

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2016:3).

AECT (*Association Of Education And Communication Technology*, 1997) dalam Arsyad (2016:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Batasan lain dikemukakan pula oleh (NEA) *National Education Association* dalam Nunuk Suryani,dkk (2012:135) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya.

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan

verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal yang seperti media audio diatas.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, dkk (2013:124) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diasumsikan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013:125) Media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara dan cetak suara.

- b. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Arief S. Sadiman, dkk (2011:67), memaparkan media audio visual dapat berupa:

- a. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu: 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Menurut Azhar Arsyad (2016:50) Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

- b. Televisi (TV)

Selain film, Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur didalam masyarakat.

Televisi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Tetapi juga sebagai media pembelajaran. Dengan televisi siswa menjadi tahu kejadian-kejadian mutakhir.

c. Video

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (broadcasted) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi.

Video memiliki beberapa feature yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah slow motion dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajar.

Menurut Hujair A.H. Sanaky (2015:124) untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media video dan VCD dapat digunakan untuk menayangkan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikemas dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan metode. Contoh, dapat dikemas suatu program video untuk materi pelajaran ibadah haji, merawat jenazah, materi pelajaran salat,

materi pelajaran al-Quran, dan sebagainya, sehingga pembelajaran akan aktif meliha, mendengar, mengamati, menafsirkan, dan pembelajar dapat mempraktekkan apa yang telah disajikan lewat program video tersebut.

d. Proyektor LCD (Liquit Crystal Display)

Proyektor LCD (Liquit Crystal Display) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelpakan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. (Hujair, 2015:144).

Media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Tujuan penggunaan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran guna memberikan motivasi peserta didik, merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD proyektor antara lain:

- 1) Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD proyektor dan komputer
 - 2) point-point penting saja dalam power point
 - 3) Gunakan warna-warna yang menarik
 - 4) Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
 - 5) Hindari suara dari animasi karena dapat mengganggu pembicaraan guru
 - 6) Gunakan foto-foto secukupnya
 - 7) Bila memungkinkan gunakan film pendek
 - 8) Segera diminimize-kan apabila power point tidak sedang digunakan
 - 9) Prinsip satu slide satu menit
 - 10) Jangan terlalu banyak slide dalam setiap sesi, maksimal 20 slide.
- (Munir, 2008:145)

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

a. Kelebihan Media Audio Visual

Menurut Wina Sanjaya (2014:109) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari kehidupan didasar laut, siswa dapat belajar melalui

film, sebab tidak mungkin siswa disuruh menyelam. Demikian juga untuk mempelajari materi-materi abstrak lainnya.

- 2) Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
- 3) Dalam batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

b. Kekurangan Media Audio Visual

- 1) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
- 3) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

c. Langkah-Langkah Menggunakan Media Audio Visual

Menurut Sumarno dalam Akmal Hadi Maulana (2014:14-15) media audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya.

- 1) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

a) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu, a) membuat rencana pelaksanaan

pembelajaran, b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, c) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang digunakan.

b) Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti, a) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, b) memperjelaskan tujuan yang akan dicapai, c) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, d) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

c) Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

2) Adapun Petunjuk Pengoperasian proyektor LCD secara umum sebagai berikut :

- a) Hubungkan proyektor dengan listrik menggunakan kabel power, apabila lampu indikator power menyala orange, berarti proyektor siap dipakai.
- b) Buka tutup lensa.
- c) Tekan tombol power sekitar 2 detik (di panel proyektor atau remote), tunggu sampai indikator berwarna hijau dan display tampil penuh selama 10 -30 detik.
- d) Nyalakan semua peralatan yang menjadi input (CPU, Notebook, video player, dll).
- e) Tekan source (input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau automatic source dalam kondisi "On", silahkan menunggu 5 -10 detik untuk pencarian input terdekat.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya (Purwanto, 2011:44).

Cronbach berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Howard L. Kingsley mengatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya (2011:13) berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Gagne berpendapat bahwa hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori (Purwanto, 2011:42).

Menurut Winkel dalam Purwanto (2011:45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku (Oemar Hamalik, 2013:30).

Gagne dalam Deni Kurniawan (2014:14) mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu:

- a) keterampilan intelektual (*intellectual skill*),
- b) strategi kognitif (*cognitive strategy*),
- c) informasi verbal (*verbal information*),
- d) keterampilan gerak (*motoric skill*),
- e) sikap (*attitude*).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dialami sebagai akibat dari kegiatan belajar menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Kingsley dalam Deni Kurniawan (2014:9) membedakan hasil belajar siswa menjadi tiga jenis yaitu: a. Keterampilan dan kebiasaan, b. Pengetahuam dan pengertian, c. Sikap dan cita-cita.

