menjadi satu kesatuan yang relevan sehingga penjelasannya dapat diterima dengan baik. Soal tertulis yang diberikan pada tahap ini berada pada level C4. Agar dapat menyelesaikan soal tersebut diperlukan proses penganalisaan yang terdiri dari analisa unsur, analisa hubungan maupun analisa prinsip.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahapan evaluasi, peserta didik dituntut untuk dapat membuat pertimbangan terhadap persoalan yang dihadapi yang mencakup pemecahan masalah beserta resiko ataupun dampak dari penilaian yang telah diberikan. Pada saat melakukan evaluasi mesti memperhatikan faktor intern dan ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam atau dengan kata lain faktor yang berasal dari kondisi yang dievaluasi. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar persoalan yang dihadapi. Bentuk soal yang diberikan pada tahap ini berada pada level C5.

f) Sistesis (*Synthesis*)

Pada tahap sintesis biasa disebut tahapan yang berbanding terbalik dengan tahapan analisis. Dalam tahap ini, peserta didik diharuskan mampu merangkai suatu pola baru yang dilakukan secara terencana dengan menggunakan kriteria tertentu. salah asatu contohnya yaitu peserta didik mampu menguraikan secara detail dan jelas tentang pentingnya pelatihan komputerisasi dengan acuan kerangka yang terdiri dari pembuka, inti pembahasan dan penutup.

2) Ranah afektif

Ranah Afektif ini mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:

- a) Siswa dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan
  - b) Bagaimana siswa dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, dan menganggap sebuah pendapat itu berharga
  - c) Bagaimana siswa dapat meyakini
  - d) Bagaimana siswa dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
- 3) Ranah psikomotorik

Ranah Psikomotorik mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1) Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar

Sumber belajar merupakan suatu unsur penting yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena didalamnya akan menjadi efektif dan efisien untuk mencapai ketuntasan belajar dengan melibatkan komponen proses belajar secara terencana.

2) Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar.

Lingkungan Sekolah merupakan lingkungan yang berpengaruh dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar yang ada disekolah, baik itu dalam lingkungan sosial maupun lingkungan nonsoasial. Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan sekolah, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar dan seterusnya, lingkungan sosial yang menyangkut hubungan siswa dengan teman-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lain.

3) Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Hasil Belajar.

Budaya sekolah menggambarkan keterikatan lingkungan sekolah terhadap perilaku masyarakat sekolah, berupa kesepakatan, tingkah laku yang diterima disekolah tersebut budaya sekolah yang nyaman, tenang akan mendukung kegiatan belajar. Kenyamanan menciptakan perasaan senang dan menarik perhatian siswa untuk belajar, budaya sekolah yang kondusif akan membuat siswa lebih mudah berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar (Crowther, 1999).

## 2. Media Pembelajaran

### a. Media

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Heinich, dkk dalam Hermawan, 2007: 3). Kata media dalam bahasa Arab adalah wasaai yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2002: 4).

Menurut Mc.Luhan (Wibawa, 1991: 7) media ialah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang

tidak ada dihadapannya. Romiszowski (Wibawa, 1991: 8) berpendapat media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan Bruner (Aisyah, 2007: 1.6) bahwa dalam proses belajar sebaiknya siswa diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dapat diotak-atik, sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik, misalnya dalam konsep matematika, materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar pengetahuan itu dapat divisualisasikan dalam pikiran (struktur kognitif) siswa tersebut.

Menurut Gagne dan Bringgs (Rahardjo, dkk 2006: 6) yang mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan segala alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.(Baum, 1918).

b. Pengertian Media Pembelajaran

Guru inspiratif, mengenai arah pendidikan di Indonesia Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyerukan konsep “Merdeka Belajar”. Konsep Merdeka dan Belajar

dipersepsikan sebagai upaya untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang bebas untuk berekspresi. Siswa bisa lebih mandiri, bisa lebih banyak belajar untuk mendapatkan suatu kepandaian. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat

dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien (Neha et al., 2023).

