

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

1.1 Pengertian Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2001:28), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Morgan (1978) dalam Nglaim Purwanto (1990:84), belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Sementara itu, menurut Gagne (1977) dalam Ngalim Purwanto (1990:84).

“Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performancenya) berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi terjadi.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk.

1.2 Pengertian Pembelajaran

Secara umum pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang tujuannya ialah membantu orang belajar”. Yang dijelaskan artinya ialah pembelajaran dan bukan hanya mengajar sebab titik beratnya ialah pada semua kejadian yang biasa berpengaruh secara langsung pada belajar orang.

Sehingga pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang dilaksanakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan keterampilan sikap.

2. Media Pembelajaran

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Heinich, dkk dalam Azhar Arsyad (2000:4) mengemukakan bahwa :

“Istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa itu pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut sebagai media pengajaran”.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2000:4) :

“Media pengajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pengajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau

isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media dibagi menjadi tiga yaitu audio, visual, dan audio visual. Untuk lebih jelasnya Amir Hamzah (1988:13) menjelaskan sebagai berikut,

- (1) Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara.
- (2) Alat-alat visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang dikenal sebagai alat peraga.

Alat peraga ini dibagi atas :

- a. Alat-alat visual dua dimensi
- b. Alat-alat visual tiga dimensi
 - a. Alat-alat visual dua dimensi terbagi dua pula, yaitu :
 - (1) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan. Contoh grafik, diagram, bagan, poster, gambar cetak dan foto.
 - (2) Alat-alat visual dua dimensi pada bidang transparan. Contoh slide, film strip, lembar OHP.
 - b. Alat-alat visual tiga dimensi, karena mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Contoh benda asli dan model.
 - (1) Alat-alat audio visual, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit. Contoh : TV.

2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Awalnya media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar.

Menurut Tarigan (1990:128), fungsi media sebagai berikut :

“Media pembelajaran dalam perkembangannya sudah sampai kapan kepada teknologi pendidikan. Fungsinya untuk memperjelas materi yang akan disampaikan”.

Lebih lanjut Levied dan Lenttz (1932) dalam Arsyad (2000:16-17) menjelaskan bahwa,

“Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris”.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Fungsi afektif media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2.4 Media Pembelajaran Pada Pengajaran Geografi

Media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Mata pelajaran yang diajarkan dengan media atau alat peraga akan lebih mudah dimengerti oleh siswa.

Seiring dengan kemajuan zaman dan peningkatan dari kecerdasan manusia, teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran pun semakin beragam dan menarik. Suatu teknologi yang diciptakan untuk dapat memenuhi berbagai kebutuhan manusia selalu diimbangi dengan kompleksitas teknologi itu sendiri, namun hal itu sebanding dengan kerumitan dan tingkat kemanafaatannya dalam proses pembelajaran.

Commision on Instructional Technology mengungkapkan bahwa keuntungan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran adalah :

- 1) Teknologi membuat pendidikan lebih produktif.
- 2) Teknologi menunjang pembelajaran individual.
- 3) Teknologi membuat pendidikan lebih ilmiah.
- 4) Teknologi membuat pembelajaran lebih *powerful*.
- 5) Teknologi membuat hubungan antara dunia luar dengan dunia dalam (sekolah) dapat saling terhubung.

3. Pengertian *Google Earth*

Menurut Sutanto dalam Kreatif Geografi (2008:50), *Google Earth* merupakan program memetakan bumi dari superimposisi gambar yang dikumpulkan dari pemetaan satelit, fotografi udara dan globe GIS 3D. Awalnya dikenal sebagai *Earth Viewer*, *Google Earth* dikembangkan oleh Keyhole, Inc, sebuah perusahaan yang diambil alih oleh Google pada tahun 2004. Produk ini kemudian diganti namanya menjadi *Google Earth* pada tahun 2005.

Google juga menambah pemetaan dari basis datanya ke perangkat lunak pemetaan berbasis web. Peluncuran *google earth* menyebabkan sebuah peningkatan lebih pada cakupan media mengenai *globe virtual* antara tahun 2005 dan 2006, menarik perhatian publik mengenai teknologi dan aplikasi geospasial.

