

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Belajar dan Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Belajar**

Sadiman, Arief S. (1986: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat. Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Menurut Arifin, Zaenal (2010: 10) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman, perubahan ini bersifat permanen bukan karena pengaruh obat-obatan atau zat kimia. Sedangkan menurut Surya dalam Rusman (2012: 7) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha seseorang untuk memperoleh pengalaman baru guna memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan.

### **b. Tujuan Belajar**

Robert M. Gagne dalam Moedjiono dan J.J Hasibuan (2004: 5) mengelompokkan kondisi-kondisi belajar (sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai. Gagne mengemukakan delapan macam, yang kemudian disederhanakan menjadi lima macam kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga pada gilirannya, membutuhkan sekian macam kondisi belajar (atau lingkungan belajar) untuk pencapaiannya. Kelima macam kemampuan hasil belajar tersebut adalah:

- 1) “Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- 2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian”.

### **c. Pengertian Pembelajaran**

Malik dalam Juarsih, Cicih dan Dirman (2014: 6) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran terdiri dari manusia yang menjadi pelaku dalam proses pembelajaran, seperti siswa, guru dan pegawai sekolah, sedangkan material meliputi buku, papan tulis, fotografi, slide dan film, audio dan video, fasilitas terdiri dari ruangan kelas, komputer, laboratorium dan perpustakaan, dan prosedur meliputi jadwal belajar, penyampaian materi, praktik dan ujian.

Menurut Suherman dalam Haris, Abdul dan Jihad, Asep (2013: 11), pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap. Menurut Hamalik dalam Abdul Haris dan Asep jihad (2013: 11), pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama melakukan kegiatan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Miarso dalam Yamin, Martinis (2013: 71), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang agar orang lain mengalami perubahan dengan memanfaatkan potensi yang ada di dalam diri seseorang tersebut.

#### **d. Pembelajaran Geografi**

Geografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *geo* artinya bumi dan *graphein* yang artinya tulisan. Secara harfiah geografi berarti tulisan tentang bumi, sehingga geografi sering juga disebut ilmu bumi. Namun yang dipelajari dalam geografi bukan hanya mengenai permukaan bumi saja, melainkan juga berbagai hal yang ada di permukaan bumi, di luar bumi, bahkan benda-benda di ruang angkasa juga menjadi objek kajian geografi (Sumarmi, 2012: 6).

Pakar-pakar geografi pada Seminar dan Lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang tahun 1988, merumuskan “Geografi adalah

ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan” (Sumaatmadja, Nursid, 2001: 11). Sedangkan menurut Bintarto dalam Sumarmi (2012: 7), “Geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari kaitan sesama antara manusia, ruang, ekologi, kawasan dan perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dan kaitan sesama tersebut”.

Berdasarkan pengertian tersebut, objek studi geografi adalah geosfer yaitu permukaan bumi yang pada hakekatnya merupakan bagian dari bumi yang terdiri dari atmosfer (lapisan udara), litosfer (lapisan batuan atau kulit bumi), hidrosfer (lapisan air atau perairan), biosfer (lapisan kehidupan), dan antroposfer (lapisan manusia).

Menurut Sumaatmadja, Nursid (2001: 12), “Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran tentang hakikat geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing”.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat istilah yang sering dipakai untuk kata alat bantu dalam mengajar seperti peraga, alat peraga, audio visual. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya

untuk belajar Gagne dalam Sadiman, Arief S (2011: 6). Sedangkan menurut Briggs dalam Sadiman, Arief S (2011: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk merangsang keinginan belajar siswa dengan cara menyalurkan pesan yang dapat membantu mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, dan keterbatasan daya indera, sehingga membantu siswa untuk memahami dan mengerti materi.

Gagne dalam Rusman (2012: 170) menyatakan bahwa, media adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Menurut Miarso dalam Rusman (2012: 170) bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa media adalah alat untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran siswa sehingga dapat mendorong untuk belajar.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad, Azhar (1997: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dari pendapat tersebut bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad, Azhar (1997: 12), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dapat digunakan, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Edgar Dale dalam Hamdani (2010: 186) memberikan penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Hamdani (2010: 187), ada 8 kontribusi media pembelajaran :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar;
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek;
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dimana pun diperlukan;
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif.

