**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Pembelajaran** 
   1. **Pengertian Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Menurut Hamalik (2003) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Sahabuddin (2007:3) “pembelajaran adalah suatu peristiwa yang melibatkan dua pihak, guru dan siswa, dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan prestasi belajar, tetapi dengan pemikiran yang berbeda”. Dari pihak siswa tertuju kepada bagaimana memahami dan mempelajari materi pelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Di sisi lain guru memikirkan pula bagaimana meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi yang akan di ajarkan agar timbul keefektivan dalam pembelajar siswa sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Rohani (1991) pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut, tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Tujuan pokok dalam pembelajaran di sekolah secara operasional adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdiri sendiri. Hal-hal pokok yang seharusnya menjadi pengalaman siswa adalah berupa cara-cara penting untuk memproses atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi kebutuhannya.

* 1. **Komponen Pembelajaran**

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur, dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Menurut Hamalik (2003) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaraan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa komponen pembelajaran sangat penting sebab komponen pembelajaranlah yang menentukan pencapaian keberhasilan dalam proses pembelajaran.

1. **Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2013). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa suatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Sedangkan menurut Gerlach & Ely ( Arsyad, 2013:3), bahwa “media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 2013) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Batasan media seperti ini juga dikemukakan oleh Gagne (Arsyad, 2013), yang secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Menurut *National Education Association* atau NEA (Juliantara, 2009), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pebelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pebelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dalam materi pelajaran yang akan disampaikan. Menurut Sadiman (2012) bahwa media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Hamalik (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Karim (2007:11) “Media pembelajaran mempunyai peranan atau fungsi sebagai komponen dari suatu sistem pembelajaran. Media merupakan komponen yang sama pentingnya dengan komponen lain”.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi kelangsungan proses pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan serta guru akan lebih mudah dalam menjelaskan materi yang di berikan kepada siswa.

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

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dari ketiga jenis media yang ada yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, bahwasanya media *audio visual* adalah media yang mencakup 2 jenis media yaitu *audio* dan *visual*.

Media *Audio Visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media *Audio* dan media *Visual*. Arsyad (2013) mengemukakan media *Audio Visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk menyampaikan pesan-pesan *audio* dan *visual* (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi meliputi media yang dapat dilihat dan didengar). Sadiman (2012) mengatakan media *audio visual* adalah media yang menampilkan gerak dan suara, pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bias bersifat informative, edukatif, maupun instruksional.

Jika dilihat dari perkembangan Media Pendidikan, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat Bantu guru (*teaching aids*). Alat Bantu yang dipakai adalah alat Bantu *visual* misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat Bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat *audio* sehingga kita kenal adanya alat *audio visual* atau *Audio Visual Aids* (AVA). “Alat Bantu Dengar” seperti : *Video Tape*, *Televisi* dan Gambar Hidup (biocope). Akan tetapi media bukan hanya menjadi alat Bantu guru atau seseorang pendidik lainnya, media mempunyai banyak manfaat bagi semua orang untuk mendapatkan informasi yang sedang berkembang dan mempermudah manusia menerima pesan darimana pun.

Konsep pengajaran *visual* kemudian berkembang menjadi *Audio Visual aids* pada tahun 1940. Istilah ini bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran audio-visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret, tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka. Perkembangan berikutnya adalah munculnya gerakan *audio visual communication* yang terjadi pada tahun 1950-an.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu *audio visual*, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Sejak saat itu alat *audio visual* bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media. Teori ini sangat penting dalam penggunaan media untuk kegiatan program-program pembelajaran

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa media *audio visual* adalah suatu media yang menggabungkan suara dengan gerak, berperan membantu guru dalam memberikan penjelasan yang lebih kongkrit kepada siswa, agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

1. **Jenis Media *Audio Visual***

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu media *audio* dan *visual.* Sadiman (2012) mengemukakan media *Audio Visual* terdiri atas:

1. Audio *visual* Diam

Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti :

1. Film bingkai suara (*sound slide*)

Adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci tersebut dari karton atau plastik. Sebagai suatu program film bingkai sangat bervariasi. Panjang pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang ingin disajikan. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu film bingkai bersuara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit.

Dilihat dari ada tidaknya rekaman suara yang menyertainya, program film bingkai bersuara termasuk dalam kelompok media *Audio Visual* sedangkan program tanpa suara termasuk dalam kelompok media *visual*.

Gabungan *slide* (film bingkai) dengan *tape audio* adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan dan cukup efektif untuk pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Jika didesain dengan baik, sistem multimedia gabungan *slide* dan tape dapat membawa dampak yang dramatis dan tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional.

Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit (mengkonkritkan suatu yang bersifat abstrak). Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indera siswa yang terlibat *( visual, audio*). Dengan semakin banyaknya indera yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep (pemahaman konsep semakin baik). *Slide* bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: *power point, camtasia,* dan *windows movie maker*.

Menurut Sadiman (2012), beberapa kelebihan slide bersuara, yaitu:

1. Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan lebih menarik perhatian.
2. Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
3. Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang- ulang serta dapat diputar kembali, sesuai dengan gambar yang diinginkan.
4. Pemakaian tidak terikat oleh waktu.
5. Gambar dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film dari proyektor.
6. Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai.
7. Sangat praktis dan menyenangkan.
8. Relatif tidak mahal, karena dapat dipakai berulang kali.
9. Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat.
10. Film Rangkai bersuara (*Film Strip*)

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukuran filmnya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang lebih kurang 100 sampai dengan 130 cm, tergantung pada isi film itu. Film rangkai memiliki dua ukuran gambar tunggal (*single frame*) dengan ukuran ¾ inci x 1 inci dan gambar ganda (*double frame*) ukuran 11/2 inci x 1 inci.

Sebagaimana halnya film bingkai, film rangkai bisa tanpa suara (*silent*) bias pula dengan suara (*sound*). Suara yang menyertai film rangkai itu dimaksudkan untuk menjelaskan isi. Selain dengan suara yang direkam, penjelasan dapat di sampaikan dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis dibawah gambar yang dibacakan oleh guru atau dibaca sendiri oleh siswa.

Menurut Sadiman (2012), sebagai media pembelajaran film rangkai mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

1. Kecepatan penyajian film rangkai bias diatur, dapat ditambah narasi dengan kontrol oleh guru.
2. Film rangkai dapat mempersatukan berbagai media pendidikan yang berbeda dalam satu rangkai, seperti misalnya: foto, bagan, dokumen, gambar, dan sebagainya.
3. Cocok untuk mengajarkan keterampilan.
4. Urutan gambar sudah pasti karena film rangkai merupakan satu kesatuan
5. Penyimpanannya mudah, cukup digulung dan dimasukkan kedalam tempat khusus
6. Dapat untuk belajar kelompok maupun individual.
7. *Audio visual* Gerak

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti :

1. Film

Film sebagai media *audio visual* yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses pembelajaran. Slide atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat *audio visual* yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media *audio visual* saja atau media *visual* diam plus suara.

Film yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio-visual untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang : proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di Negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan sesuatu keterampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada 3 macam ukuran film yaitu 8 mm, 16 mm dan 35 mm. Jenis pertama biasanya untuk keluarga, tipe 16 mm tepat untuk dipakai di sekolah sedang yang terakhir biasanya untuk komersial. Bentuk yang lama biasanya bisu. Suara disiapkan tersendiri dalam rekaman yang bisanya terpisah. Sebuah film terdiri dari ribuan gambar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam hubungannya dengan apa yang dipelajari.

1. *Video* / VCD

*Video* sebagai media *Audio Visual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bias bersifat fakta maupun fiktif, bias bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh *video*. Tapi tidak berarti bahwa *video* akan menggantikan kedudukan film. Media *video* Merupakan salah satu jenis media *audio visual*, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

Kelebihan *video* :

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat
2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
3. Menghemat waktu
4. Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak
5. Film Televisi

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara Audio-Visual dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya, televisi tergolong ke dalam media massa.

Selain sebagai media massa, kita mengenal adanya program Televisi Siaran Terbatas (TVST) atau *Closed Circuit Television*. Pada TVST sebagai suatu system distribusi TV, alat pengirim dan alat penerima secara fisik dihubungkan dengan kabel. Hubungan itu bisa antara sebuah kamera dan alat penerima di dalam ruang yang sama, bisa pula beberapa kelas dihubungkan dengan satu sumber ruang yang sama, sehingga penonton serentak dapat mengikuti program yang disiarkan.

1. Film Gelang (Loop Film)

Dilihat dari segi keadaannya, media *audio visual* dibagi menjadi :

1. *Audio visual* Murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film/video *audio cassette*.
2. *Audio visual* tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

Dan dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi, Pertama, media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama. Kedua, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti, film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.

1. **Kelebihan & Kelemahan Media *Audio Visual***
2. **Kelebihan Media *Audio Visual***

Menurut Arsyad (2013:29) Beberapa Kelebihan media pembelajaran *audio visual*, yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
3. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model.
4. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed photografi.
6. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal
7. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
8. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film,film bingkai, gambar,dll.
9. Media *audio visual* bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Media *Audio Visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu Media *Audio* dan Media *Visual*. Dilihat dari segi keadaannya, media *audio visual* dibagi menjadi:

1. *Audio visual* Murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber.
2. *Audio visual* tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda.
3. **Kelemahan Media *Audio Visual***

Menurut Sadiman (2012:34) Pengajaran *audio visual* juga mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pengajaran *visual,* yaitu:

1. Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi *audio visual* sebagai alat Bantu guru dalam mengajar.
2. Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi *audio visual* sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran. Media yang beoriantasi pada guru sebenarnya
3. Media *audio visual* cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.
4. Media *audio visual* tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karna media *audio visual* cenderung tetap di tempat.

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang antara lain,memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dan kelemahan pada media *audio visual* adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya.

Media sebenarnya akan sangat membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan meskipun banyak kekurangan yang ada didalamnya. Maka diharapkan kekreatifitasan guru dalam memilih media mana yang lebih cocok untuk diterapkan dalam kelas. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah materi yang akan disampaikan, situasi kelas dan sarana pra sarana.

1. **Hasil Belajar**
   1. **Pengertian Hasil Belajar**

Untuk memudahkan pemahaman mengenai hasil belajar, maka diawali dengan mengemukakan definisi belajar dari beberapa ahli pendidikan. Arsyad (2013) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sadiman (2012) mengemukakan bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku, baik perubahan bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Selanjutnya Sahabuddin (2007) Mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dilingkungannya.

Dari pendapat di atas tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen melalui interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap merupakan hasil belajar.

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.Arikunto (2001) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai yang telah dipelajari dan ditetapkan”. Selanjutnya Sahabuddin (2007) mengemukakan hasil belajar adalah suatu peristiwa yang melibatkan dua pihak, guru dan siswa, dengan tujuan yang sama yaitu meningkatkan prestasi belajar. Dari pihak siswa tertuju kepada bagaimana memahami dan mempelajari materi pelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Di sisi lain guru memikirkan pula bagaimana meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi yang akan di ajarkan agar timbul motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Mengacu pada pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa.

* 1. **Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

Setelah seseorang melalui suatu proses belajar tertentu akan dapat terlihat apa yang telah dicapainya. Untuk mencapai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Sudjana, (2005) mengemukakan mengenai faktor-faktor mempengaruhi hasil belajar yaitu “faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”. Sedangkan Caroll (Sudjana, 2005) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, “yakni (a) bakat belajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, (e) dan kemampuan individu”.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Sardiman (2001) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut 1) Faktor Internal (faktor sosial dan non sosial). 2) Faktor Eksternal (faktor fisiologi dan psikologis). Faktor-faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat dan gedung, alat-alat, buku dan sebagainya. Semua faktor yang termasuk golongan ini perlu dilengkapi dan diatur mengingat situasi dan kondisi tempat. Jika sekolah berlangsung di pagi hari, mestinya tidak ada masalah dengan suhu udara, lain halnya dengan sekolah yang diselenggarakan pada siang, sore atau malam hari. Pada waktu siang hari udara panas yang terkadang membuat siswa tidak kuat atau tidak kerasan dalam ruangan, apalagi dalam kondisi ruangan yang sempit dan dekat dengan sumber keramaian. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat berkonsetrasi secara penuh. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia secara nyata dalam arti hadir, maupun tidak hadir. Sebagai contoh misalnya foto, televisi, gambar dan lain-lain.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan kesehatan siswa. Faktor ini mempunyai kedudukan yang penting juga. Bagaimana siswa akan dapat belajar dengan baik apabila keadaan badan dan kesehatannya terganggu, misalnya anggota badanya cacat, sakit-sakitan. Oleh karena itu, dalam hal ini yang perlu diingat adalah bagaimana agar siswa tetap dalam keadaan sehat. Adapun faktor psikologis adalah yang berhubungan dengan kejiwaan peserta didik. Yang termasuk dalam faktor ini adalah kecerdasan, perhatian, bakat, minat, emosi dan motivasi. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya. Terkhusus pada penelitian ini, pada observasi awal peneliti menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tingkat perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu diupayakan dalam meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini ditentukan bahwa hasil belajar siswa yang dimaksud adalah hasil belajar dalam mata pelajaran sosiologi dilihat dari tes.