Global virtual ini memperlihatkan rumah, warna mobil, dan bahkan bayangan orang dan rambu jalan. Resolusi yang tersedia tergantung pada tempat yang dituju, tetapi kebanyakan daerah (kecuali beberapa pulau) dicakup dalam resolusi 15 meter. Las Vegas, Nevada dan Cambridge, Massachusetts memiliki resolusi tertinggi, pada ketinggian 15 cm (6 inci).

Google Earth membolehkan pengguna mencari alamat (untuk beberapa negara), memasukkan koordinat, atau menggunakan mouse untuk mencari lokasi.

Commission on Instructional Technology dalam Danim (2008) *Google Earth* juga memiliki data model evalasi digital (DEM) yang dikumpulkan oleh Misi Topografi Radar Ulang Alik NASA. Ini bermaksud agar kita dapat melihat Grand Canyon atau Gunung Everest dalam tiga dimensi, daripada 2D di situs/program peta lainnya.

Google Earth mampu menunjukkan semua gambar permukaan bumi, dan juga merupakan sebuah klien Web Map Service. *Google Earth* mendukung pengelolaan data Geospasial tiga dimensi melalui Keyhole Markup Language (KML).

Google Earth memiliki kemampuan untuk memperlihatkan bangunan dan struktur (seperti jembatan) 3D, yang meliputi buatan pengguna yang menggunakan Sketch Up, sebuah permodelan 3D. *Google Earth* versi lama (sebelum versi 4), bangunan 3D terbatas pada beberapa kota, dan memiliki permunculan yang buruk tanpa tekstur apapun. Banyak bangunan dan struktur di seluruh dunia memiliki detil 3D-nya, termasuk (tetapi tidak terbatas kepada) di negara Amerika Serikat, Britania Raya, Irlandia, India, Jepang, Jerman, Kanada, Pakistan, dan kota Amsterdam dan Alexandria. Bulan Agustus 2007, Hamburg menjadi kota yang pertama yang seluruhnya ditampilkan dalam bentuk 3D, termasuk tekstur seperti *façade*.

3.1 Keunggulan *Google Earth* Pada Materi Kawasan Asia Tenggara

Menurut Abdul Aziz (2007:31), keunggulan pembelajaran geografi dengan *google earth* yaitu :

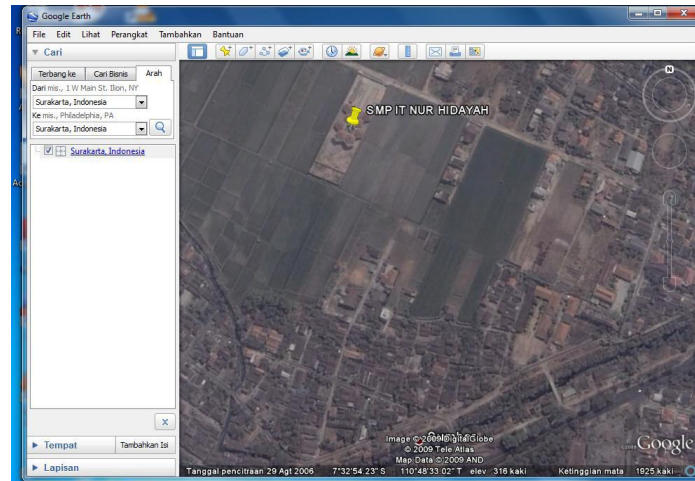
1. Dengan *google earth*, siswa atau peserta didik dapat melihat dengan jelas kondisi geografis negara kawasan Asia Tenggara, dapat menandai kira-kira dimana negara tersebut berada, dan bahkan dapat menelusuri daerah-daerah di kawasan Asia Tenggara yang terpencil dalam waktu sekejap.
2. Dapat mengetahui dengan lokasi tempat-tempat terkenal di kawasan Asia Tenggara misalnya, Monumen Nasional kita, jika kita menjelajahi Jakarta dengan Globe Dunia, maka akan ditunjukkan foto terkini Monumen Nasional, hasil foto satelit, demikian juga dengan foto terkini kondisi pegunungan yang ada di kawasan Asia Tenggara dengan menggunakan foto 3 Dimensi.
3. Guru atau pengajar tidak disibukkan lagi dengan membentangkan Peta yang berukuran besar, bahkan Globe yang harus diputar-putar, tetapi guru cukup membawa laptop, modem internet, mengetahui bagaimana caranya menghubungkan laptop dengan Layar (LCD), bagaimana caranya mengkoneksikan internet, mengetahui bagaimana mengaktifkan aplikasi Internet Explorer, Mozilla Firefox dan sejenisnya, menginstal *google earth*, dan menjalankan *google earth*.
4. Siswa lebih aktif untuk mengetahui rahasia-rahasia di dalam *google earth*, guru benar-benar memegang peranan sebagai pendidik, karena guru hanya memberi arahan, instruksi, dan mengawasi peserta didik. Pembelajaran telah mengarah kepada siswa aktif, bukan pasif lagi, tetapi dengan aplikasi