Arsyad 2013 Media pembelajaran meningkatkan pembelajaran siswa karena beberapa alasan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Pentingnya materi pembelajaran dijelaskan agar siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih fleksibel, tidak hanya komunikasi verbal, melainkan ada komunikasi audio visual sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru lebih mudah dalam mengajar.
- 4) Siswa banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti

observasi, presentasi, dan mendemonstrasikan

Media pembelajaran disimpulkan bahwa merupakan alat atau fasilitator yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memperjelaskan pesan atau informasi yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari atau menanggapi materi yang disajikan. Tidak hanya memudahkan siswa dalam menanggapi materi, media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa di dalam maupun di luar kelas.

Asyhar 2012 bahwa mendeskripsikan prinsip penilaian media secara umum, yaitu :

- 1) Kemudahan Penggunaan dan navigasi, hal ini dikaitkan bahwa apakah media tersebut mudah diakses dan dimanfaatkan oleh siswa dan juga apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia.
- 2) Kualitas Teknis, berkaitan dengan sifat media pembelajaran itu sendiri. Kriteria ini meliputi beberapa indicator yaitu kualitas keterbacaan, kemudian penggunaan, kualitas tampilan media, kualitas soal dan jawaban, dan kualitas

pendokumentasiannya.

- 3) Aesthetic atau Keindahan, diperlukan dalam suatu produk media, karena dapat menambah suasana belajar yang efektif. Hal ini berkaitan dengan kemenarikan tampilan, kerapian, dan grafis antarmuka yang ada dalam produk media.
  - 4) Integrasi Media, yang berarti bentuk integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan. Bahan ajar merupakan media yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar dan memperlancar komunikasi antara guru dan siswa.
- c. Macam – Macam Media Pembelajaran

Menurut Hamdani dalam (Firmadani, 2020) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis:

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang paling sering digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual ini dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan.

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi

mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual adalah media yang berkaitan erat dengan indera penglihatan. Media ini akan dapat membantu percepatan proses pemahaman, menarik perhatian, memperkuat ingatan, memperjelas sajian materi, serta mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan atau diabaikan. (Ii, 2012)

## 2) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengarkan menggunakan indera pendengaran yang

dirancang untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Media audio ini biasa digunakan pada materi pelajaran yang berhubungan dengan mendengarkan.

Media audio menurut Sanjaya (2008: 216) adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif atau pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.

Pengertian lain dari media audio oleh Nurmadinah (2016): “media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Informasi yang disampaikan kedalam lambing-lambang auditif. Yang terdiri; magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa”.

Berdasarkan ulasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio interaktif mampu membantu guru untuk melatih peserta didik dalam menyimak dan berkonsentrasi pada suatu informasi dari mata pelajaran yang di ajarkan. (Ramlah, 2019)

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan dan sekaligus dapat di dengarkan oleh indera pendengaran. Media audio visual ini diyakini dapat lebih optimal menyajikan

bahan ajar kepada siswa. Contoh media audio visual antara lain televisi, program video dan program slide suara.

Media Audio Visual merupakan sebuah alat yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna serta disertai dengan penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menjadi salah satu perencanaan yang harus dipersiapkan oleh guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik serta dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual memiliki arti sebagai sifat yang dapat didengar dan dilihat, alat pandang dengar.

Menurut Hamdani (2011) pengertian media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual atau disebut sebagai media pandang dengar. Audio visual ini akan memberikan penyajian yang menarik jika menggunakan bahan ajar kepada siswa yang lengkap dan optimal. Sanjaya (2010) berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang memberikan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat melalui pancaindra, seperti rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Febliza dan Zul (2015) mengatakan pembelajaran dengan

menggunakan media audio visual merupakan salah cara pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran melalui penyerapan materi dengan melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan.

Melihat beberapa pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah sebuah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga dapat membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dapat dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. (Dalam Ichsan, 2021)

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:(Wulandari et al., 2023)

- 1) Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat

terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaatmanfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 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.

### **3. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual**

#### **a. Pengertian Media Audio Visual**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Di lain pihak, National Education Assosiation memberikan definisi lain dari media yaitu sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik

tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Media pendidikan adalah alat, mediator, dan penghubung yang menyebarkan, mengkomunikasikan atau mengkomunikasikan pesan dan gagasan yang merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar pada peserta didik.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa untuk mempermudah proses pembelajaran. Pada awalnya penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru hanya berupa bentuk visual seperti foto, gambar, grafis atau benda nyata lainnya.