Bloom et al. dalam Deni Kurniawan (2014:10) menggolongkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian, yaitu:

a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Pada tingkatan ini hasil belajar terdiri dari enam tingkatan yang sifatnya hierarkis. Keenam hasil ranah kognitif ini meliputi: 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) aplikasi, 4) analisis, 5) sintesis, 6) evaluasi, dan 7) kreativitas.

b. Hasil belajar afektif

Hasil belajar ranah afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Jenis hasil belajar ranah ini terdiri dari lima jenis yang membentuk tahapan pula. Kelima jenis ranah afektif itu meliputi: 1) kepekaan, yaitu sensitivitas mengenai situasi dan kondisi tertentu serta mau memperhatikan keadaan

tersebut; 2) partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan; 3) penilaian dan penentuan sikap, mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap. 4) organisasi, kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman atau pegangan hidup; 5) pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Kemampuan gerak ini juga bertingkat mulai dari gerak sederhana yang mungkin dilakukan secara refleks hingga gerak kompleks yang terbimbing hingga gerak kreativitas. Menurut Simpson seperti yang dikutip oleh Dimiyati dan Mujiono dalam Kurniawan gerak psikomotorik ini meliputi: 1) persepsi yaitu kemampuan memiliki dan memilah serta menyadari adanya suatu kekhasan pada sesuatu; 2) kesiapan yaitu kemampuan menempatkan diri dalam keadaan siap melakukan suatu gerakan atau rangkaian gerakan tertentu; 3) gerakan terbimbing yaitu mampu melakukan gerakan dengan mengikuti contoh; gerakan terbias keterampilan gerak yang berpegang pada suatu pola tertentu; 4) gerakan kompleks mampu melakukan suatu gerak secara luwes, lancar, gesit, dan lincah; 5) penyesuaian yaitu kemampuan untuk mengubah dan

mengukur kembali gerak; 6) kreativitas yaitu mampu menciptakan pola gerak baru.

Menurut Purwanto (2011: 48) hasil belajar terbagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, psikomotorik. Sedangkan gagne dalam Deni Kurniawan (2014:15) mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran yaitu: a. Keterampilan intelektual (*intellectual skill*), b. Strategi kognitif (*cognitive strategy*), c. Informasi verbal (*verbal information*) d. Keterampilan gerak (*motoric skill*), e) Sikap (*attitude*).

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011:176) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem.

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik.

b. Faktor instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Dalam rangka melicinkan kearah itu diperlukan seperangkat kelengkapan

dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merancang program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar daya guna bagi kemajuan belajar anak didik sekolah.

c. Kondisi fisiologi

Menurut Noehi dalam Syaiful Bahri Djarmah (2011:189)

Kondisi fisiologi pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlari belajarnya dari orang yang dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

Selain itu, menurut Noehi, hal yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra (mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh), terutama mata sebagai alat untuk melihat dan telinga sebagai alat untuk mendengar.

d. Kondisi Psikologi

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu, minat,

kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Menurut Muhibbin Syah (2011:129) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan kondisi jasmani dan rohani siswa;
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;
- c. 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.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti ke Perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Riau terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adinta Yasinta Sahara (2017) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa

kelas X dengan hasil signifikansi ($3,040 > 1,686$) $\alpha = 0,05$ dengan signifikansi 0,0004.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mardhiyah (2017) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas VIII Mts Negeri Gajah Demak Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan eksperimen. Berdasarkan Hasil analisis uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa untuk hipotesis perbedaan rata-rata diperoleh nilai sig. = 0,645, karena nilai sig. = 0,645 \geq 0,05, maka H_0 diterima, artinya kedua varians rata-rata motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas eksperimen dan kontrol adalah identik. Diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,034 > t_{tabel} = 1,68$ hal ini berarti H_0 ditolak, artinya rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata motivasi belajar kelas kontrol.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Shanty Srimulyani (2015) Penggunaan Media Audio Visual dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar. Jenis penelitian ini menggunakan metode pendekatan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual sudah berjalan dengan baik hal ini berdasarkan perolehan rata-rata 83%, keaktifan belajar baik dengan perolehan 81% dan hasil korelasi antara penggunaan media audiovisual dengan keaktifan belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam siswa kelas VII

SMP Negeri 7 Kota Banjar dapat diperoleh r_{xy} sebesar 0,49 angka ini menunjukkan adanya hubungan yang sedang atau cukup.

Dari tiga penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Dimana pada tiga penelitian diatas sama-sama membahas mengenai media audio visual. Penelitian pertama membahas Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI, penelitian kedua, membahas Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam dan penelitian ketiga, membahas Penggunaan Media Audio Visual dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan peneliti membahas mengenai Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.