Menurut Hamalik dalam Arsyad, Azhar (1997: 2) mengatakan bahwa guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.

- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Rusman dkk (2012: 172) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Hamalik dalam Rusman dkk (2012: 172) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, menurut Kempt dan Dayton dalam Arsyad, Azhar (1997: 19), fungsi utama media pembelajaran adalah:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.
- 3) Memberikan instruksi.

### **c. Jenis-jenis Media**

Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan pesannya kepada siswa, guru dapat menggunakan berbagai macam jenis media dengan mempertimbangkan pemilihan media berdasarkan media yang paling efektif. Terdapat beberapa jenis media, menurut Haney dan Ullmer dalam Miarso, Yusufhadi (2009: 462) ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran, yaitu media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji), media yang mengandung informasi (media objek) dan media yang memungkinkan untuk berinteraksi (media interaktif). Media penyaji meliputi: grafis, bahan cetak dan gambar diam; media proyeksi diam; media audio; audio ditambah media visual diam; gambar hidup (film); televisi dan multimedia.

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukurannya, beratnya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media objek ini meliputi dua kelompok, yaitu objek yang sebenarnya dan objek pengganti. Objek yang sebenarnya dibedakan dalam dua kategori, yaitu objek alami (yang hidup dan yang tidak hidup) dan objek-objek buatan manusia, misalnya gedung-gedung, mesin, alat-alat, mainan, jaringan transportasi dan semua benda yang dibuat manusia untuk keperluannya. Sedangkan objek pengganti adalah benda-benda yang dibuat untuk mewakili atau menggantikan benda-benda yang sebenarnya. Objek pengganti banyak dikenal dengan nama replika, model dan benda tiruan.

Media interaktif memiliki karakteristik terpenting yaitu bahwa siswa tidak hanya memerhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi yaitu pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram. Kedua siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer. Ketiga yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Pendapat di atas diperkuat oleh taksonomi media menurut Edling dalam Sadiman, Arief S. (2011: 23), yang mengatakan bahwa media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Sedangkan menurut Gagne dalam Daryanto (2011: 16) media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi dan pemberi umpan balik.

### **3. Media Pembelajaran Berbasis Video**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video**

Menurut Munir (2012: 289) video adalah teknologi penangkap, perekam, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Menurut Agnew dan Kellermen dalam Munir (2012: 290) video adalah sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa media pembelajaran video merupakan media yang digital yang menunjukkan peristiwa-peristiwa ilusi gambar gerak sehingga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video**

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran, media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam pencapaian pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Menurut Sulaeiman, Amir Hamzah (1981: 194) mengatakan bahwa ada lima langkah yang dapat ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media video, yaitu:

##### **1) Mempersiapkan diri dengan memanfaatkan media video**

Pada sebelum pembelajaran sebaiknya guru mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan kepada siswa, supaya siswa yang memperhatikan video tersebut mendapatkan manfaat semaksimal mungkin.

Oleh karena itu sebelum mempertunjukkan kepada siswa video tersebut harus dipelajari oleh guru, supaya tidak terjadi kesalahan.

## 2) Persiapan kelas

Pada sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya guru harus mempunyai persiapan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan efektif dalam proses pembelajaran.

## 3) Penyajian materi dan pemutaran media video

Penyajian pemanfaatan materi dengan memanfaatkan media video, keahlian guru dalam memanfaatkan media sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.

## 4) Mendiskusikan video yang telah dilihat

Siswa belajar menggunakan media video guna mendapatkan hasil yang maksimal, untuk mengetahui sampai dimana pengertian yang diperoleh siswa tentang video yang mereka lihat hendaknya diadakan tanya-jawab.