google earth digunakan, siswa diharapkan mampu menunjukkan lokasi-lokasi tertentu di Globe, sehingga mengetahui dimana letaknya suatu daerah.

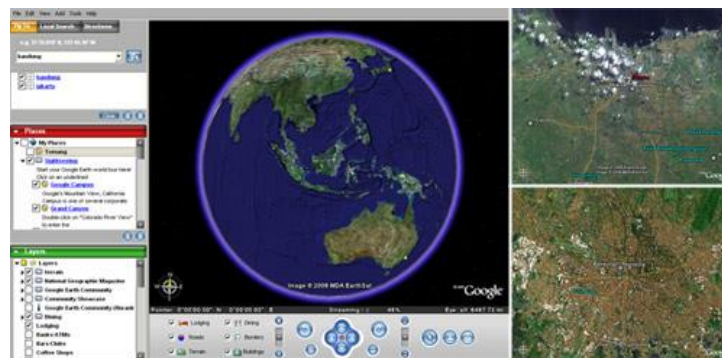
5. Dengan *google earth*, kita juga mampu melihat lebih jelas daerah rawan banjir, daerah pariwisata, daerah perairan dan daratan, gunung, sungai, dan kepadatan penduduk di kawasan Asia Tenggara dari layar komputer
6. Kita dapat menjalankan peran kita sebagai seorang Astronot, karena di *google earth* ada fasilitas Simulator Penerbangan, dimana kita dapat berpura-pura menjadi pilot Pesawat Jet Tempur F-16 atau pesawat terbang baling-baling SR 22 dalam mengamati kondisi alam kawasan Asia Tenggara, sehingga memicu daya nalar peserta didik kita untuk lebih aktif menggunakan *google earth*.
7. Di *google earth* ini, kita juga mampu menambahkan gambar ataupun obyek di titik-titik tertentu di kawasan Asia Tenggara.

3.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Media *Google Earth*

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.
2. Siswa dikondisikan belajar berpasangan (2 siswa).
3. Guru mendemonstrasikan menggunakan media *google earth* untuk melihat kenampakan alam negara-negara tetangga Indonesia.
4. Siswa secara berpasangan mencoba menggunakan media *google earth* untuk melihat kenampakan alam negara-negara tetangga Indonesia.
5. Diskusi kelas.
6. Evaluasi.



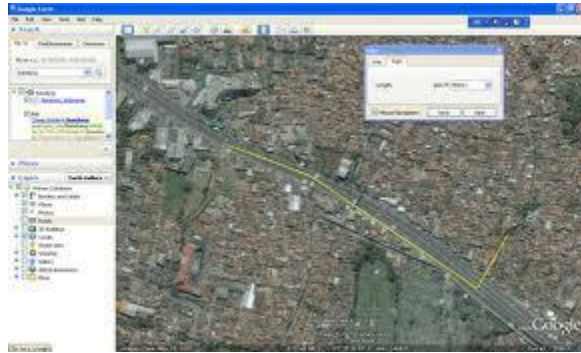
Gambar 1. Google Earth dalam menentukan lokasi tempat atau daerah tertentu di kawasan Asia Tenggara



Gambar 2. Google Earth dalam menentukan bentuk permukaan (bumi) wilayah kawasan Asia Tenggara



Gambar 3. Guru sedang menjelaskan materi kawasan Asia Tenggara dengan menggunakan media google earth



Gambar 4. Fungsi “Path” pada Google Earth”



Gambar 5. Kota Pangkal Pinang dilihat dari Satelit dengan Google Earth



Gambar 6. Tanah di jalan tersebut menggunakan pencitraan satelit via google earth

3.3 Keunggulan Media *Google Earth*

Keunggulan pembelajaran dengan *google earth* dibandingkan peta, yaitu :

1. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Efisiensi dalam proses pembelajaran baik dari segi waktu dan tenaga.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
5. Dapat menumbuhkan sikap positif dan aktif siswa terhadap materi dan proses belajar.
6. Mengubah peran guru yang lebih positif dan produktif.