Dan dari segi tempat penelitian terdapat perbedaan dari ketiganya. Penelitian pertama meneliti di Kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung, penelitian kedua, meneliti Kelas VIII Mts Negeri Gajah Demak Tahun Ajaran 2016/2017, dan penelitian ketiga meneliti di Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar. Sedangkan penulis meneliti di Kelas VIII SMP Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak.

D. Konsep Operasional

1. Konsep Operasional Penggunaan Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-

pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis meneliti media audio visual berupa video dan LCD Proyektor.

Tabel 01: Indikator Media Audio Visual

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Media audio visual	1. Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media Video 2. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan media LCD Proyektor 3. Guru mempelajari buku petunjuk penggunaan media Video 4. Guru mempelajari buku petunjuk penggunaan media LCD Proyektor 5. Guru menyiapkan dan mengatur peralatan media video yang akan digunakan 6. Guru menyiapkan dan mengatur peralatan media LCD Proyektor yang akan digunakan
	2. Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memastikan video siap digunakan 2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media video 3. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media video 4. Guru memastikan LCD proyektor siap digunakan 5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media LCD Proyektor 6. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media LCD

1	2	3
		<p>proyektor siap digunakan</p> <p>7. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media LCD Proyektor</p> <p>8. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media LCD Proyektor</p> <p>9. Guru menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.</p>
	3. Tindak Lanjut	<p>1. Guru melakukan diskusi kepada siswa setelah menggunakan media video dan LCD proyektor</p> <p>2. Guru mengadakan latihan atau tes terhadap siswa setelah menggunakan media video dan LCD proyektor</p>

2. Konsep Operasional Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dialami sebagai akibat dari kegiatan belajar menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif.

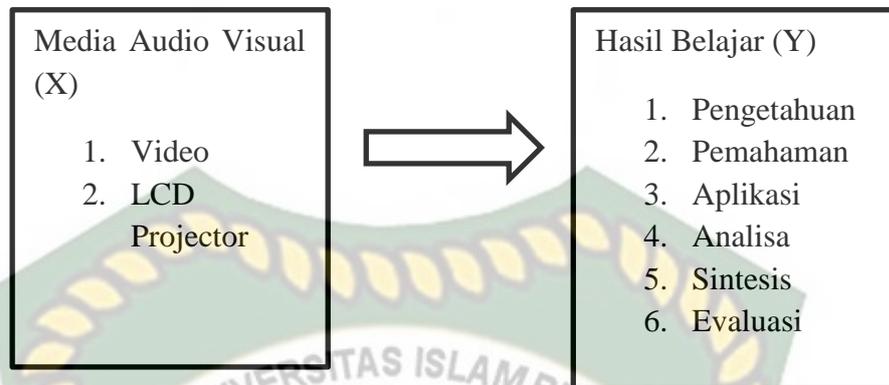
Tabel 02: Indikator Hasil Belajar Kognitif

Variabel	Dimensi	Indikator
1	2	3
Hasil Belajar	1 pengetahuan,	<p>1. Siswa mampu menyebutkan macam-macam kitab-kitab Allah</p> <p>2. Siswa mampu menunjukkan macam-macam salat sunah</p>
	2. Pemahaman,	<p>1. Siswa paham tentang macam-macam kitab Allah (taurat, injil, zabor, dan al-Qur'an)</p>

1	2	3
		2. Siswa mampu menguraikan macam-macam shalat sunah
	3. Aplikasi,	1. Siswa mampu menyebutkan kitab-kitab Allah yang diturunkan kepada Nabi dan Rasul 2. Siswa mampu melaksanakan shalat sunat rawatib, duha, tahajud, dan shalat sunah lainnya.
	4. Analisis,	1. Siswa mampu membandingkan berbagai kitab yang diturunkan oleh Allah. 2. Siswa mampu membedakan antara shalat sunah qobliah dan shalat sunah ba'diyah serta shalat sunah lainnya
	5. Sintesis,	1. Siswa mengetahui bahwa dalam al-Qur'an sudah ada kitab-kitab sebelumnya 2. Siswa mampu mengambil kesimpulan dari shalat-shalat sunah
	6. Evaluasi	1. Siswa mampu menilai bahwa diantara kitab-kitab suci yang lebih sempurna 2. Siswa mampu menilai bahwa shalat sunah itu dapat mendekatkan diri kepada Allah

E. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri dari Media Audio Visual dan Hasil Belajar. Berdasarkan konsep operasional tersebut, dapat dibuat suatu paradigma penelitian sebagai berikut:



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah yang bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Maka dalam penelitian ini hipotesis yang penulis kemukakan adalah:

Ha: Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak.