

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: 6).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu pembelajaran dalam komunikasi. Akibat adanya komunikasi tersebut maka fungsi media tidak lagi hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai penyalur informasi kepada penerima informasi.

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan yang sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Arsyad (2005: 4), menyatakan media pembelajaran merupakan batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa televisi, film, foto, rekaman audio, dan sejenisnya merupakan media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dan mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*. Menurut Miarso dalam Arsyad (2005: 458) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Mengacu pada pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Termasuk di dalamnya media komunikasi yaitu televisi, film, bahan-bahan cetakan, diagram, foto, radio, rekaman audio, dan sejenisnya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan *intruksional* atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Oemar Hamalik (2003: 24), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan pembelajar dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Sedangkan menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 11), mendefinisikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat

digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Azhar Arsyad (2005: 21-23), mengemukakan bahwa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pembelajar dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Peranan media dalam pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan guru, mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa serta mengefektifkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rahadi dalam Sukiman (2012: 18) menggolongkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

1. Audio
2. Cetak
3. Audio-cetak
4. Proyeksi visual diam
5. Proyeksi audio visual diam
6. Visual gerak
7. Audio visual gerak
8. Obyek fisik
9. Manusia dan lingkungan
10. Komputer

Kempton dan Dayton dalam Sanjaya (2009: 37) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok yaitu (1) audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio, dan (7) media cetak.

Uraian di atas tercermin begitu banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menentukan media pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya (Azhar Arsyad, 2005: 12). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri Fiksatif
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditransfer ke dalam format lainnya. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan kegiatan pembelajaran.
- 2) Ciri Manipulatif
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse-recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.
- 3) Ciri Distributif
Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam

proses pembelajaran, diperlukan suatu analisis sebelum media tersebut dipakai dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2008: 49) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Daryanto (2010: 10), fungsi media pembelajaran adalah:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi.
7. Mengamati dengan jelas barang yang mudah rusak.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
11. Mengamati sesuatu yang sulit diamati.

12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi.
13. Dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya.
14. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.
15. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran dan terhadap pemahaman isi pelajaran, penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan, tentu hal ini akan berpengaruh terhadap semangat belajar dan kondisi belajar yang efektif, artinya bahwa ada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

e. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, Arief S. Sadiman, dkk., (2006: 17-18) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar; memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, dan kunjungan-kunjungan.

Rahadi dalam Sukiman (2012: 13) media pendidikan digunakan karena memiliki nilai atau manfaat, secara khusus manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Pendapat lain merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir. Oleh karena itu, mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih baik.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Azhar Arsyad, 2005: 25).

Menurut Miarso (2004: 458) media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan baik dalam kelas, sikap pasif anak didik, serta mempersatukan pengamatan anak. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
3. Media dapat melampaui batas yang luas.

4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antar siswa dan lingkungannya.
5. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
6. Media menghasilkan keragaman pengamatan.
7. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit dan abstrak.

Dari uraian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan guru dalam setiap proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar pada siswa, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung antar siswa.

2. *Windows Movie Maker*

a. *Pengertian Windows Movie Maker*

Windows Movie Maker atau disingkat WMM adalah sebuah program editing video yang sederhana dan di desain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan. Program ini telah terintegrasi dengan sistem operasi *Windows XP*. *Movie maker* ini berisi fitur seperti efek, transisi, judul/kredit, audio track, timeline narasi, dan auto logo. Format yang diterima untuk diimpor oleh *Windows Movie Maker* adalah WMV, AVI, MPG, ASF, WMA, WAV, dan MP3.

Dengan WMM ini, bisa dilakukan pengeditan video sederhana dan memainkannya melalui *Windows Media Player*. Kemudian bisa juga dengan mengkopinya ke CD dan dijadikan koleksi video.