## 5) Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar. Evaluasi itu bisa berbentuk seperti sebagai berikut:

- a. Siswa membaca buku tentang masalah yang ditonton.
- b. Siswa membuat karangan tentang apa yang telah ditontonnya.
- c. Siswa bisa mengunjungi lokasi dimana film itu dibuat bersama guru.
- d. Guru mengadakan ulangan atau ujian.

### **c. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Video**

Menurut Rusman dkk (2012: 220) video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Menurut Pramono dalam Rusman dkk (2012: 220) media video memiliki banyak kelebihan antara lain:

- 1) Memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
- 3) Penggunaan dapat melakukan *replay* atau mengulang pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lain dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russel dalam Rusman dkk (2012: 220), sebagai berikut:

- 1) Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran, adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan.
- 2) Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding dengan media lain.

- 3) Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan.
- 4) Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang.
- 5) Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan.
- 6) Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah-masalah yang menyangkut domain efektif.
- 7) Memecahkan masalah (*problem solving*), suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
- 8) Pemahaman budaya, kita dapat mengembangkan suatu saluran penghargaan untuk budaya lain dengan melihat lukisan video dan film tentang kehidupan sehari-hari masyarakat lain.
- 9) Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film bersama, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama.

#### **d. Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis Video**

Rusman dkk (2012: 221) menyatakan kelemahan dari media video, antara lain:

- 1) Jangkauannya terbatas.
- 2) Sifat komunikasinya satu arah.
- 3) Gambarnya relatif kecil.
- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

Menurut Daryanto (2013: 90) menyatakan kelemahan dari media video, yaitu:

- 1) Media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang terkecil dengan sempurna,
- 2) Tidak dapat menampilkan ukuran obyek yang sebenarnya,
- 3) Gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi,
- 4) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya,
- 5) Biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit
- 6) Jika kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.

#### 4. Aktivitas Belajar

Menurut Sardiman (1994: 101) aktivitas berasal dari kata ‘motif’ yang berarti daya penggerak yang ada didalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan tertentu.

Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa adanya aktivitas belajar itu tidak dapat berjalan dengan baik.

Menurut Rosalia (2005) dalam blog Ericson Damanik (<http://soddis.blogspot.co.id/2013/08/pengertian-aktivitas-menurut-para-ahli.html>), menerangkan bahwa keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru dan siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan guru, dan senang diberi tugas belajar.

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (1994: 100) aktivitas belajar dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

1) Kegiatan – kegiatan visual

Membaca, melihat, gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan lisan

Mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.

4) Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5) Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6) Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7) Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan, memecahkan soal, menganalisis.

8) Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, bosan, berani, tenang, bersemangat, gembira, gugup.

Berdasarkan penjelasan di atas yang menjadi aktivitas belajar yang dilakukan siswa disesuaikan dengan media pembelajaran berbasis video yang diterapkan seperti aktivitas visual yaitu berupa mengamati dan membaca, aktivitas lisan yaitu berupa mengajukan pertanyaan, aktivitas mendengarkan yaitu berupa mendengarkan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, serta aktivitas menulis yaitu berupa mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan menjawab soal yang diberikan oleh guru.

Menurut Hamalik, Oemar (2013: 91) bahwa aktivitas belajar memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis, kekeluargaan dan musyawarah.
6. Memupuk kerjasama antara guru dan siswa.
7. Dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis sehingga mengembangkan pemahaman.
8. Proses pembelajaran bias menjadi hidup.

### **5. Hasil Belajar**

Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2000: 20) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Menurut Hamalik, Oemar (2011: 152), hasil belajar adalah sebagai hasil atas kepandaianya atau keterampilan yang dicapai oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan tes yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pembelajaran pada suatu materi.