Media visual merupakan media yang berkaitan dengan indera penglihatan, serta sering digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Melalui media ini dapat memberikan pemahaman dan memperkuat materi pembelajaran kepada siswa. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, muncullah media audio-visual sebagai media pembelajaran. Media

audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu Audio dan Video. Audio berarti dapat didengar dan visual berarti dapat melihat. Jadi penggunaan media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu Audio dan Video. Audio berarti dapat didengar dan visual berarti dapat melihat. Jadi penggunaan media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Diantara jenis-jenis media pembelajaran yang lain, media yang baik digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah media audiovisual. Karena, media ini menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Penyajian materi dalam media audio-visual dapat menggantikan peran serta guru dalam proses belajar mengajar, sehingga guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar untuk mendampingi siswa dalam penggunaan media. Media audio-visual ini dapat juga dimanfaatkan secara

berulang-ulang sesuai kebutuhan. Penyajian materi pembelajaran yang menarik dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang disampaikan oleh Richard Mayer yang mengatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk multimedia, yaitu kombinasi teks, gambar, dan suara.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karakteristik media menurut Sanaky (2013), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera. Karakteristik media pembelajaran dalam Rima Wati (2016) adalah

1. Tujuan pembelajaran jelas.
2. Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi.

3. Kebenaran konsep.
4. Alur proses pembelajaran jelas.
5. Petunjuk penggunaan jelas.
6. Terdapat apersepsi.
7. Terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik.
8. Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
9. Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan.
10. Memiliki intro yang menarik.
11. Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional.
12. Interaktif.
13. Navigasi yang mudah.
14. Bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan.

Menurut Ahmad Rohani (dalam Musfiqon, 2012:29), ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.

- 2) Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi intruksional.
  - 3) Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional
  - 4) Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
  - 5) Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.
- c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, salah satunya karena materi yang diterima oleh peserta didik lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan kajian jurnal kedua yang dikemukakan oleh Lubna dan Bambang (2021, hlm. 247) penulis menyimpulkan kelebihan media pembelajaran audio visual dalam kegiatan pembelajaran diantaranya sebagai berikut:(Rizqia, 2021)

- 1) Bahan ajar yang akan disampaikan akan lebih mudah dimengerti maknanya, oleh sebab itu peserta didik menjadi lebih mudah dalam menguasai tujuan pembelajaran.
- 2) Media audio visual dapat mengurangi pengulangan

kata-kata dan metode ceramah yang terlalu panjang.

- 3) Selama pembelajaran pengaplikasian media audio visual peserta didik diarahkan agar bisa mendengarkan, mengamati dan mendemostrasikan.
- 4) Motivasi untuk menerima bahan ajar pada peserta didik dapat didorong oleh pengaplikasian media audio visual pada saat kegiatan belajar, selain itu sikap dari faktor emosional lainnya dapat ditanamkan.

Berdasarkan kajian jurnal ketujuh yang dikemukakan oleh Rudy dan Hasbiyatul (2017, hlm. 72-73) penulis menyimpulkan kelemahan-kelemahan media audio visual diantaranya sebagai berikut:

- a. Menciptakan sebuah media tayang dibutuhkan untuk mengintegrasikan dua aspek media, audio dan visual, maka dari itu pembuatan media pembelajaran audio visual membutuhkan waktu yang lama.
- b. Produksinya memerlukan ketelitian dan kompetensi.
- c. Biaya produksi media audio visual cukup tinggi.