Keistimewaan *Windows Movie Maker* ini mampu bekerja dengan baik pada video kamera digital maupun analog. Meskipun WMM ditunjukkan untuk bekerja langsung pada camcorder DV. Namun WMM ini pun sudah mendukung capture card analog PCI dan web kamera berbasis USB. Hal ini dapat dibuktikan ketika memasang DV Camcorder maka pada saat menjalankan *Microsoft Windows XP* maka secara otomatis akan dikenali dan membuka *Windows Movie Maker*.

Jadi, *Windows Movie Maker* adalah program atau software pengolah video yang merupakan bawaan dari *Windows XP* secara otomatis. Meskipun program bawaan dan bukannya program yang berdiri sendiri, *Movie Maker* mampu menjadi program video editing yang handal. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan dalam penggunaannya, baik itu yang pemula dan penengah dikarenakan dukungan dari *Microsoft* yang menyediakan *update* dan fitur tambahan di *website* mereka.

b. Manfaat Mempelajari *Windows Movie Maker*

Dalam kehidupan sehari-hari terkadang kita ingin mendokumentasikan sebuah kenangan yang menurut kita indah dan perlu untuk di dokumentasikan. Dokumentasi tersebut dapat berupa foto, tulisan, maupun video (gambar bergerak). Diantara manfaat pengeditan *Windows Movie Maker*:

- Tampilan video yang lebih menarik.
- Mampu membuat video klip sebuah album.
- Dapat menampilkan video dengan variasi musik.

c. Kelebihan *Windows Movie Maker*

Adapun kelebihan dari *Windows Movie Maker* antara lain:

- 1) Hasil jadi video tidak terlalu besar kapasitasnya.
- 2) Dapat dimasukkan ke dalam internet.
- 3) Tampilan sederhana sehingga mudah dipelajari
- 4) Kebanyakan sudah ada disetiap komputer yang menggunakan *Microsoft Windows*.
- 5) Dapat langsung dijadikan bentuk VCD maupun DVD tanpa melalui nero.
- 6) Lebih mudah dan simple untuk pengedit pemula.

d. Kekurangan *Windows Movie Maker*

Adapun kekurang dari *Windows Movie Maker* antara lain:

- 1) Pola permainan animasinya sedikit.
- 2) Proses penyimpanan video sangat lama.
- 3) Video yang akan diedit harus berupa WMV.
- 4) Tidak dapat dibuka hasilnya dikomputer lain jika masih dalam keadaan *project*.
- 5) Kurang memiliki fitur *effect* untuk memperindah video.
- 6) Saat video telah terpotong terkadang video berjalan terlalu cepat.

3. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Anurrahman (2010: 39), belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan

lingkungannya. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Hamalik (2008: 37), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses, suatu keinginan bukan hanya mengingat tetapi lebih daripada itu yang mengalami. Slameto (2003: 5), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Lebih lanjut Abdillah dalam Anurrahman (2010: 35), menyimpulkan bahwa “Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek *kognitif, afektif, dan psikomotorik* untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif dalam memberi reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang sedang belajar, yang diarahkan kepada tujuan dengan melihat, mengamati, memahami sesuatu untuk mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, baik tingkah laku yang dapat diamati. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga dalam bentuk keterampilan dan sikap.

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran tidak dapat didefinisikan terpisah dari belajar. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar siswa yang bersifat internal (Anurrahman, 2010: 34). Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang dapat memberikan proses belajar yang optimal.

Dalam menjalankan tugasnya guru tidak hanya sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga dapat berperan sebagai pendidik. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswalah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswa harus bertindak aktif, setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Sudjana (2004: 28), mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa, pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Darsono dalam Daryanto (2010: 24-25), secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “Suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”.

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Pembelajaran pada umumnya harus mempunyai tujuan yang jelas untuk memberikan arah dan menuntun peserta didik dalam mencapai prestasi yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk membentuk dan meningkatkan keaktifan, minat, peserta didik sesuai kebutuhan dan bakat yang dimiliki oleh setiap peserta didik yang didukung oleh lingkungan belajar.

