

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil pembelajaran merujuk pada keterampilan yang dimiliki siswa setelah mereka menjalani pengalaman pendidikan atau memperoleh pengetahuan. Menurut UNESCO, terdapat empat pilar pembelajaran yang diharapkan dapat diraih oleh sistem pendidikan, yaitu belajar untuk mengetahui, bertindak, menjadi, dan hidup bersama. Penerapan keempat bidang utama ini dipandang penting untuk menghadapi era integrasi global saat ini. Untuk menghindari konflik atau pertentangan sosial yang disebabkan oleh ras, suku, dan agama, sikap saling pengertian harus ditanamkan.

Tindakan yang paling mendasar dalam keseluruhan proses persekolahan adalah belajar. Cara siswa memandang kegiatan belajar sebagai siswa menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. " Suatu transformasi yang terjadi dalam diri seseorang setelah menyelesaikan tugas tertentu. " adalah definisi belajar dari Pupuh Fathur rohman dan M. Sobry Sutikno. Beberapa individu menyatakan bahwa belajar adalah "suatu cara mengubah tindakan pribadi dengan melibatkan diri dalam lingkungan sekitar.", sedangkan pendapat lain Mengatakan bahwa belajar didefinisikan sebagai "sebuah proses atau interaksi yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang baru dengan cara mengubah perilaku mereka sebagai akibat dari pengalaman yang mereka alami." (Meningkatkan & Belajar, 2021)

Berdasarkan beberapa perspektif di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa ketika sikap dan tingkah laku siswa itu sendiri berubah, seseorang dapat dianggap telah belajar sesuatu. Jadi, Hasil pembelajaran mengacu pada terwujudnya tujuan pendidikan, dan sebagai konsekuensi dari perjalanan pendidikan, tercapainya hasil tersebut. Guru dapat melihat siswa yang berprestasi dan kurang berprestasi

berdasarkan Nilai akhir yang diperoleh oleh siswa setelah melaksanakan ujian dan dilaporkan oleh pengajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah unsur-unsur yang tidak dimiliki siswa, yang meliputi lingkungan sekolah, keluarga mereka, dan masyarakat di mana mereka berada..

- a. Unsur lingkungan sekolah mencakup hal-hal seperti keadaan lingkungan sekolah, fasilitas yang digunakan untuk pengajaran, dan cara guru mendidik di kelas. Lingkungan sekolah, metode yang diajarkan guru, fasilitas yang ditawarkan sekolah kepada siswa, lingkungan belajar, dan masalah lain yang berkaitan dengan lingkungan sekolah semuanya dianggap sebagai variabel lingkungan sekolah.
- b. Unsur lingkungan keluarga adalah unsur-unsur yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa, antara lain seperti keadaan keuangan anak, cara orang tua mendidiknya.
- c. Unsur lingkungan masyarakat adalah unsur yang berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal siswa. Hasil belajar siswa akan terkena dampak secara positif oleh lingkungan yang positif. Sebaliknya, keadaan yang kurang baik akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. (Sorong, n.d.)

2. Faktor Internal

Unsur internal merupakan aspek yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor yang termasuk di dalamnya adalah:

- a. Aspek kesehatan mengindikasikan bahwa tubuh secara keseluruhan dan setiap bagiannya dalam keadaan baik atau tidak terinfeksi. Kesehatan merujuk pada situasi di mana individu atau objek merasa dalam kondisi prima. Kesehatan individu berdampak pada kapasitas mereka untuk menyerap pengetahuan. Apabila kesehatan seseorang terpengaruh, proses pembelajaran mereka akan terhambat, yang menyebabkan mereka atau peserta didik merasa lelah dan kurang termotivasi.

