

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Muhammad Ali mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal).<sup>1</sup> Kata media berasal dari bahasa latin yaitu media yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau) yang penga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>2</sup>

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hlm. 89

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), cet. 16, hlm. 3.

<sup>3</sup>Sudarman Denim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Cet. 3, hlm. 4

Oleh karena itu hal utama yang seyogyanya mendapat perhatian serius oleh para pendidik adalah menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas terdapat banyak aspek yang mempengaruhinya. Aspek tersebut meliputi: guru yang profesional, metode pengajaran, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar, dan penggunaan media pembelajaran.<sup>4</sup>

#### **a. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bunner (1966) yang dikutip Azhar Asyad ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain.<sup>5</sup>

- 1) Pengalaman langsung (*enative*), adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung dengan membuat simpul.
- 2) Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, misalnya kata simpul dipelajari dari gambar, lukisan foto, atau film meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat simpul mereka dapat mempelajari dan memahami dari gambar tersebut.
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*), adalah pembacaan kata simpul dan mencocokkan dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

---

<sup>4</sup>Sudarman Denim, *Media Komunikasi Pendidikan*, ...hlm 2.

<sup>5</sup>Azhar Arsyad. *Media*,... hlm 7

## **b. Prinsip-prinsip Media *Audio Visual***

Media *Audio Visual* digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain.<sup>6</sup>

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar
- 3) Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan
- 4) Guru harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran
- 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya
- 6) Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

---

<sup>6</sup>M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *op. cit*, hlm. 19

### c. Macam-macam Media Pembelajaran

#### 1) Media Nonelektronik

##### a) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.<sup>7</sup>

Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

##### b) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia di setiap kelas adalah papan tulis.

##### c) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk

---

<sup>7</sup>Azhar Arsyad. *Media*,.. hlm 29.

model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut. Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain.

1. Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan.
2. Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

## 2) Media Elektronik

### a) Overhead Projector (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*., hlm. 57.

b) Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.<sup>9</sup>

c) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

d) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

---

<sup>9</sup>Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran.*, hlm.72.

#### d. Media Audio-Visual

##### 1) Pengertian Media Audio-Visual

Menurut Marshall Meluhan pengertian media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.<sup>10</sup> *Media Audio Visual* berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>11</sup> Dale mengatakan media *Audio Visual* adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.<sup>12</sup>

*Media Audio Visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, cet.2, (Jakarta : Rineka Cipta), hlm. 246

<sup>11</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

<sup>12</sup>*Ibid...* hlm. 8

<sup>13</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta :Kencana,2011), hlm. 211

## 2) Indikator media *audio visual*<sup>14</sup>

- a) Pesan yang disampaikan kepada pendengar haruslah tersampaikan.
- b) Performa media *audio visual*.
- c) Keterbacaan.
- d) Cara dalam penyajian teks yang terdapat pada media *audio visual*.
- e) Memperhatikan Penyajian gambar dalam media *audio visual*.
- f) Unik, kreatif, inovatif.
- g) Latar musik atau lagu.

## 3) Macam-macam Media *Audio Visual*

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.<sup>15</sup> Salah satu teknologi dalam proses pengajaran itu adalah memilih media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rossi dan Bredle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>16</sup> Media pembelajaran inilah yang akan membantu memudahkan siswa dalam mencerna informasi pengetahuan yang disampaikan.

---

<sup>14</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 6

<sup>15</sup>Syiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 136

<sup>16</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain sistem Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 204



Media pembelajaran menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk Audio (suara), Visual (gambar), maupun *Audio Visual*. Seperti umumnya media sejenis media *audio visual* mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui *audio visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televisi, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.<sup>17</sup>

Jenis *audio visual* media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua :

1. *Audio visual* diam : yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.
  2. *Audio visual* gerak : yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.
- a. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media *audio visual*
- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
  - 2) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan

---

<sup>17</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 30

guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>18</sup>
- 5) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 6) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.<sup>19</sup>
- 7) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

## **2. Pembelajaran Fiqih**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan manusia setiap hari. Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Menurut Dengeng, pembelajaran

---

<sup>18</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000). hlm. 243-244

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2008), hlm. 217

merupakan upaya membelajarkan siswa.<sup>20</sup> Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>21</sup>