4. Pembelajaran Geografi

Kata Geografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *geo* yang berarti bumi dan *graphein* yang berarti tulisan. Jadi secara harfiah, Geografi berarti tulisan tentang bumi. Oleh karena itu, geografi juga disebut ilmu bumi. Hasil Seminar dan

Lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI) di Semarang, 1988 menyatakan Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Pendekatan dalam Geografi meliputi tiga tahapan (Sumarmi, 2012: 7), yaitu:

1. Pendekatan Keruangan
Pendekatan keruangan merupakan pendekatan khas Geografi. Pada pendekatan keruangan pelaksanaannya harus tetap berdasarkan prinsip-prinsip Geografi yang berlaku. Prinsip-prinsip itu adalah persebaran, interelasi dan deskripsi. Sedangkan yang termasuk pendekatan keruangan yaitu pendekatan topik, pendekatan aktivitas manusia, dan pendekatan regional. Secara teoritis, pendekatan itu dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi pada kenyataannya praktisnya hal tersebut berhubungan.
2. Pendekatan Ekologi (*Ecological Approach*)
Penelaah ekologi diarahkan kepada hubungan antara manusia sebagai makhluk hidup dengan lingkungannya. Penelaahan ekologi dapat mengungkapkan masalah hubungan persebaran aktivitas manusia dalam membangun pemukiman dengan kondisi lingkungan alamnya.
3. Pendekatan Kompleks Wilayah
Kombinasi antara analisis keruangan dengan analisis ekologi disebut analisis kompleks wilayah. Pada analisis seperti ini, daerah-daerah tertentu dihampiri atau didekati dengan *areal differentiation*, yaitu suatu anggapa bahwa interaksi akan berkembang.

Nursid Sumaatmadja (2001: 112) menyatakan bahwa pembelajaran Geografi memiliki nilai eksistensi yang meliputi nilai-nilai teoritis, praktis, filosofis dan ketuhanan. Dengan ini menunjukkan, jika Geografi diajarkan dan dipelajari secara terarah serta baik dapat membina anak didik berpikir integratif bagi dirinya sendiri dan bagi kepentingan kehidupan pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dan pembelajaran Geografi dapat menjadi sarana untuk memanusiakan manusia.

Ruang lingkup pembelajaran Geografi meliputi:

1. Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia.
2. Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupan.
3. Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
4. Kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara di atasnya (Nursid Sumaatmadja, 2001: 12-13).

Sumarmi (2012: 7) mengatakan bahwa perhatian dan analisis pada studi Geografi tidak hanya ditunjukkan kepada alam lingkungan, melainkan juga berkenaan dengan umat manusia serta hubungan diantara keduanya, sekaligus mengkaji faktor alam dan faktor manusia yang membentuk integrasi keruangan di wilayah yang bersangkutan. Mata pelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami pola spasial, lingkungan, dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi.
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

5. Hasil Belajar

Setiap guru pasti memiliki keinginan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibimbingnya. Oleh karena itu guru harus memiliki hubungan dengan siswa yang dapat terjadi melalui proses belajar mengajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), bahwa “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

Menurut Arifin dalam Dimiyati (2006: 47), hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar mengajar, dimana untuk mengungkapkannya menggunakan suatu alat penilaian yang disusun oleh guru, seperti tes evaluasi.

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan. Hasil belajar juga merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu untuk memperolehnya menggunakan standar sebagai pengukuran keberhasilan seseorang. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain, *kognitif, afektif, dan psikomotor*.

a. *Aspek Kognitif*

Aspek *kognitif* adalah bidang atau domain yang berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan atau penalaran. Aspek *kognitif* terdiri dari enam bagian berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks adalah:

1. Pengetahuan
Evaluasi hasil belajar pengetahuan ini berkaitan dengan ingatan yaitu segala sesuatu yang terekam dan tersimpan dalam otak.
2. Pemahaman
Evaluasi hasil belajar pada bagian pemahaman ini berhubungan dengan inti sari dari sesuatu yaitu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan baku atau ide yang dikomunikasikan itu tanpa harus menghubungkan dengan bahan lain.
3. Penerapan
Evaluasi hasil belajar penerapan berhubungan dengan penggunaan abstraksi dalam situasi tertentu dan konkrit. Abstraksi itu dapat berupa teori, prinsip, aturan, prosedur, metode dan sebagainya.