1. **Mata Pelajaran Sosiologi**
2. **Pengertian Mata Pelajaran Sosiologi**

Sosiologi berasal dari bahasa Latin yaitu *Socius* yang berarti kawan, teman sedangkan *Logos* berarti ilmu pengetahuan. Ungkapan ini dipublikasikan diungkapkan pertama kalinya dalam buku yang berjudul "*Cours De Philosophie Positive*" karangan [August Comte](http://id.wikipedia.org/wiki/August_Comte) (1798-1857). Walaupun banyak definisi tentang sosiologi namun umumnya sosiologi dikenal sebagai ilmu pengetahuan tentang masyarakat.

Pelajaran sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA dan sederajat). Soekanto (1982) menyatakan bahwa sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara aneka macam gejala sosial, misalnya gejala ekonomi dengan agama, hukum dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan ;politik dan lain sebagainya. Sosiologi juga dapat dikatakan ilmu yang mempelajari interaksi manusia dalam masyarakat atau kelompok. Menusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok dalam masyrakat, akan menyenangkan dan menarik sekali ketika kita mempelajari diri kita sendiri dalam berinteraksi didalam masyarakat. Pelajari sosiologi mengkaji berbagai macam gejala sosial, struktur kemsyarakatan maupun proses berlangsungnya kehidupan bermasyarakat.

Masyarakat merupakan objek utama kajian sosiologi yang mana melihat sudut hubungan antara manusia dan proses yang timbul dari hubungan manusia di dalam masyarakat. Pelajaran sosiologi diajarkan pada tingkat sekolah menengah atas. Sosiologi termasuk rumpun ilmu sosial, yang pada penjurusan di SMA masuk pada progran jurusan IPS. Sosiologi merupakan ilmu yang paling muda dibandingkan dengan ilmu-ilmu lain. banyak hal penting yang kita ketahui dari peralajaran sosiologi, mulai dari interaksi, nilai, norma, perubahan sosial, modernisasi sampai globalisasi. Peserta didik akan mudah dalam mengambil contoh dari setiap materi yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikan pelajaran sosiologi secara nyata yaitu saat peserta didik hidup dan menjalin hubungan sosial dalam masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sosiologi menjadi pelajaran yang menyenagngkan karena jika dilihat dari obyeknya saja adalah masyarakat, yang berarti kita juga memepelajari diri kita sendiri didalam hidup bermasyarakat. Sosiologi dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan bila didukung dengan cara penyampaian materi dan sikap pendidik dalam proses.

1. **Tujuan Mata Pelajaran Sosiologi**

Sosiologi merupakan ilmu yang menyenangkan karena jika dilihat dari obyeknya saja adalah masyarakat, yang berarti kita juga memepelajari diri kita sendiri didalam hidup bermasyarakat. Soekanto (1982) menyatakan dengan mempelajari sosiologi kita akan tahu berbagai gejala sosial beserta proses terjadinya. Kita juga bisa mengerti berbagai kelompok sosial beserta klasifikasinya, serta tahu bagaimana tumbuh kembangnya suatu nilai menjadi norma dan bagaimana norma tadi menjadi sebuah pranata yang diciptakan untuk mengatur dan mengurangi berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan pokok manusia dalam masyarakat. Sosiologi tidak hanya mengkaji masyarakat pada lingkup desa yang kental akan nilai kekeluargaan, namun juga perkotaan dengan berbagai gejala sosial yang muncul didalamnya. Berbagai penyimpangan sosial juga dibahas dalam pelajaran sosiologi yang akan sangat menarik untuk ditelaah lebih jauh.

1. **Kerangka Pikir**

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang diajarkan dalam kelas agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hendaknya diperhatikan bahwa media tersebut dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar dan semangat dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran adalah media pembelajaran *audio visual* (video). Media pembelajaran *audio visual* (video) menekankan rasa tanggung jawab individu untuk mempelajari dan menerapkan di kehidupan sehari-harinya.

Rasa tanggung jawab setiap individu menimbulkan motivasi belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* (video) tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar akademik tetapi juga berpengaruh pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini mata pelajaran Sosiologi dipilih sebagai mata pelajaran yang akan dilaksanakan, dan akan menggunakan media pembelajaran *audio visual* (video) dengan membandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran *audio visual* (video) (pretest) dan sesudah penggunaan media pembelajaran *audio visual* (video) (posttest) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti mencoba mengujikan media pembelajaran *audio visual* (video) ini pada siswa kelas XI IPS1 di SMA Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Bantaeng.

**Pembelajaran Sosiologi**

**Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi**

**Posttest**

**Pretest**

**Menggunakan Media *Audio Visual* (Video)**

Gambar 1.2 : Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media *audio visual* (video) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi kelas XI jurusan IPS diSMA Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Bantaeng.

H1 : Adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* (video) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Sosiologi kelas XI jurusan IPS di SMA Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Bantaeng.