(Arsyad, 2011)

#### **4. Statistika**

Statistika adalah sebuah ilmu yang mempelajari bagaimana cara merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, lalu menginterpretasikan, dan akhirnya mempresentasikan data. Singkatnya, statistika adalah ilmu

yang bersangkutan dengan suatu data. Istilah "Statistika" berbeda dengan "Statistik". Statistika pada umumnya bekerja dengan memakai data numerik yang di mana adalah hasil cacahan maupun hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan data kategorik yang diklasifikasikan menurut sebuah kriteria tertentu.

enggunakan data kategorik yang diklasifikasikan menurut sebuah kriteria tertentu. Statistika merupakan ilmu yang berkaitan dengan data. Statistik adalah data itu sendiri, informasinya, atau hasil penerapan algoritme statistika pada suatu data tersebut. Dari kumpulan data, statistika dapat digunakan untuk menyimpulkan atau mendeskripsikan data; inilah yang dinamakan statistika deskriptif. Informasi kemudian dicatat sekaligus dikumpulkan baik itu dalam bentuk informasi numerik maupun informasi kategorik yang disebut sebagai suatu pengamatan. Sebagian besar konsep dasar statistika memberi asumsi mengenai teori probabilitas. Beberapa istilah statistika antara lain sebagai berikut: populasi, sampel, unit sampel, probabilitas.

Statistika juga telah banyak diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, baik itu ilmu-ilmu alam (misalnya astronomi dan biologi maupun ilmu-ilmu sosial termasuk sosiologi dan psikologi), maupun di bidang bisnis (mengenai produk, dll), ekonomi, dan industri. Statistika juga digunakan dalam pemerintahan untuk mencapai berbagai macam tujuan;

Sensus populasi masyarakat merupakan salah satu prosedur yang paling dikenal. Ada pula aplikasi statistika lain yang sekarang populer yaitu prosedur jajak pendapat atau polling (misalnya dilakukan sebelum pemilihan umum), serta hitung cepat (perhitungan cepat hasil pemilu) atau Quick count. Di bidang komputasi, statistika dapat pula diterapkan dalam pengenalan pola maupun kecerdasan buatan ("AI"). (Kuno et al., 1935)

Dalam statistika ada dua macam data yaitu

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang tidak berupa angka, melainkan katagori atau deskripsi, seperti jenis kelamin, warna, atau pendapat. Data ini menggambarkan ciri-ciri atau sifat suatu objek, bukan nilai nomerik. Data kualitatif sering dianalisis dengan teknik seperti analisis konten atau kategorisasi. Contoh : Data kualitatif, warna rambut, jenis maknan favorit, dan pendapat tentang suatu topik.

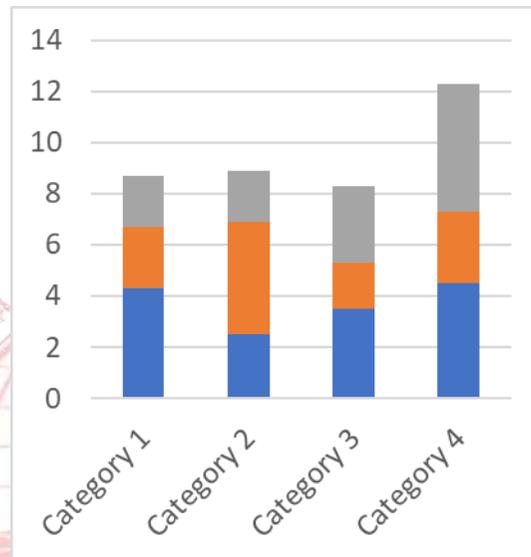
b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka dan bisa dihitung, seperti tinggi badan, berat badan, atau jumlah siswa. Ada beberapa cara untuk menyajikan data berbentuk diagram. Berikut adalah beberapa jenis diagram:

1. Diagram Batang

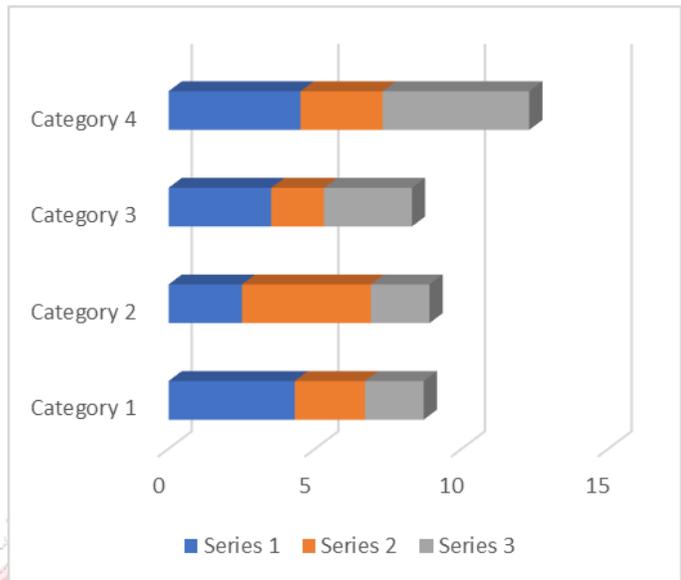
Menampilkan data menggunakan batang .  
Ketinggian batang mewakili kuantitas masing-masing kategori.