Menurut Sudjana, Nana (2009: 22) hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 71) setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi oleh individu yang belajar yang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti yang dikemukakan oleh Syah, Muhibbin (2010: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang terdiri dari tiga faktor, yaitu:

- 1) Faktor yang datang dari diri siswa sendiri terutama kemampuan yang dimiliki dan faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, fisik dan psikis.
- 2) Faktor yang datang dari luar siswa atau lingkungan yang paling dominan pengaruhnya adalah kualitas pengajar.
- 3) Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa meliputi strategi

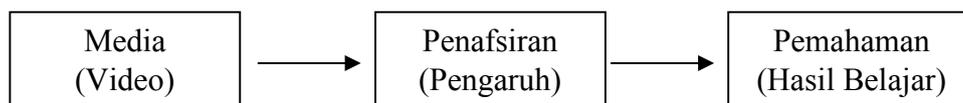
dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

### **6. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Aktivitas Belajar Siswa**

Dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas, guru merupakan pusat pembelajaran sehingga guru lah yang banyak melakukan aktivitas dibandingkan siswanya. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat monoton, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrick dalam Sardiman (1994: 100), yang disesuaikan dengan media pembelajaran berbasis video yaitu seperti aktivitas visual yaitu berupa mengamati dan membaca, aktivitas lisan yaitu berupa mengajukan pertanyaan, aktivitas mendengarkan yaitu berupa mendengarkan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru, serta aktivitas menulis yaitu berupa mencatat materi yang disampaikan oleh guru dan menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak cenderung pasif selama proses pembelajaran.

### **7. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Media pembelajaran adalah komponen yang berhubungan dengan sistem pembelajaran, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Maka dari itu posisi media sebagai pengaruh terhadap hasil belajar dapat ditunjukkan pada gambar di bawah.



Sumber : Daryanto (2013: 7)

Gambar 1. Posisi Media dalam Pembelajaran

Menurut Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Daryanto (2013: 16) menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan bahwa siswa akan mendapatkan keuntungan optimal bila siswa belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual. Sedangkan siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar menggunakan media audio, maka dari itu pemilihan media yang tepat seperti menggunakan media video yang menggabungkan antara audio-visual dengan optimal akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

## 8. Kajian Empiris

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Didik Yulianto	Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dan Media Gambar Terhadap Penguasaan Materi IPS Oleh Siswa SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012	<p>1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan materi Kondisi Fisik Dan Sosial Wilayah Indonesia pada siswa yang menggunakan macromedia flash dengan media gambar.</p> <p>2. Untuk mengetahui penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran materi pokok Kondisi Fisik Dan Sosial Wilayah Indonesia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar.</p>	<p>a) Penelitian ini menggunakan metode eksperimen.</p> <p>b) Populasi siswa kelas VIII</p> <p>c) Sampel kelas VIII D dan VIII B</p> <p>d) Variabel (X) yaitu <i>macromedia flash</i> dan media gambar dan Variabel (Y) yaitu yaitu prestasi belajar siswa</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada penggunaan macromedia flash dengan N-gain 63, 65 lebih tinggi dibandingkan penggunaan media gambar 59,53. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa</p> <p>1. Terdapat perbedaan yang signifikan dari penguasaan materi Kondisi Fisik Dan Sosial Wilayah Indonesia oleh siswa yang menggunakan macromedia flash dengan media gambar.</p> <p>2. Penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran materi pokok Kondisi Fisik Dan Sosial Wilayah Indonesia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar.</p>