4. Analisis
Evaluasi hasil belajar analisis dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide relatif menjadi lebih jelas dan hubungan antara ide-ide menjadi lebih eksplisit.
5. Sintesis
Sintesis berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk keseluruhan yang sebelumnya tidak tampak jelas.
6. Evaluasi
Evaluasi berhubungan dengan penentuan secara kuantitatif dan kualitatif tentang nilai materi atau metode untuk sesuatu dengan maksud memenuhi tolak ukur tertentu .

b. Aspek *Afektif*

Aspek *afektif* berkaitan dengan perasaan/kesadaran, seperti senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, ini akan menolong seseorang untuk memilih yang disenangi dan menjauhkan diri dari yang tidak disenangi. Aspek *afektif* sebagai tujuan peningkatan prestasi belajar terdiri dari lima bagian yaitu:

1. Penerimaan
Penerimaan mencakup kesediaan untuk memberi perhatian kepada fenomena atau stimulus.
2. Penanggapan
Penanggapan berkaitan dengan memberi tanggapan/respon terhadap suatu obyek (berperan aktif).
3. Penilaian
Penilaian berkaitan dengan pemilihan, penghargaan dan penganggungan terhadap benda, fenomena atau tingkah laku.
4. Organisasi
Organisasi berkaitan dengan kemampuan mempersatukan nilai yang berbeda, menyelesaikan pertentangan antara nilai-nilai tersebut, dan mulai membina sistem nilai yang konsisten secara internal.
5. Pameran
Pada tingkat ini, nilai-nilai yang telah menerima tempat dalam hierarki nilai seseorang disusun menjadi semacam sistem yang mempunyai konsistensi internal yang mengendalikan tingkah laku manusia menurut pola tertentu.

c. Aspek *Psikomotor*

Aspek *psikomotor* yaitu tujuan pembelajaran yang terutama berkaitan dengan keterampilan motorik atau keterampilan fisik, atau keterampilan tangan seseorang. Aspek ini terdiri dari tujuh bagian yaitu:

1. Persepsi
Persepsi yaitu menyadari suatu stimulus, menyeleksi stimulus terarah sampai menerjemahkannya dalam kaitan pengamatan stimulus yang terarah pada kegiatan yang ditampilkan.
2. Kesiapan
Kesiapan yaitu tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kesiapan melakukan suatu kegiatan tertentu termasuk kesiapan mental, fisik dan emosional.
3. Respons terpinpin
Yaitu tujuan pembelajaran yang mencakup misalnya meniruka gerakan, gerakan coba-coba, performasi yang memadai bertolak ukur tertentu.
4. Mekanisme
Mekanisme adalah tujuan pembelajaran dimana respons yang dipelajari telah menjadi kebiasaan, gerakan dilakukan dengan mantap, penuh keyakinan dan kemahiran.
5. Respons yang kompleks
Yaitu tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan gerak motorik yang memerlukan pola gerakan yang kompleks.
6. Penyesuaian
Yaitu tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pola gerakan yang telah berkembang dengan baik sehingga seseorang dapat mengubah pola gerakan agar sesuai dengan situasi yang dihadapi.
7. Mencipta
Yaitu tujuan pembelajaran dimana siswa mampu menciptakan pola-pola gerakan baru agar sesuai dengan situasi yang diharapkan dan merupakan keterampilan tingkat tinggi.

Tipe hasil belajar *kognitif* lebih dominan daripada *afektif* dan *psikomotor* karena lebih menonjol, namun hasil belajar *psikomotor* dan *afektif* juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Sehingga hasil belajar dapat dipandang sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

a. Indikator Hasil Belajar

Indikator adalah perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan mata pelajaran. Dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Indikator digunakan sebagai bahan dasar untuk menyusun alat penilaian. Kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut aspek *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotor*.