#### b. Pengertian Fiqih

Menurut Nazar Bakry Ilmu fiqih merupakan suatu kesimpulan ilmu yang sangat besar gelanggang pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum Islam dan bermacam rupa aturan hidup, untuk keperluan seseorang, segolongan dan semasyarakat dan umum manusia.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Abdul Wahab Kallaf mendefinisikan fiqih sebagai suatu proses dalam melahirkan hukum-hukum syara yang bersifat praktis dan diperoleh dari dalil-dalil secara terperinci.<sup>23</sup>

Melihat dari beberapa pemaparan dari para tokoh tentang definisi fiqih diatas maka dapat kita simpulkan bahwa pengertian fiqih adalah ilmu yang membahas tentang berbagai macam aturan hidup manusia yang beragama Islam dan dalam fiqih itu sendiri ada bermacam-macam kumpulan aturan hidup atau norma-norma hidup baik individu ataupun kelompok dan masyarakat umum, yang didalamnya berupa syari'at amaliah yang diambil dari dalil-dalil terperinci yaitu Al-Qur'an , dan Al-Hadits.

---

<sup>20</sup> Made Wina, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.2

<sup>21</sup>Erman Suherman, at all, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 7

<sup>22</sup> Nazar Bakri, *Fiqih dan Ushul Fiqih*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal.7-9.

<sup>23</sup> Mohammad Ridho, *Islam Tafsir Dan Dinamika Sosial Ikhtiar Memaknai Ajaran Islam*, (Yogyakarta : Teras, 2010), hal 54.

### c. Pembelajaran Fiqih

Berkaitan dengan pembelajaran fiqih, pembelajaran fiqih beracuan pada pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif belajar memahami dan membangun pengetahuan fiqih berdasar pengalaman sendiri. Dalam proses membangun pengetahuan fiqih, peserta didik berinteraksi dengan lingkungan dan dihadapkan dengan informasi tersebut oleh kognisi peserta didik diserap melalui adaptasi.<sup>24</sup>

Pembelajaran fiqih bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.<sup>25</sup>

## 3. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Kata belajar memang sudah tidak asing didengar. Banyak yang mengartikan belajar dengan berbagai pengertian. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi

---

<sup>24</sup> Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Fiqih*, (Malang: Usaha Nasional, 1979), hal. 110

<sup>25</sup> *Ibid...*hal. 113

kebutuhan hidupnya.<sup>26</sup> Purwanto menyebutkan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam perilakunya.<sup>27</sup> Sunhaji mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku yang mengenai berbagai aspek berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan sikap.<sup>28</sup>

Menurut Pidarta yang dikutip oleh Indah Komsiyah mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Sedangkan menurut Gredler belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.<sup>29</sup>

Dari beberapa pengertian di atas didapatkan garis besar bahwa belajar adalah proses seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi aspek pengetahuan, psikomotor dan sikap yang didapat dari pengalaman yang berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Seperti di sekolah, di rumah, di masyarakat, dan lainnya. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar pastilah mendapatkan hasilnya.

Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses. Sehingga pengertian hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.<sup>30</sup> Hasil belajar bisa tampak pada hasil perubahan tingkah laku seseorang. Seperti perubahan

---

<sup>26</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 2

<sup>27</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil ....*, hlm. 39

<sup>28</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran....*, hlm. 12

<sup>29</sup> Komsiyah, *Belajar dan ....*, hlm. 3

<sup>30</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil ....*, hlm. 46

pengetahuannya dari tahu menjadi tidak tau, dari mengerti menjadi tidak mengerti. Hal lain seperti perubahan keterampilan, kebiasaan, emosional, hubungan sosial, dan sikapnya.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, dan ini lazim dinamakan dengan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Adapun tujuan-tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan tercapai karena siswa menghidupi suatu sistem lingkungan belajar tertentu.<sup>31</sup>

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk yang dikutip Cucu Suhana sebagai berikut.<sup>32</sup>

1) Indikator Aspek Kognitif

- a) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru dan nyata.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi, dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.

---

<sup>31</sup>Sunhaji, *Strategi Pembelajaran* ..., hlm. 14

<sup>32</sup>Suhana, *Konsep Strategi* ..., hlm. 19-20

- e) Sistesis (*synthesis*), yaitu kemampuan penyimpulan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.
- f) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu seperti pernyataan, laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

## 2) Indikator Aspek Afektif

- a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memerhatikan pada suatu perangsang.
- b) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberi tanggapan secara sukarela.
- c) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepetanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggungjawab, konsisten, dan komitmen.
- d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, dan pengkonseptualisasian suatu nilai.
- e) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

### 3) Indikator Aspek Psikomotor

- a) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan.
- c) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks.
- d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan.
- e) Respon nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematic.
- g) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.



