

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dalam seluruh proses Pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar adalah kesiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang Pendidikan. Dari beberapa pengertian belajar dia atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya (Nurrita, 2018).

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika masih sangat bervariasi, ada yang memuaskan, sedang, dan kurang memuaskan. Mata pelajaran Fisika sering kali dianggap sulit, karena fisika merupakan Ilmu pasti yang cukup rumit. Sehingga siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran ini dan hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri (Handayani & Subakti, 2021).

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil

belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, efektif, psikomotor. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah efektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati) (Andriani & Rasto, 2019).

Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataannya tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua, Adapun faktor-faktor tersebut menurut (Slameto,2010) adalah sebagai berikut :

1. Faktor yang ada dalam diri individu (intern).

Faktor intern terbagi menjadi tiga, Adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh)
 - 2) faktor psikologis (minat, bakat, inteligensi, perhatian, motif, kematangan, kesiapan)
 - 3) faktor kelelahan
2. Faktor yang ada di luar individu (ekstern)

Faktor ekstern terbagi menjadi dua. Adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah), Peranan perhatian orang tua dalam lingkungan keluarga yang penting adalah memberikan pengalaman pertama pada masa anak-anak. Hal tersebut dikarenakan pengalaman pertama merupakan faktor terpenting dalam perkembangan pribadi dan menjamin kehidupan emosional anak.
- 2) Faktor sekolah, seperti; media pembelajaran (siswa akan merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran jika media yang dipakai oleh guru tidak pernah berubah); metode pembelajaran (siswa akan merasa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru jika metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan keadaan kelas), dan (3) Faktor masyarakat (bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul). Siswa pada mulanya kurang memiliki prestasi kemudian bergaul dengan para siswa yang memiliki prestasi tinggi maka akan termotivasi untuk meningkatkan prestasinya. Sehingga lama-kelamaan siswa tersebut memiliki prestasi yang tinggi.

Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar di bagi ke dalam tiga bagian. Adapun faktor tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rokhani siswa;
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, seperti keadaan keluarga dan pertemanan;
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran (Syah, 2006).

2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar, salah satu perangkat pembelajaran yang menjadi bagian tidak terpisahkan yang harus mampu dipilih dan digunakan serta dimanfaatkan oleh guru ialah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena kehadiran media di dalam proses belajar mengajar akan mampu mempermudah siswa dalam menangkap konsep dasar dan ilmu pengetahuan dari sebuah materi ajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang memiliki peranan yang sangat penting bagi pembelajaran. Salah satu pertimbangan menggunakan media audio visual ini adalah karena media ini dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa pada materi

yang sedang diajarkan. Penayangan video pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman nyata karena media audio visual dapat menampilkan relitas dari materi sehingga siswa terdorong untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Susilo,2020).

2.1.3.2 Media Audio Visual

2.1.3.2.1 Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Sesuai dengan namanya media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas -batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, da guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksiona, dan program slide suara (*soundslide*) (Gabriela,2021).

Media audio visual memiliki beberapa fungsi sebagai berikut (Yuanta.2019):

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra

- 3) Penggunaan media Pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.

2.1.3.2.2 Media Video Animasi

Teknologi mulai berkembang, di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang dipakai pada setiap sekolah. Dengan menggunakan banyak alat atau media pembelajaran yang bisa seperti visual, audio, dan audiovisual. Seorang teknolog pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun meningkat (Ponza, et all. 2018).

Media video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik, dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Video Animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup, sedangkan animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna. Media ini dapat menarik minat yang timbul dari diri sendiri sehingga ingin memperhatikan objek tersebut dan

munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya (Sunami dan Aslam.2021).

2.1.3.2.3 Langkah -Langkah Penggunaan Media audio Visual

Dalam pembelajaran menggunakan media audio visual memiliki Langkah-langkah saat proses melaksanakan media audio visual tersebut. Adapun Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual yaitu :

- 1) Mempersiapkan laptop, sound, kabel dan video yang akan ditayangkan.
- 2) Memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman.
- 3) Pada saat akan mengajak peserta didik menyimak video, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran.
- 4) Kemudian peserta didik siap menyaksikan tayangan video (Fitria.2014).

2.1.3.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Sebelum kita menggunakan media audio visual dalam pembelajaran sebaiknya mengetahui kelebihan dan kekurangan media tersebut. Berikut kelebihan dan kekurangan media audio visual menurut Ilmi & Kurniawan,(2021) adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan media audio visual
 - 1) Mengembangkan imajinasi yang dimiliki siswa
 - 2) Mampu membawa siswa untuk berpentalang dari satu tempat ke tempat lain.
 - 3) Dapat menggambarkan peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu.