3.4 Kelemahan Media *Google Earth*

1. Karena *Google Earth* menampilkan gambar berdasarkan data dari satelit, pengguna akan melihat gambar yang tidak begitu jelas pengambilan dalam waktu cepat.
2. Gambar yang dihasilkan oleh satelit tidak ditampilkan dengan ukuran gambar yang sama untuk semua lokasi.
3. *Google Earth* hanya dapat berkerja secara efektif dengan perangkat computer yang memadai.
4. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk *google earth* sangat mahal sehingga sulit dikembangkan disituasi akademik.

3.5 Keunggulan Peta Pada Materi Kawasan Asia Tenggara

1. Dengan melihat peta, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak, tepi pantai, dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, gunung berapi, lembah, danau, dan sungai di kawasan Asia Tenggara dengan menggunakan skala.
2. Sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menampilkan latar belakang potensi daerah yang dipetakan dengan cara menganalisisnya.
3. Dengan menggunakan peta, siswa mampu memahami secara jelas letak geografis dan letak astronomis pada negara-negara kawasan Asia Tenggara.

4. Hasil Belajar

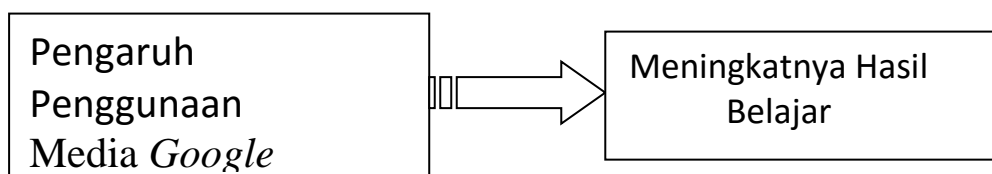
Setiap usaha yang dilakukan peserta didik di sekolah tujuannya adalah untuk mendapatkan prestasi yang baik. Hasil belajar siswa adalah hasil dari usaha yang dilakukan oleh siswa di sekolah. Dari prestasi yang diperoleh siswa tersebut dapat diketahui bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru dan dari prestasi yang telah dicapai siswa tersebut dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh sekolah telah tercapai atau belum.

Menurut Purwanto (1991:20), hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai yang diberikan guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu, maka dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan sesuai dengan tujuan instruksional yang hasilnya dinyatakan dengan nilai angka.

Dari uraian tersebut bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah proses belajar mengajar berlangsung dan prestasi belajar yang dicapai oleh individu merupakan hasil interaksi dari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi baik dalam diri individu maupun dari luar individu.

B. Kerangka Pikir

Perolehan prestasi belajar yang diperoleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada mata pelajaran kawasan Asia Tenggara belum sepenuhnya memuaskan. Padahal pada setiap proses pembelajaran keberhasilan belajar merupakan tujuan utama dilakukannya proses pembelajaran. Rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi salah satunya adalah media belajar atau media pembelajaran, yang dalam hal ini adalah mengkhususkan kepada media *google earth*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya akan mengkhususkan pada faktor-faktor yang menyebabkan meningkatnya prestasi belajar dan pengaruh penggunaan media *google earth* pada prestasi belajar. Pengumpulan data yang diperoleh berdasarkan pendapat siswa dan prestasi belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. H₀ : Ada pengaruh yang erat antara penggunaan media *google earth* dan Peta dengan hasil belajar siswa pada materi kawasan Asia Tenggara kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung.
2. H₀ : Ada perbedaan hasil belajar antara penggunaan media *google earth* dan Peta pada materi kawasan Asia Tenggara kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung dengan penggunaan media peta.