### c. Ciri-Ciri Belajar

Menurut William Burton yang telah dikutip oleh Oemar Hamalik menyimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:<sup>33</sup>

- 1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- 3) Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- 4) Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- 5) Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
- 6) Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- 7) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- 8) Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- 9) Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- 10) Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.

---

<sup>33</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 31-32

- 11) Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- 12) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- 13) Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- 14) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- 15) Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 16) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

#### d. Prinsip-Prinsip Belajar

Belajar sebagai kegiatan sistimatis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

##### 1) Belajar berlangsung seumur hidup

Belajar merupakan proses perubahan perilaku peserta didik sepanjang hayat (*long life education*) dari mulai buaian ibu hingga menjelang masuk ke liang lahat (*minal mahdi ilallahdi*) yang berlangsung tanpa henti (*never ending*), serasi dan selaras dengan periodisasi tugas perkembangannya (*development task*) peserta didik.

2) Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir

Proses belajar banyak aspek yang mempengaruhinya antara lain kualitas dan kuantitas *raw input* (peserta didik) dengan segala latar belakangnya, *instrumental input*, dan *enviromtmental input* yang kesemuanya diorganisasikan secara terpadu (*integrative*) dan sistematis dalam rangka mencapai tujuan belajar.

3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks

Proses pembelajaran disesuaikan dengan tugas perkembangan dan tingkat kematangan peserta didik baik secara fisik maupun secara kejiwaan dari mulai bahan ajar yang sederhana menuju bahan ajar yang kompleks.

4) Belajar dari mulai yang faktual menuju konseptual

Proses pembelajaran merupakan proses yang sistematis dan integratif di mana penyajian bahan ajar disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, yang dimulai dengan bahan ajar yang bersifat *factual* yang mudah diamati oleh panca indra menuju bahan ajar yang membutuhkan imajinasi berpikir tingkat tinggi.

5) Belajar mulai dari yang kongkrit menuju abstrak

Proses pembelajaran berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dari mulai bahan ajar yang mudah diamati secara nyata (*kongkrit*) menuju proses pembelajaran yang memerlukan daya nalar yang *imaginative*, *proyektif*, dan *propektif*.

6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan

Proses pembelajaran merupakan mata rantai perjalanan kehidupan peserta didik yang dimulai dari pengalaman bermakna, paling mendasar, mendesak harus didahulukan, serasi, selaras, dan seimbang dengan tingkat perkembangan mental dan umur peserta didik.

7) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh 4 faktor

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha keras peserta didik sendiri.

8) Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna

Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna dalam memmbangun manusia seutuhnya dan bulat, baik dari sisi agama, ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan ketahanan.

9) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu, baik dalam lingkungan keluarga, sebagai pendidikan awal bagi lingkungan masyarakat, dan di lingkungan sekolahnya.

10) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan masih banyak sumber belajar lainnya seperti, teman sebaya, perpustakaan manual, internet, lingkungan sekitar secara kontekstual.

11) Belajar yang berencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.

12) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal seperti hambatan psikis dan fisik, dan eksternal seperti lingkungan yang

kurang mendukung, baik sosial, budaya, ekonomi, keamanan, dan sebagainya.

- 13) Kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain  
 Dengan bimbingan, peserta didik akan mampu berefleksi untuk berkaca diri, memahami diri mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, menerima diri atau menolak diri, mengarahkan diri, mengembangkan diri, dan menyesuaikan diri.<sup>34</sup>

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi:

1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani serta kondisi panca indera, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.<sup>35</sup>

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis banyak sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya tanpa kehadiran faktor psikologis bisa jadi memperlambat proses belajar.

---

<sup>34</sup>Suhana, *Konsep Strategi* ....., hlm. 16-18

<sup>35</sup>Komsiyah, *Belajar dan* ....., hlm. 90

Menurut Sunhaji faktor psikologis yang mempengaruhi yaitu motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman, dan ulangan.<sup>36</sup>

Sedangkan menurut Indah Komsiyah meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar.<sup>37</sup>

## 2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

### a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.<sup>38</sup>

### b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.<sup>39</sup>

## 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup>Sunhaji, *Strategi Pembelajaran* ..., hlm. 16

<sup>37</sup>Komsiyah, *Belajar dan ...*, hlm. 91

<sup>38</sup>*Ibid*, ..., hlm. 96

<sup>39</sup>*Ibid*, ..., hlm. 97

<sup>40</sup>*Ibid*, ..., hlm. 89

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang peserta didik yang berkecerdasan tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) akan memilih pendekatan pembelajaran yang mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut di ataslah, muncul siswa-siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi rendah atau gagal sama sekali.