a. Diagram Batang Vertikal



Gambar 1. Diagram Batang

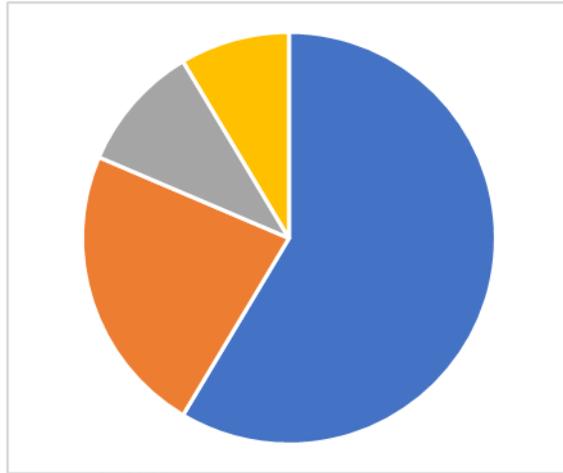
b. Diagram Batang Horinzontal



Gambar 2 Diagram Batang Horizontal

## 2. Diagram Lingkaran

Juga dikenal sebagai pie chart, menyajikan proporsi dari setiap komponen data. Derajat lingkaran dihitung berdasarkan proporsi relatif.



Gambar 3. Diagram Lingkaran

### **B. Penelitian yang Relevan**

Agar penelitian yang dilakukan ini lebih jelas dan kuat, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu yang terkait dengan objek dalam penelitian ini. Dan berdasarkan pada hasil penelusuran yang telah peneliti lakukan terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantaranya penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang diteliti oleh Ameliani dengan judul “ Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar ips murid kelas iv Sdi Palomong Kabupaten Gowa” dengan hasil terdapat pengaruh penggunaan media slide powerpoint terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV SDI Palomong Kabupaten Gowa, sehingga metode ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. 2. Skor

rata-rata hasil belajar IPS murid kelas Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa sebelum diajar dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint adalah 9,69. Skor rata-rata hasil belajar IPS murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint adalah 14,57 (Maria et al., 2021).

2. Penelitian kedua yang diteliti oleh Nur shuhufi ula dan Prayogo dengan judul “Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi dengan platfrom quizwhizzer terhadap hasil belajar siswa” dengan hasil bahwa hasil serta pembahasan mengenai pembelajaran matematika berbasis teknologi informasi dengan platform QuizWhizzer terhadap hasil belajar siswa, bisa digarisbawahi bahwa pembelajaran matematika berbasis teknologi informasi dengan platform QuizWhizzer mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Tuban pada materi Trigonometri. Dapat terlihat dari hasil uji hipotesis yang didapatkan nilai (two-sided) sebesar  $0.001 < 0,05$  dan didukung rata-rata posttest kelompok eksperimen (X-D) dengan platform QuizWhizzer lebih tinggi daripada kelompok kontrol (X-C) yaitu 84,36 dan 74,29 (Cahdriyana & Richardo, 2016).
3. Penelitian ketiga yang diteliti oleh Rahmiani (2019) dengan judul “Pengaruh pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menyimak bahasa indonesia murid kelas V SD N