- b. Minat adalah kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan mengingat berbagai jenis kegiatan. Ketertarikan yang tinggi berdampak pada proses belajar karena siswa cenderung tidak dapat belajar dengan efektif jika materi yang diajarkan tidak menarik bagi mereka.
- c. Minat, atau potensi untuk memperoleh pengetahuan, hanya menjadi keterampilan yang nyata ketika seseorang menjalani proses pembelajaran dan berlatih. Hasilnya, seseorang dapat mengatakan bahwa potensi itu penting dalam bagaimana pembelajaran terjadi. Apabila materi ajar yang dipelajari oleh siswa sesuai dengan minat mereka, siswa tersebut Biasanya, memperoleh hasil yang lebih baik dalam belajar karena mereka menemukan kegembiraan dalam perjalanan pendidikan dan lebih bersemangat untuk memperoleh pengetahuan.
- d. Motivasi berhubungan langsung dengan sasaran yang ingin diraih. Saat menetapkan suatu sasaran, baik itu disadari atau tidak, tindakan diperlukan untuk meraihnya, dan motivasi adalah pendorong yang menjadi alasan di balik tindakan tersebut. (Nabillah & Abadi, 2019).

2. Media Audio Visual

a. Pengertian media audio visual

Media berfungsi sebagai penyampai pesan antara pengirim dan penerima, sehingga menjadi sarana penyebaran pesan atau konten pendidikan. Jika dimasukkan ke dalam proses pendidikan, media, salah satu alat komunikasi untuk menyebarkan pesan, tentu sangat membantu. Media pembelajaran adalah bahan-bahan yang digunakan dalam proses pendidikan. Media yang mengandung komponen suara dan visual disebut sebagai media audio visual. Karena menggabungkan jenis media pertama dan kedua, bentuk media ini menawarkan manfaat yang lebih besar. (Wida Budiarti, 2017)

Dale menyebutkan bahwa media audio-visual berfungsi sebagai sarana untuk mendidik dan mengajar, melibatkan penglihatan dan pendengaran siswa saat mereka belajar. Lebih jauh, sebagai sumber belajar, media audio-visual memungkinkan siswa untuk memilih alat belajar yang sesuai dengan preferensi pribadi mereka. Selain itu, Asyhar mengatakan media audio visual

adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan selama proses atau kegiatan. Pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. (Mu & Nim, 2020).

Dari berbagai pandangan para ahli yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah suatu sarana yang diterima melalui indera pendengar dan penglihatan, yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk mendukung serta mempermudah pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Karena materi akan disampaikan melalui media, maka pengajar dalam situasi ini biasanya tidak berperan sebagai penyaji materi; sebaliknya, mereka berperan sebagai fasilitator, memberikan kemudahan dan kelancaran siswa. Dengan demikian, materi audiovisual ini dapat menyampaikan pesan atau informasi terkait pembelajaran. Dengan komponen audio ini, Siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan mendengarkan. Sebaliknya, komponen visual membantu dalam membentuk pesan pembelajaran melalui gambar atau grafik..

b. Jenis-jenis media audio visual

Kategori tertentu dari audio visual terdiri dari audio visual dinamis dan audio visual statis. Audio visual statis adalah bentuk media yang dapat menampilkan suara dan visual, seperti film bergerak bersuara, rangkaian suara, rekaman suara, video, dan item serupa. Media audio visual mengacu pada bentuk media yang dapat menyajikan gambar dan suara dengan cara yang hidup, misalnya, acara televisi, film, dan sebagainya. Audio visual dinamis diklasifikasikan menjadi:

- 1) Audio visual murni, yang merupakan media yang bersumber dari elemen suara atau visual yang berasal dari satu sumber, seperti televisi, video, atau film.
- 2) Audio visual tidak murni menunjukkan media yang terdiri dari elemen suara dan gambar yang berasal dari sumber terpisah, seperti film bergerak

bersuara di mana visual berasal dari tayangan slide dan audio berasal dari pesan suara yang direkam. (Fitriyanti, 2022).

c. Fungsi Media Audio Visual

Menurut Yudhi-Munadi dalam karyanya yang berjudul Media + learning, signifikansi media audio-visual diuraikan sebagai berikut:

1. Sumber daya audio-visual berfungsi sebagai alat untuk pendidikan. Sumber daya ini penting untuk pembelajaran, bertindak sebagai penghubung, pembawa pesan, dan distributor, di antara fungsi-fungsi lainnya. Secara khusus, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alternatif bagi guru.