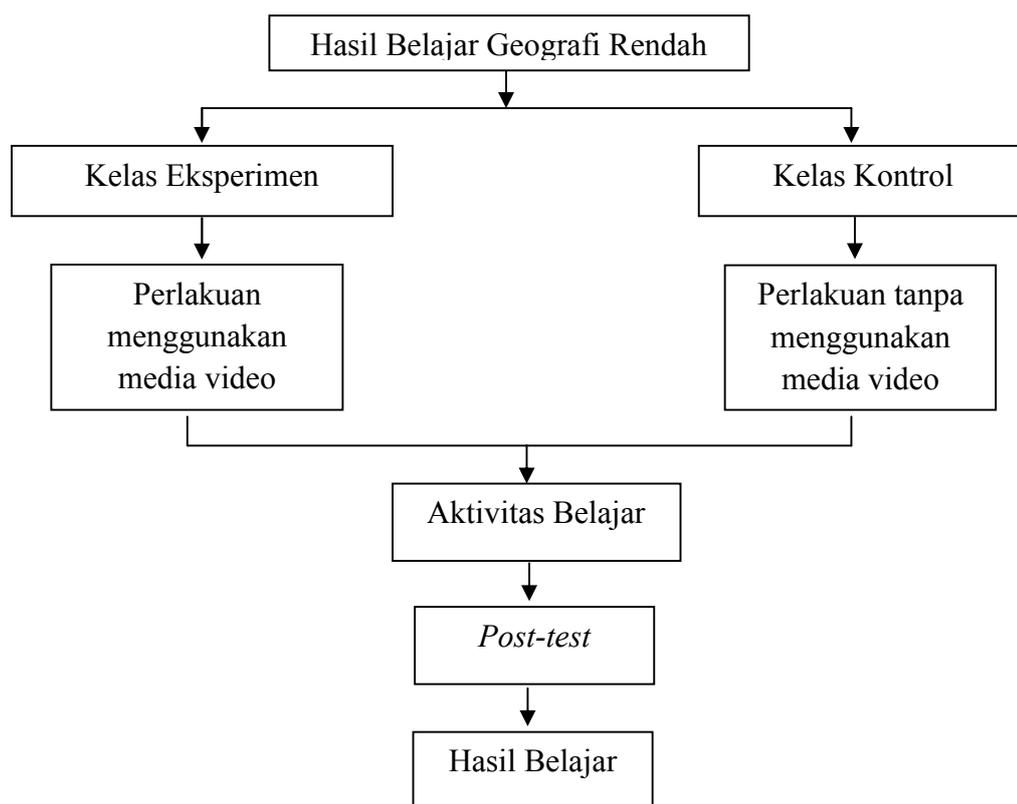
No	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Hasil
2.	Dwi Saputro	Efektifitas Penggunaan Media Fotografi Terhadap Prestasi Belajar Geografi Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Pringsewu Tahun Ajaran 2012/2013	<p>1. Mengetahui perbedaan rata-rata <i>pre-test</i> prestasi belajar geografi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media fotografi,</p> <p>2. Perbedaan rata-rata <i>post-test</i> prestasi belajar geografi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media. fotografi,</p> <p>3. Efektifitas penggunaan media fotografi,</p> <p>4. Perbedaan <i>gain</i> prestasi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media fotografi.</p>	<p>a) Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu.</p> <p>b) Populasi siswa kelas XI IPS</p> <p>c) Sampel kelas XI IPS 1 - XI IPS 3</p> <p>d) Variabel (X) yaitu Penggunaan media fotografi dan variabel (Y) yaitu prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1</p>	<p>1. Tidak ada perbedaan rata-rata <i>pre-test</i> prestasi belajar geografi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media fotografi,</p> <p>2. Ada perbedaan rata-rata <i>post-test</i> prestasi belajar geografi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media.</p> <p>3. Pembelajaran dengan menggunakan media fotografi lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media fotografi.</p> <p>4. Ada perbedaan <i>Gain</i> prestasi pada kelas yang menggunakan media fotografi dan tanpa menggunakan media fotografi.</p>

## **B. Kerangka Pikir**

Kurangnya media untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadikan siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, kebanyakan aktivitas siswa di dalam kelas masih belum mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran, seperti mengobrol dan bermain dengan teman sebangku dan mengantuk, dengan kondisi demikian maka akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media baru yang mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media belajar. Salah satu media belajar yang digunakan adalah video, karena video mempunyai banyak keuntungan-keuntungan bagi siswa, diantaranya siswa lebih memperhatikan dan berkonsentrasi dalam pelajaran, materi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Selain itu interaksi yang diperoleh dari media video memberikan pengaruh yang sangat optimal sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian diagram kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung.

### C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas belajar geografi siswa kelas XI IPS pada pokok bahasan dinamika biosfer dan antroposer di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun ajaran 2014-2015.
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS pada pokok bahasan dinamika biosfer dan antroposer di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun ajaran 2014-2015.