Katangka Kota Makassar” dengan hasil analisis data skor setelah diberi perlakuan atau posttest dengan menggunakan media audio visual dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 murid dari jumlah keseluruhan 29 murid dengan presentase 72,41%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 murid dari jumlah keseluruhan 29 murid dengan presentase 27,59% tidak memenuhi KKM. Pada penelitian ini ditunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Katangka Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Dimana diperoleh harga yang diperoleh  $t_{tabel} 0,05 = 2,052$  dengan  $t_{hitung} = 9,08$  dan  $t_{hitung} = 9,08 > t_{tabel} = 2,052$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,08 > 2,052$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Katangka Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

4. Berdasarkan penelitian LISATUL AULIA analisis data hasil pada penelitian ini dan pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas 5 di SDN Wringinjajar Mranggen Demak Tahun Ajaran 2022/2023” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Ada pengaruh penggunaan media audio visual dengan minat belajar pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Wringinjajar 3 Mranggen Demak. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji T analisis regresi terdapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,101 > 2,002$  dan signifikansi  $0,003 <$  dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Pada koefisien regresi linier sederhana pada variabel penggunaan media audio visual (x) sebesar  $0,383$  yang artinya apabila dalam penggunaan media audio visual mengalami peningkatan  $1\%$  maka minat belajar peserta didik (Y) dapat mengalami peningkatan sebesar  $0,383$ , pada koefisien ini bernilai positif artinya terjadinya hubungan positif antara penggunaan media audio visual maka akan semakin meningkat pula minat belajar PAI dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas 5 di SDN Wringinjajar 3 Mranggen Demak, dan sebaliknya apabila semakin rendah penggunaan media audio visual maka rendah pula minat belajar PAI dan Budi Pekerti pada peserta didik.

5. Berdasarkan hasil penelitian Anisa Oktaviana dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Siswa mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Tanjung Makmur. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu nilai dari  $t_{hitung} = 6,798$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,064$ , dengan nilai signifikansi =  $0,000$  lebih kecil dari  $0,05$  maka disimpulkan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat

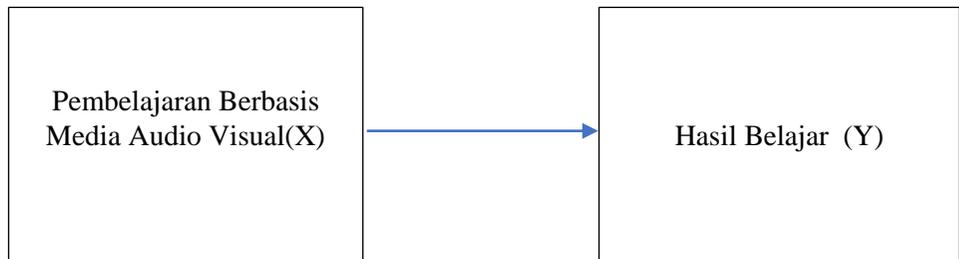
bahwa Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Siswa mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Tanjung Makmur dengan nilai rata-rata saat pre tes sebesar 60,6 dan setelah post tes menjadi 80.

### **C. Kerangka Berpikir**

Guru dan siswa merupakan dua faktor penting dalam setiap pembelajaran di kelas. Guru adalah unsur utama dalam proses pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Maka guru harus memiliki strategi dalam pelaksanaan sebagai tindakan nyata untuk melaksanakan pembelajaran. Oleh sebab itu guru perlu merancang pendekatan pembelajaran yang efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satunya menggunakan pendekatan media pembelajaran interaktif.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, pertama variabel bebas (X) merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, dan kedua variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Media pembelajaran audio-visual diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga siswa mampu memenuhi indikator kemampuan representasi matematis dengan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, merumuskan masalah, menerapkan strategi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah menurut pendapat siswa masing-masing. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian sebagaimana yang

disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 4. Kerangka Berfikir

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran berbasis audio visual pada proses pembelajaran matematika pada materi statistika terhadap hasil belajar siswa kelas VII PPKKS Wustha Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu

$H_a$  : Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis audio visual pada proses pembelajaran matematika pada materi statistika terhadap hasil belajar siswa kelas VII PPKPS Wustha Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu

Berdasarkan pernyataan hipotesis diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis audio visual pada proses pembelajaran matematika pada materi statistika terhadap hasil belajar siswa kelas VII PPKPS Wustha Hidayatul Qomariah Kota Bengkulu