No.	Aspek	Kompetensi	Indikator hasil belajar
1.	<i>Kognitif</i>	Pengetahuan Pemahaman Penerapan	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, menefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, mengubah, menggenaralisasikan, menguraikan, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan

		Analisis	menghitung. Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan.
		Sintesis	Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan.
		Evaluasi	Mengkritisi, menafsirkan, mengadili dan memberikan evaluasi.
2.	<i>Afektif</i>	Penerimaan	Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya dan mengalokasikan.
		Menanggapi	Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan.
		Penanaman nilai	Menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan dan melakukan.
		Pengorganisasian	Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi.
		Karakterisasi	Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3.	<i>Psikomotorik</i>	Pengamatan	Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi.
		Peniruan	Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model.
		Pembiasaan	Membiasakan perilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten.
		Penyesuaian	Menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.

b. Pengertian, Fungsi, dan Mekanisme Penetapan KKM

1. Pengertian Kriteria Ketuntasan Minimal

Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai. Seberapapun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulus pembelajaran. Acuan kriteria tidak diubah secara serta merta karena hasil empirik penilaian. Pada acuan norma, kurva normal sering digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik jika diperoleh hasil rata-rata kurang memuaskan. Nilai akhir sering dikonversi dari kurva normal untuk mendapatkan sejumlah peserta didik yang melebihi nilai 6,0 sesuai proporsi kurva. Acuan kriteria mengharuskan pendidik untuk melakukan tindakan yang tepat terhadap hasil penilaian, yaitu memberikan layanan remedial bagi yang belum tuntas dan atau layanan pengayaan bagi yang sudah melampaui kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Pertimbangan pendidik atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak untuk mengetahuinya. Satuan pendidikan perlu melakukan sosialisasi agar informasi dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan atau orangtuanya. Kriteria ketuntasan minimal harus dicantumkan dalam Laporan Hasil Belajar (LHB) sebagai acuan dalam menyikapi hasil belajar peserta didik.

2. Fungsi Kriteria Ketuntasan Minimal

Fungsi kriteria ketuntasan minimal adalah:

- a) Sebagai acuan bagi pendidik dalam menilai kompetensi peserta didik sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti. Setiap kompetensi dasar dapat diketahui ketercapaiannya berdasarkan KKM yang ditetapkan. Pendidik harus memberikan respon yang tepat terhadap pencapaian kompetensi dasar dalam bentuk pemberian layanan remedial atau layanan pengayaan;
- b) Sebagai acuan bagi peserta didik dalam menyiapkan diri mengikuti penilaian mata pelajaran. Setiap kompetensi dasar (KD) dan indikator ditetapkan KKM yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti penilaian agar mencapai nilai melebihi KKM. Apabila hal tersebut tidak bisa dicapai, peserta didik harus mengetahui KD-KD yang belum tuntas dan perlu perbaikan;
- c) Dapat digunakan sebagai bagian dari komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Evaluasi keterlaksanaan dan hasil program kurikulum dapat dilihat dari keberhasilan pencapaian KKM sebagai tolok ukur. Oleh karena itu, hasil pencapaian KD berdasarkan KKM yang ditetapkan perlu dianalisis untuk mendapatkan informasi tentang peta KD-KD tiap mata pelajaran yang mudah atau sulit, dan cara perbaikan dalam proses pembelajaran maupun pemenuhan sarana prasarana belajar di sekolah;

- d) Merupakan kontrak pedagogik antara pendidik dengan peserta didik dan antara satuan pendidikan dengan masyarakat. Keberhasilan pencapaian KKM merupakan upaya yang harus dilakukan bersama antara pendidik, peserta didik, pimpinan satuan pendidikan, dan orang tua. Pendidik melakukan upaya pencapaian KKM dengan memaksimalkan proses pembelajaran dan penilaian. Peserta didik melakukan upaya pencapaian KKM dengan proaktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta mengerjakan tugas-tugas yang telah didesain pendidik.
- e) Merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi tiap mata pelajaran. Satuan pendidikan harus berupaya semaksimal mungkin untuk melampaui KKM yang ditetapkan. Keberhasilan pencapaian KKM merupakan salah satu tolok ukur kinerja satuan pendidikan dalam menyelenggarakan program pendidikan. Satuan pendidikan dengan KKM yang tinggi dan dilaksanakan secara bertanggung jawab dapat menjadi tolok ukur kualitas mutu pendidikan bagi masyarakat.