#### **4. Motivasi**

##### **a. Pengertian Motivasi**

Istilah motivasi memiliki akar kata dari bahasa latin *move*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Atau bisa disebut dengan motif yang diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat guna mencapai suatu tujuan. Berbagai ahli memberikan definisi tentang motivasi, motivasi menurut Sumadi Suryabrata dikutip oleh Djali “motivasi merupakan keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan tertentu.”<sup>41</sup> Dan menurut Greenberg dikutip oleh Djali juga mengemukakan motivasi merupakan “proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku kearah suatu tujuan.”<sup>42</sup> Pengertian lain dari motivasi menurut Mc Donald yang dikutip Wasty Soemanto, “motivasi sebagai perubahan tenaga di dalam diri seseorang

---

<sup>41</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 101

<sup>42</sup>*Ibid*...103

yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi mencapai tujuan.”<sup>43</sup>

Sedangkan A. W. Bernard memberikan pengertian motivasi yang dikutip Purwa, sebagai “fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali kearah tujuan-tujuan tertentu.”<sup>44</sup> Motivasi Menurut Gray dkk.dikutip oleh Abdorrahman Gintings, adalah “hasil sejumlah proses, yang bersifat internal dan eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.”<sup>45</sup>

Pendapat para tokoh diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk didalamnya adalah kegiatan belajar.

#### **b. Indikator Motivasi**

Hakikat motivasi belajar menurut Uno adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar yang dijelaskan oleh

---

<sup>43</sup>Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998),hal. 206

<sup>44</sup>Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2012),hal.319

<sup>45</sup>Abdorrhakman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hal. 88



Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut.<sup>46</sup>

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang belajar dengan baik.

## B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan/menerapkan model pembelajaran berbasis masalah pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda maupun dengan mata pelajaran yang sama. Penelitian-penelitian pendukung tersebut dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

### Perbandingan Penelitian

<b>Nama Peneliti dan Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1. Ulfa Darissalamah dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Metode Make a Match Dengan Media <i>Audio Visual</i> Untuk Meningkatkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan media pembelajaran media <i>audio visual</i>.</li> <li>2. Subyek penelitian yaitu di kelas V</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan penelitiannya berbeda</li> <li>2. Variabel terikatnya berbeda</li> </ol>	Menunjukkan adanya peningkatan yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata kelas 52 dengan prosentase ketuntasan 12,5%. Pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas

<sup>46</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, hal. 23

<p>Prestasi belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.</p>			<p>mencapai 68,43 dan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 43,75%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,62 dan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 100%</p>
<p>2. Nafi'udin Arif dalam skripsi yang berjudul "pengaruh penggunaan media <i>audio visual</i> terhadap motivasi matematika"</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel bebasnya sama-sama menggunakan medi <i>audio visual</i>.</li> <li>2. Variabel terikatnya sama-sama meneliti tentang motivasi dan hasil belajar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran yang digunakan berbeda</li> <li>2. Lokasi penelitian berbeda.</li> </ol>	<p>Mendapatkan hasil nilai t-tes dengan taraf signifikan 5% diperoleh t-tabel = 1,701 dan t-hitung = 3,04, sehingga dinyatakan Ho ditolak dan Ha diterima dan ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika dengan hasil t-tes dengan taraf signifikan 5% yang diperoleh t-tabel = 1,701 dan t-hitung = 2,01</p>
<p>3. Andre Chritian dalam skripsi yang berjudul "Pangur media pembelajaran audio viaul terhadap hasil belajar menggiring bola.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel bebasnya sama-sama menggunakan media <i>audio visual</i>.</li> <li>2. Jenis penelitiannya sama.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel terikatnya berbeda.</li> <li>2. Lokasi penelitian nya berbeda.</li> </ol>	<p>Hasil t hitung 5,7 akan dibandingkan dengan t tabel 1,771. Jadi dengan t hitung (5,7) &gt; t table (1,771). Nilai t hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil menggiring bola sebesar 6,3 % pada siswa putra</p>

<p>4. Ati Dariati dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media <i>audio visual</i>, (film) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sejarah Nabi Muhammad SAW siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Kuningan Kabupaten Kuningan.</p>	<p>1. Variabel bebas sama-sama menggunakan media <i>audio visual</i>. 2. Variabel terikatnya sama.</p>	<p>1. Lokasi penelitian nya berbeda. 2. Jenis penelitian nya berbeda</p>	<p>Diperoleh angka sebesar (78%) sedangkan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad Saw diperoleh nilai rata-rata (79%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual (film) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad Saw terdapat korelasi yang cukup signifikan dengan kategori sedang yaitu (0,59).</p>
--	--	--	---

Penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Make a Match Dengan Media *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Prestasi belajar IPS Siswa Kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar”.

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran menggunakan metode *make a match* dengan media *audio visual* adalah sebagai berikut: hasil penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan adanya peningkatan yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata kelas 52 dengan prosentase ketuntasan 12,5%. Pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 68,43 dan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 43,75%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi

85,62 dan prosentase ketuntasan meningkat menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode make a mmatch dengan dedia *audio visual* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V MIN Kolomayan Wonodadi Blitar”.

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Nafi'udin Arif tentang “ pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi matematika” mendapatkan hasil nilai t-tes dengan taraf signifikan 5% diperoleh t-tabel =1,701 dan t-hitung= 3,04, sehingga dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika dengan hasil t-tes dengan taraf signifikan 5% yang diperoleh t-tabel = 1,701 dan t-hitung = 2,01 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.”

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Andre Chritian dalam skripsi yang berjudul “Pangur media pembelajaran audio viaul terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD Subsidi Sibale. Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD Subsidi Sibale. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test group*, dimana pengambilan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan

sesudah eksperimen. Dari hasil penelitian diketahui hasil  $t$  hitung 5,7 akan dibandingkan dengan  $t$  tabel 1,771. Jadi dengan  $t$  hitung  $(5,7) > t$  table (1,771). Nilai  $t$  hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai  $t$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil menggring bola sebesar 6,3 % pada siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale.

Selanjutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Ati Dariati dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *audio visual*, (film) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sejarah Nabi Muhammad SAW siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Kuningan Kabupaten Kuningan. Hasil penelitian jumlah skor rata-rata jawaban angket tentang penggunaan media audio visual (film) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh angka sebesar (78%) sedangkan hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad Saw diperoleh nilai rata-rata (79%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual (film) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad Saw terdapat korelasi yang cukup signifikan dengan kategori sedang yaitu (0,59).

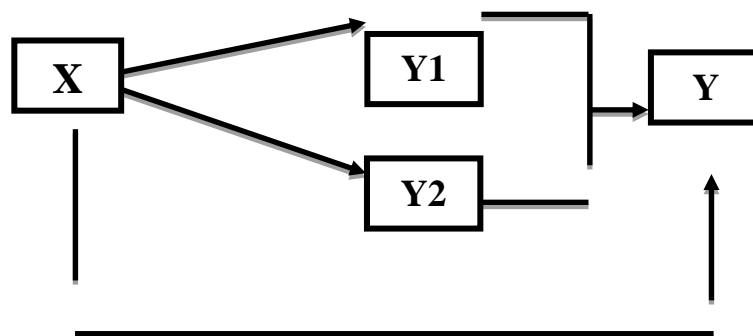
### **C. Kerangka Penelitian**

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono

kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.<sup>47</sup> Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini keyakinan bahwa variabel bebas (metode pembelajaran *audio visual*) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (hasil belajar dan motivasi siswa).

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan potensi siswa.

Kerangka berpikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut.



Keterangan:

X = Media *Audio Visual*

Y1 = motivasi belajar

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 60

- Y<sub>2</sub> = hasil belajar siswa
- Y = motivasi siswa dan hasil belajar
- = pengaruh antar variable

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “hypo” = sementara, dan “thesis” = kesimpulan. Dengan demikian hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>48</sup>

Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang akan diuji, sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.<sup>49</sup>

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah:

1. Hipotesis nol ( $H_0$ )
  - a. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap motivasi siswa
  - b. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa

---

<sup>48</sup>Zainal Arifin, *Penelitian Tindakan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 197

<sup>49</sup>*Ibid*,..., hlm. 199

- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Hipotesis alternatif (*H<sub>a</sub>*)
    - a. Ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap motivasi siswa.
    - b. Ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa
    - c. Ada pengaruh yang signifikan antara media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.