- 4) Dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan jika siswa belum memahami secara utuh materi pembelajaran.
- 5) Materi yang disampaikan lebih cepat dan mudah di ingat.

2. Kekurangan media audio visual

- 1) Media audio visual terlalu menekankan pentingnya materi tetapi kurang memperhatikan proses pengembangan tersebut.
- 2) Media audio visual di Indonesia masih tergolong sedikit dan belum bervariasi.
- 3) Perlu persiapan yang matang karena tidak semua guru terampil dalam menggunakan media *Audio Visual*.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji perbedaan rata-rata satu pihak yaitu pihak kanan, diperoleh $t_{hitung} = 2,709$ dan $t_{tabel} = 1,686$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diambil

kesimpulan bahwa penerapan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Rahman Endah Pebriani, et al (2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Waigama Misool Utara. Persamaan penelitian diatas dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan Media Animasi dan berpengaruh pada Hasil Belajar Siswa.
3. Moh. Riski Zamzami, (2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual (Slide Show Animation) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Antar Makhlik Hidup Dengan Lingkungannya Kelas VII MTSN 1 Blitar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual (*Slide show Animation*) berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajarsiswa pada materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya kelas VII di MTsN 1 Blitar dengan nilai signifikannya kurang dari 0,05. Persamaan penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan Audio visual (*Slide Show Animation*) pada Hasil Belajar Siswa, dan pebedaanya adalah penelitian diatas tidak menggunakan model pembelajaran tetapi

berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar, sedangkan penulis hanya berpengaruh pada hasil belajar saja.

4. Helmi Dian Lestari (2019) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV MIN 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas IV di MIN 1 Mataram. Persamaan penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran dan berpengaruh pada hasil belajar sedangkan perbedaannya adalah peneliti tidak menggunakan media *Power Point Interaktif* melainkan menggunakan Media audio visual.
5. Khairul Bariah Munthe (2019) melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tajwid Di SMP Swasta Galih Agung Pesantren Darul Arafah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media Audio Visual serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

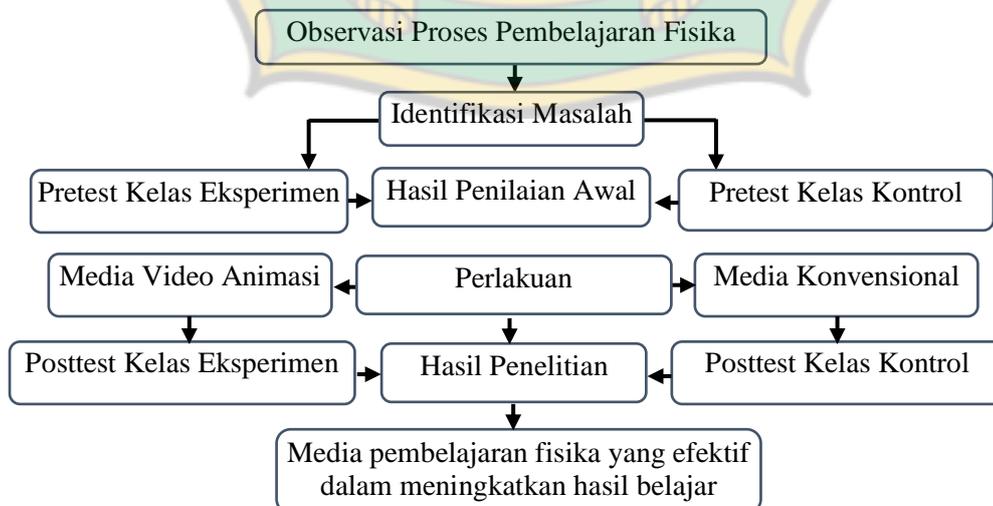
Kerangka berpikir adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Kerangka berpikir dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan kejelasan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Melalui uraian dalam kerangka berpikir, peneliti dapat menjelaskan secara

komprehensif variable-variabel apa saja yang diteliti dan dari teori apa variable-variabel itu diturunkan, serta mengapa secara komprehensif asal usul variabel yang diteliti sehingga variabel-variabel yang tercantum di dalam rumusan masalah dan identifikasi masalah semakin jelas asal-usulnya (Siringoringo.2020).

Sedangkan menurut (Mawarni & Kusjono, 2021) kerangka berpikir yaitu kerangka berpikir yang merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Melalui pembelajaran dengan menggunakan media video ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah selesai, kemudian dilaksanakan dianalisis data dan tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan.

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan maka kerangka berpikir tersebut dapat diilustrasikan dengan diagram berikut:



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2014). Perumusan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control setelah perlakuan .