2. Sumber daya audio-visual berfungsi sebagai alat untuk pendidikan. Sumber daya ini memainkan peran penting dalam pembelajaran, berfungsi sebagai penghubung, pembawa pesan, dan distributor, di antara fungsi-fungsi lainnya. Secara khusus, media pembelajaran dapat bertindak sebagai pengganti guru.

3. Pengaruh psikologi menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan jenis media lainnya, konten audio-visual lebih menarik, sehingga lebih mudah untuk menarik fokus siswa pada pelajaran. Media yang memikat ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi yang diajarkan.

4. Peran Imajinasi Media audio visual memiliki potensi untuk memperluas dan mengembangkan imajinasi siswa.

5. Peran Motivasi Dalam memberikan semangat kepada siswa, seorang guru akan lebih berhasil dengan bantuan penggunaan media audio visual.

6. Peran Sosial-Budaya Keberagaman karakter dan sifat siswa bisa diatasi dengan pemanfaatan media audio visual. (latipahaini, 2018).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Salah satu manfaat media audio visual adalah dapat menampilkan gambar dan suara yang nyata, seperti yang dapat dilakukan oleh film dan video. Seperti yang disebutkan sebelumnya, apa yang dilihat dan didengar oleh seseorang mempengaruhi ingatan mereka. Sebuah materi yang disampaikan dalam bentuk video yang menarik akan lebih berkesan bagi siswa. Siswa pasti akan lebih senang

belajar dan lebih mudah memahami materi dalam video karena mereka akan menggunakan semua indra mereka untuk memahaminya. Ini juga disebabkan oleh gambar-gambar yang menarik.

Terdapat beberapa kelemahan dari media pembelajaran yang didasarkan pada audio-visual ini, seperti: perhatian siswa sulit untuk dipertahankan, partisipasi siswa jarang terlihat, komunikasi yang satu arah perlu didukung dengan mencari cara alternatif untuk memperoleh umpan balik, diperlukan perangkat yang mahal dan rumit, dan tidak nyaman digunakan jika tidak memiliki sambungan internet yang stabil. (Dalam & Materi, 2021).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berakar dari kata Latin "medius," yang berarti "tengah." Kata ini merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berarti saluran atau sumber perantara. Dalam konteks pendidikan, media dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menampilkan, memproses, dan menyusun data baik dalam bentuk visual maupun verbal. Di sisi lain, pembelajaran adalah proses di mana terjadi interaksi antara pengajar, pelajar, dan sumber informasi dalam suatu lingkungan yang dikenal sebagai institusi pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam aktivitas pengajaran untuk mempengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. (Chandra, 2011)

Pada dasarnya, Sarana pembelajaran merupakan salah satu metode untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar. Sumber daya ini dapat membantu peserta didik memahami pokok bahasan dan memperjelas ide-ide yang memerlukan pengembangan lebih lanjut. Terdapat berbagai pengalaman penting, mulai dari yang nyata hingga yang bersifat abstrak. Media pendidikan juga dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

Dalam penggunaan media pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan kemajuan spiritual siswa karena ini merupakan Fokus pada penggunaan media. Jika guru tidak mempertimbangkan perkembangan pikiran atau keterampilan

berpikir siswa, mereka akan kesulitan mencapai keberhasilan. Firman Allah Swt dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu sebagai berikut ini:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."