3. Prinsip Penetapan KKM

Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) perlu mempertimbangkan beberapa ketentuan sebagai berikut:

1. Penetapan KKM merupakan kegiatan pengambilan keputusan yang dapat dilakukan melalui metode kualitatif dan atau kuantitatif. Metode kualitatif dapat dilakukan melalui *professional judgement* oleh pendidik dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan pengalaman pendidik mengajar mata pelajaran di sekolahnya. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan rentang angka yang disepakati sesuai dengan penetapan kriteria yang ditentukan;
2. Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimal dilakukan melalui analisis ketuntasan belajar minimal pada setiap indikator dengan memperhatikan kompleksitas, daya dukung, dan *intake* peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi dasar dan standar kompetensi.
3. Kriteria ketuntasan minimal setiap Kompetensi Dasar (KD) merupakan rata-rata dari indikator yang terdapat dalam Kompetensi Dasar tersebut. Peserta didik dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar untuk KD tertentu apabila yang bersangkutan telah mencapai ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan untuk seluruh indikator pada KD tersebut;
4. Kriteria ketuntasan minimal setiap Standar Kompetensi (SK) merupakan rata-rata KKM Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam SK tersebut;
5. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran merupakan rata-rata dari semua KKM-SK yang terdapat dalam satu semester atau satu tahun

pembelajaran, dan dicantumkan dalam Laporan Hasil Belajar (LHB/Rapor)peserta didik;

6. Indikator merupakan acuan/rujukan bagi pendidik untuk membuat soal-soal ulangan, baik Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS) maupun Ulangan Akhir Semester (UAS).Soal ulangan ataupun tugas-tugas harus mampu mencerminkan/menampilkan pencapaian indikator yang diujikan. Dengan demikian pendidik tidak perlu melakukan pembobotan seluruh hasil ulangan, karena semuanya memiliki hasil yang setara;
7. Pada setiap indikator atau kompetensi dasar dimungkinkan adanya perbedaan nilai ketuntasan minimal.

B. Kerangka Pikir

Hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari pembelajaran di sekolah dalam bentuk skor atau angka sebagai bukti dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara maksimal.

Berdasarkan proses pembelajaran siswa kelas X SMA Al-Kautsar, peneliti melihat hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai tuntas. Hal itu disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk memahami dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran tentunya dibutuhkan sebuah media pengajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa. Media pengajaran sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis, alat praktikum, dan buku-buku pelajaran, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang lebih mudah. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki perbedaan

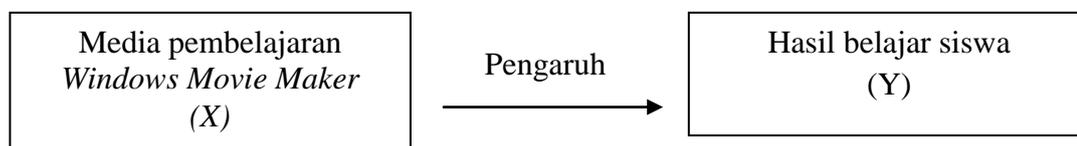
yang besar terhadap pembelajaran dan terhadap pemahaman isi pelajaran, penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa.

Media pembelajaran multimedia merupakan bentuk materi pelajaran yang dibuat dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan dipahami. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, dan menarik. Salah satunya dapat dibuat menggunakan perangkat lunak *Windows Movie Maker*.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* diharapkan terdapat adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah sehingga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat tercapai. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (X) : Media Pembelajaran *Windows Movie Maker*
- b. Variabel terikat (Y) : Hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis

Menurut Sudjana dalam Ridwan (2010: 35) “hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu sering dituntut untuk melakukan pengecekan”.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.