Dari pernyataan yang disebutkan sebelumnya, kita dapat memahami pentingnya kalimat itu saat menggunakan media untuk pengajaran, penting untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan bersifat baik. Ini merupakan metode untuk menyampaikan informasi dan berkomunikasi dengan baik, sehingga siswa dapat menerimanya dengan mudah. Seorang guru perlu menjelaskan hal ini dengan cara yang logis. Dengan demikian, Di sini, media penyampaian pesan adalah bahasa lisan sebagai pengantar. Selain itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pandangan yang telah disampaikan sebelumnya, Dapat dikatakan bahwa perangkat pengajaran mencakup semua sumber daya yang dimanfaatkan pendidik untuk berbagi pengetahuan dengan peserta didik, dengan tujuan melibatkan mereka secara menyeluruh dan terarah dalam perjalanan pendidikan mereka. Ini terjadi karena dalam suatu pembelajaran, guru memiliki peran sebagai penyampai informasi sementara siswa berfungsi sebagai penerima informasi. Proses ini akan sukses jika guru mampu menyampaikan informasi secara efektif dan siswa mampu menerima informasi tersebut dengan baik. Oleh karena itu, perangkat pendidikan perlu hadir untuk membantu peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif.

b. Konsep Media Pembelajaran

Untuk mendukung keberhasilan dalam proses edukasi, seorang pengajar memerlukan strategi dalam pembelajaran. Salah satu strategi itu adalah penggunaan model dan alat pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar.

Proses belajar mengajar di ruang kelas merupakan arena istimewa untuk berinteraksi, di mana pengajar dan murid saling berbagi pandangan untuk memperdalam pengetahuan. Pembangunan metode baru untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran semakin didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Istilah umumnya dikenal ada banyak istilah yang berkaitan dengan proses pendidikan, termasuk pendekatan, model, strategi, metode, teknik, dan keterampilan belajar. Pilihan strategi dan pengorganisasian metode, keterampilan, dan aktivitas siswa adalah bagian dari model pembelajaran. Ada langkah-langkah atau tata cara dalam pembelajaran yang membuat model ini berbeda. Menurut Sani, strategi dalam belajar adalah suatu rencana yang meliputi cara-cara yang digunakan dan pemanfaatan berbagai sumber daya untuk proses pengajaran. Strategi dalam belajar menetapkan cara yang dipilih oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran. (Indrianeu et al., n.d.)

c. Ciri-Ciri+Media Pembelajaran

1. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Fitur ini menunjukkan kemampuan suatu media untuk merekam, menyimpan, mempertahankan, dan membangun kembali suatu kejadian atau objek. Kejadian atau objek bisa diatur dan disusun ulang menggunakan media seperti foto, disket komputer, pita video, pita audio, dan film. Gambar atau video yang diambil dengan kamera dapat diputar ulang kapan saja. Kemampuan ini memungkinkan Media untuk menyimpan atau mendokumentasikan kejadian dari momen tertentu untuk akses tak terbatas, yang sangat bermanfaat bagi para pendidik karena materi yang direkam atau disimpan dapat digunakan berulang kali dalam bentuk media saat ini bisa digunakan kapan saja.

2. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Karena media memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi, mereka mampu mengubah kejadian atau objek. Dengan memanfaatkan metode pengambilan gambar time-lapse, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat ditampilkan kepada siswa dalam durasi dua atau tiga menit. Proses perubahan larva menjadi pupa dan akhirnya menjadi kupu-kupu dapat dipercepat

dengan bantuan metode pengambilan foto ini. Kemungkinan media untuk melakukan manipulasi sangat krusial, karena kesalahan dalam menyusun kembali urutan kejadian atau memotong bagian yang tidak tepat dapat menyebabkan salah paham, yang pastinya dapat membuat bingung dan bahkan menyesatkan, sehingga bisa merubah pandangan mereka.

3. Ciri Distribusi (Distributive Property)

Penyebaran media tidak hanya diperuntukkan bagi satu atau beberapa kelas di sekolah dalam area tertentu; hal ini juga memungkinkan bahwa objek atau kejadian dapat disebarluaskan melalui ruang dan ditampilkan secara bersamaan untuk banyak siswa yang memiliki pengalaman yang serupa. Media seperti disk komputer, video, dan rekaman audio juga dapat disebarkan ke berbagai lokasi. (Sultan & Tirtayasa, 2019)

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1. Menyediakan penjelasan yang lebih jelas dan melengkapi informasi yang disampaikan secara lisan.
2. Mendorong minat dan keinginan siswa untuk belajar.
3. Memperbaiki cara penyampaian informasi agar lebih efektif dan efisien.
4. Menambahkan variasi dalam cara penyampaian materi.
5. Pemilihan media yang sesuai akan membangkitkan antusiasme, gairah, dan menghindari rasa bosan siswa dalam belajar.
6. Membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat, sehingga siswa tidak cepat lupa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih nyata untuk hal-hal yang mungkin dianggap abstrak.
8. Memperkuat rasa ingin tahu siswa.
9. Memberikan dorongan dan merangsang respons dari siswa.

Sarana pembelajaran mampu mengatasi berbagai batasan yang dihadapi oleh siswa. Pengalaman sehari-hari siswa dari keluarga kurang mampu akan berbeda dibandingkan dengan siswa dari keluarga yang lebih mampu. Sarana pembelajaran, seperti film, televisi, video, dan gambar, dapat membantu dalam hal

ini. Sarana pembelajaran juga dapat mengatasi batasan yang ada di ruang kelas. Untuk mendemonstrasikan objek yang terlalu besar atau berat yang tidak mungkin dibawa masuk ke dalam kelas, seperti hewan-hewan besar, bisa diatasi menggunakan sarana pembelajaran seperti foto, slide, gambar, model, televisi, dan lainnya. Sarana ini juga dapat menangani gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dengan memanfaatkan film, slide film, televisi video, dan sejenisnya. Sarana pembelajaran dapat memperlihatkan fenomena alam seperti angin yang berhembus, bunga yang mekar, letusan gunung berapi, dan gerhana matahari. Hal ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan film, komik, dan slide film. (Nasional et al., 2005).

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pembelajaran memiliki peranan krusial dalam suksesnya proses pendidikan. Sarana pendidikan memfasilitasi siswa dalam memahami materi. Dalam konteks ini, dapat dilihat bahwa mutu atau hasil pembelajaran juga dipengaruhi oleh kualitas sarana pendidikan yang diterapkan. Untuk mencapai kualitas sarana pendidikan yang optimal agar dapat memberikan dampak yang berarti dalam proses edukasi, maka dibutuhkan pemilihan serta perencanaan penggunaan sarana pendidikan yang baik dan sesuai. Beberapa kriteria berikut harus diperhatikan saat memilih sarana pendidikan yang efektif: Sesuai dengan Tujuan, Praktis, Luwes, dan Bertahan, Pengelompokan Sasaran, dan Mutu Teknis. Jika dipilih dengan benar, media pembelajaran tidak akan sia-sia jika digunakan. (Helsy et al., n.d.)

B. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian dari skripsi Khusnul Afifah (2015) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami Dampak penggunaan media pembelajaran audio visual dan semangat siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MTs Assalafi Kenteng selama tahun ajaran 2014/2015 pada hasil belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Cara

pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan angket dan dokumentasi. Jumlah populasi dalam studi ini adalah 209, dengan sampel terdiri dari 53 siswa.

2. Berdasarkan penelitian dari skripsi Aanton Baskara (2021) Tujuan dari studi ini adalah untuk memahami bagaimana pemanfaatan media audio visual mempengaruhi proses belajar ekonomi siswa di SMAN 1 Kampar Timur. Penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan. Pengambilan data dilakukan melalui pengamatan, pengujian, dan dokumentasi. Selanjutnya, teknik analisis data melibatkan pengurangan data, penyampaian data, dan pengambilan kesimpulan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa belajar lebih baik tentang ekonomi kelas dalam eksperimen dengan media audio visual dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Berdasarkan Penelitian ini dilakukan Vhirda Marliani (2022) di MAS. Al-Khairiyah Teluk Nilau kelas XI jurusan IPS (IPS 1 dan IPS 2) dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara test, eksperimen, evaluasi di Kelas eksperimen terdiri dari 34 sampel dan kelas kontrol terdiri dari 34 sampel. Sebelum media audio visual digunakan dalam pembelajaran, tes awal dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses pembelajaran berlangsung selama dua kali 45 menit setiap pertemuan. Penelitian dilakukan selama dua pertemuan dalam satu minggu dan dilakukan selama empat kali pertemuan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diuji dengan posttest untuk mengetahui apakah mereka belajar lebih baik atau tidak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sedikit berbeda dari penelitian di atas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode quasi experimental. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini ada 3 kelas yang berjumlah masing-masing tiap kelas ada 30 siswa dan sampel ada penelitian ini terdapat 2 kelas dan tiap kelas berisi 30 siswa.

C. Kerangka Berpikir

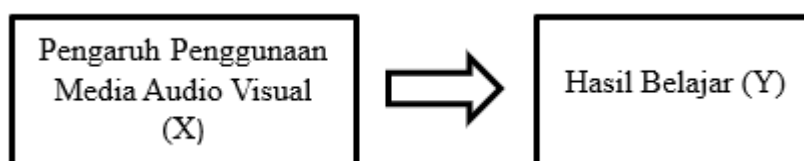
Menurut sugiyono Kerangka pemikiran adalah alur berpikir atau alur penelitian yang digunakan untuk menerapkan pola atau landasan berpikir penelitian dalam melakukan penelitian terhadap suatu objek. Kerangka pemikiran ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan dan rumusan masalah penelitian.

Peneliti memanfaatkan suatu kerangka pemikiran untuk meneliti rencana dan mengkaji kecenderungan asumsi yang akan dikaji. Penelitian kuantitatif pada akhirnya akan memutuskan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, sedangkan penelitian yang berakar dari narasi atau pernyataan diawali dengan data dan memanfaatkan teori yang ada untuk menerangkan dan diakhiri dengan pembaruan pernyataan atau hipotesis.

Menurut Suriasumantri, Kerangka berfikir digunakan untuk memberikan penjelasan sementara tentang gejala yang menjadi masalah. Widayat dan Amirullah Mengungkapkan bahwa pola pikir, yang juga dikenal sebagai struktur konseptual, adalah representasi konseptual mengenai hubungan antara teori dan sejumlah aspek yang telah ditetapkan sebagai permasalahan utama. (Syahputri et al., 2023).

Penulis dapat menyimpulkan dari penjelasan di atas bahwa kerangka teori berfikir berfungsi sebagai penjelasan sementara tentang arah yang akan menjadi tujuan dari masalah yang akan diteliti. Penggunaan media bantu audio-visual di kelas diyakini dapat memberikan hasil positif bagi pembelajaran siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya, bagan alur kerangka berpikir dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis penelitian

Hamid Darmadi menyatakan bahwa hipotesis merupakan respons sementara untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sangat berguna bagi peneliti. Dengan demikian, Hipotesis adalah tebakan atau penjelasan jangka pendek tentang apa yang mungkin menjadi hasil suatu penelitian, yang masih memerlukan bukti melalui data atau fakta yang ada di lapangan, serta diakui jika telah diuji kebenarannya. (Hamid Darmadi, 2011). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis Alternatif (H_a): Hipotesis Alternatif mengemukakan bahwa terdapat Pengaruh media audio visual terhadap hasil pendidikan mengenai hubungan sosial dan organisasi masyarakat.

Hipotesis Nol (H_o): Hipotesis Nol mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual tidak berpengaruh terhadap hasil pembelajaran mengenai interaksi sosial dan lembaga sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN