

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

### **A. TINJAUAN PUSTAKA**

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

Belajar merupakan proses atau suatu rangkaian aktivitas yang menuju kepada perubahan-perubahan yang fungsional, sebagaimana pendapat Slameto (2003:5) 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.

Sedangkan menurut pendapat Oemar Hamalik (1983:21) pengertian belajar adalah:

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap kebiasaan-kebiasaan, keterampilan-keterampilan, kesanggupan menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmaniah.

Kemudian menurut Sardiman (2007:20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, kemampuan pada seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu berkat pengalaman dan latihan serta interaksi dengan lingkungannya.

## 2. Faktor-faktor Belajar

Dalam proses belajar ada beberapa yang mempengaruhinya. Slameto (2003:54) mengemukakan bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu.

### 2.1 Faktor *Intern*

- a. Faktor Jasmaniah
  - Faktor kesehatan
  - Cacat tubuh
- b. Faktor Psikologis
  - Intelegensi
  - Perhatian
  - Minat
  - Bakat
  - Motif
  - Kematangan
  - Kesiapan
- c. Faktor Kelelahan

### 2.2. Faktor *Ekstern*

- a. Faktor Keluarga
  - Cara orang tua didik
  - Relasi antar anggota keluarga
  - Suasana rumah
  - Keadaan ekonomi keluarga
  - Pengertian orang tua
  - Latar belakang kebudayaan
- b. Fator Sekolah
  - Metode mengajar
  - Kurikulum
  - Relasi guru dengan siswa

- Relasi siswa dengan siswa
  - Disiplin sekolah
  - Alat pengajaran
  - Waktu sekolah
  - Standar pelajaran di atas ukuran
  - Keadaan gedung
  - Metode belajar
  - Tugas rumah
- c. Faktor Masyarakat
- Kegiatan siswa dalam masyarakat
  - Mass media
  - Teman bergaul
  - Bentuk kehidupan masyarakat

Kemudian Winkel (1984:2) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu sebagai berikut:

1. Faktor *Intern*, meliputi cara belajar, kebiasaan belajar, aktivitas belajar, motivasi belajar, sikap, minat, kondisi psikis dan keadaan kultur.
2. Faktor *Ekstern*, meliputi:
  - a. Faktor yang berupa proses belajar di sekolah, seperti disiplin belajar, fasilitas dan efektivitas guru.
  - b. Faktor sosial ekonomi, interaksi guru dan murid.
  - c. Faktor keadaan politik, seperti keadaan ekonomi, keadaan waktu dan iklim tempat tinggal.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat diketahui bahwa banyak faktor yang mempengaruhi belajar, diantaranya adalah faktor *intern* yaitu motivasi belajar dan aktivitas belajar.

### 3. Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara, dan juga media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. “Media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut”(Sweden, 1997:11).

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat/sarana) yang dapat berfungsi sebagai saluran/perantara komunikasi dalam kegiatan pendidikan agar dapat berlangsung secara efisien dan efektif”(Moedjiono dan Suriyanto, 1992).

Penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat/perantara yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan materi pelajaran kepada para siswa agar mereka dapat mencapai tujuan dari proses belajar mengajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Menurut Rahardjo dalam Sadiman (1994: 24) lebih lanjut menyatakan bahwa:

Media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

1. Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah.
2. Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti candi borobudur.
4. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti micro-organisme.

5. Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan *slow motion*.
6. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
7. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
8. Membangkitkan motivasi belajar.
9. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
10. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
11. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang.

### 3.1 Media Audio-Visual

Slide bersuara merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yaitu media audio-visual. Media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Syaiful Bahri Djamarah,. 2004:212).

#### a. Sifat media Audio-visual

Syaiful Bahri Djamarah,. 2004:47 menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran, media audio- visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
- c. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)

Secara lebih spesifik, *slide* bersuara termasuk ke dalam media audio-visual diam.

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima

oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media *sound* slide (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara.

#### **b. Kelebihan Media Audio-visual**

*Slide* bersuara memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan lebih menarik perhatian.
- b. Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
- c. Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang-ulang serta dapat diputar kembali, sesuai dengan gambar yang diinginkan.
- d. Pemakaian tidak terikat oleh waktu.
- e. Gambar dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film dari proyektor.
- f. Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai serta sangat praktis dan menyenangkan.
- g. Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat. (Rohani, Ahmad, 2004: 85-86)

#### **c. Kelemahan Media Audio visual**

- a. Sering dianggap sebagai hiburan TV.
- b. Kegiatan melihat video adalah kegiatan pasif.
- c. Menggunakan video berarti memerlukan dua unit alat, yaitu VCD/DVD dan monitor TV.
- d. Dibandingkan dengan media lainnya, harganya relatif lebih mahal.

- e. Siswa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayangan yang sudah terlewatkan.
- f. Tidak mudah dibawa keman-mana, beberapa media pembelajaran audio visual yang memiliki ukuran besar, cukup menyulitkan untuk dibawa kesana-kemari. Begitu pula untuk menyajikan media pembelajaran audio visual yang diproyeksikan, tentu membutuhkan banyak benda-benda penunjang yang cukup merepotkan untuk selalu dibawa-bawa. (A. Rohani,2004: 85-86)

*Slide* bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit (mengkonkritkan suatu yang bersifat abstrak). Dengan menggunakan *slide* bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indera siswa yang terlibat (visual, audio). Dengan semakin banyaknya indera yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep (pemahaman konsep semakin baik). *Slide* bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: *power point, camtasia, dan windows movie maker*.

### **3.2. Lembar Kerja Siswa**

“LKS” merupakan lembar kerja bagi siswa baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang didapat (Azhar Arsyad, 2000 :78). LKS adalah materi ajar yang dikemas secara integrasi sehingga memungkinkan siswa mempelajari materi tersebut secara mandiri.

LKS merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam peningkatan prestasi belajar.

Dalam LKS siswa akan mendapatkan uraian materi, tugas, dan latihan yang berkaitan dengan materi yang diberikan. Dengan menggunakan LKS dalam pengajaran akan membuka kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian guru bertanggung jawab penuh dalam memantau siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa LKS adalah lembaran kertas yang intinya berisi informasi dan instruksi dari guru kepada siswa agar dapat mengerjakan sendiri suatu kegiatan belajar melalui praktek atau mengerjakan tugas dan latihan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan untuk mencapai tujuan pengajaran”.

### **3.2.1 Manfaat Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Menurut tim instruktur PKG dalam Sudiati (2003:11-12), LKS antara lain:

- Sebagai alternatif guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu.
- Dapat mempercepat proses belajar mengajar dan hemat waktu mengajar.
- Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas karena siswa dapat menggunakan alat bantu secara bergantian.

### **3.2.2 Tujuan Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Azhar (1993:78) mengatakan bahwa “LKS dibuat bertujuan untuk menuntun siswa akan berbagai kegiatan yang perlu diberikan serta mempertimbangkan



proses berpikir yang akan ditumbuhkan pada diri siswa. LKS\_mempunyai fungsi sebagai urutan kerja yang diberikan dalam kegiatan baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler terhadap pemahaman materi yang telah diberikan”.

Menurut tim instruktur PKG dalam Sudiati (2003:11), tujuan LKS, antara lain:

- Melatih siswa berpikir lebih mantap dalam kegiatan belajar mengajar.
- Memperbaiki minat siswa untuk belajar, misalnya guru membuat LKS lebih sistematis, berwarna serta bergambar untuk menarik perhatian dalam mempelajari LKS tersebut.

### **3.2.3. Langkah-Langkah Penulisan LKS**

- Melakukan analisis kurikulum; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran.
- Menyusun peta kebutuhan LKS
- Menentukan judul LKS
- Menulis LKS
- Menentukan alat penilaian

### **3.2.4 Struktur LKS**

Adapun struktur LKS secara umum adalah sebagai berikut:

1. Judul, mata pelajaran, semester, dan tempat
2. Petunjuk belajar
3. Kompetensi yang akan dicapai
4. Indikator,
5. Informasi pendukung
6. Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
7. Penilaian

## **4. Aktivitas Belajar**

Menurut Sardiman (2004:48), mengemukakan bahwa kegiatan yang dilakukan manusia karena manusia memiliki jiwa sebagai sesuatu yang dinamis memiliki potensi dan energi sendiri.

Dengan demikian, guru dan siswa mempunyai peranan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa seharusnya selalu aktif berbuat, sedangkan

guru memberikan motivasi dan bimbingan serta merencanakan segala sesuatu dalam proses pembelajaran sehingga pencapaiannya dapat maksimal.

Belajar merupakan bagian dari aktivitas manusia. Aktivitas belajar siswa tidak hanya terbatas pada mencatat dan mendengarkan saja, tetapi harus aktif dalam pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas sehingga mendatangkan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi siswa.

Belajar dengan menggunakan indera ganda (penglihatan dan pendengaran) memberikan keuntungan bagi siswa daripada pembelajaran dengan hanya menggunakan indera penglihatan atau indera pendengaran saja. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal tersebut.

Menurut Baugh (1989) dalam Arsyad (2000:21) bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan, sekitar 5% dari indera pendengaran dan 5% lagi dari indera lainnya. Sementara Dale (1969) dalam Arsyad (1997:21) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Oleh Darwin (1999:22) media audio-visual seperti video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit. Lebih lanjut Sheal (1989) dalam Anonim (2003) melaporkan tentang modus pengalaman 10% apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30 %

dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas sehingga mendatangkan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi siswa. Bentuk aktivitas dalam proses pembelajaran di kelas yaitu aktivitas *On Task* (siswa yang aktif dalam pelajaran) dan aktivitas *Off Task* (siswa yang tidak aktif mengikuti pelajaran).

a. Aktivitas *On Task*

Data aktivitas siswa diperoleh dengan mengamati dari lembar observasi yang berisi tujuh aktivitas *On Task* yaitu berbicara yang relevan dengan topik atau materi, memperhatikan penjelasan topik atau materi, mencatat topik atau materi, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mengajukan pertanyaan sesuai materi atau topik yang sedang dibahas, mengemukakan tentang topik tertentu, inovatif dan kreatif dalam menggunakan media tertentu yang mendukung topik pembelajaran.

b. Aktivitas *Off Task*

Data aktivitas siswa diperoleh dengan mengamati dari lembar observasi yang berisi tujuh aktivitas *Off Task* yaitu berbicara tidak relevan dengan tugas yang diberikan, berkunjung ke kelompok lain, mengerjakan tugas lain, mengganggu siswa lain, mencoba menarik perhatian, meminjamkan peralatan, dan keluar kelas.

Dengan dengan penggunaan media audio visual dan LKS siswa yang condong melakukan aktivitas *off task* diharapkan dapat berubah dan secara kooperatif melakukan aktivitas *on task* sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang kondusif dan terarah.

## **5. Prestasi Belajar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:344) kata "prestasi" diartikan sebagai hasil karya yang dicapai. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil karya yang dicapai siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 85) menyatakan bahwa prestasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan belajar mengajar. Sedangkan menurut Winkel (2004 :171) prestasi belajar adalah bukti keberhasilan dari suatu usaha yang dicapai dan diukur. Selain itu, perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang tidak selalu dikatakan sebagai hasil belajar. Syarat-syarat suatu perubahan tingkah laku yang dapat dikatakan sebagai hasil belajar (Anonim, 1996:30) adalah:

- a. Hasil belajar sebagai pencapaian tujuan,
- b. Hasil belajar harus sebagai buah dari proses kegiatan yang disadari,
- c. Hasil belajar harus sebagai produk dari proses latihan,
- d. Hasil belajar harus merupakan tindak-tanduk yang berfungsi efektif dalam kurun waktu tertentu, dan

- e. hasil belajar harus berfungsi operasional dan potensial yaitu merupakan tindak-tanduk yang berfungsi positif bagi pengembangan tindak-tanduk lainnya.

Dari definisi di atas, dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman yang baru.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, maka prestasi belajar merupakan hasil kegiatan pembelajaran, sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya.

Prestasi belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seseorang siswa dalam menguasai bahan pelajarannya. Hasil belajar dapat diuji melalui tes, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai skor 75% atau nilai dengan angka 7,5 sedangkan untuk keberhasilan proses pembelajaran klasikal (suatu kelas) dapat dikatakan berhasil jika 70% siswa telah mencapai skor 75% atau nilai dengan skor angka 7,5.

Sedangkan prestasi belajar mata pelajaran geografi adalah hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran geografi setelah seorang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Hasil belajar yang telah dicapai para siswa akan nampak pada bentuk nilai nyata yang diperoleh melalui

suatu penilaian yang telah distandarisasikan baik dalam bentuk huruf maupun angka.

Jadi yang dimaksud dengan prestasi belajar geografi adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran geografi yang nampak dalam bentuk huruf maupun angka. Dalam penilaian prestasi belajar di SMA Negeri 2 Liwa adalah dalam bentuk angka.

## **6. Pembelajaran geografi di SMA**

Pembelajaran geografi membahas fenomena-fenomena yang terjadi di bumi, interaksi manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan. Lingkungan merupakan keadaan yang berada di sekitar peserta didik, lingkungan ini bisa berupa benda-benda mati unsur-unsur alam seperti air, udara dan bebatuan, flora, fauna serta faktor-faktor yang mempengaruhinya, manusia dan aktivitasnya, lingkungan tersebut biasa dibedakan menjadi dua yaitu: lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya.

Studi geografi di sekolah menengah lanjutan atas mempelajari: permukaan bumi (Geosfer), alam lingkungan (atmosfer, lithosfer, hidrosfer, biosfer), kehidupan manusia dan lingkungannya (Antroposfer), penyebaran keruangan gejala alam dan kehidupan termasuk persamaan dan perbedaan, analisis hubungan keruangan gejala-gejala geografi di permukaan bumi. (Dediknas, 2006)

Pembelajaran geografi hakekatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya (Sumaatmaja, 1997:9)

Objek studi geografi diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Permukaan bumi dan seluruh proses yang berlangsung di atasnya;

- b. Pengorganisasian wilayah dan ruang bumi, baik di daratan, perairan maupun di udara;
- c. Tafsiran bentang alam dan bentang sosial, termasuk budaya, perkotaan dan pedesaan;
- d. Hubungan manusia dan lingkungan yang berbeda-beda, baik yang hasil budaya maupun teknologi.
- e. Interaksi manusia dengan proses-proses yang ada di muka bumi, yang pada prinsipnya merupakan pendekatan Ekologi.

Pembelajaran geografi mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pengetahuan tentang pola-pola keruangan dan proses berkaitan dengan pola-pola keruangan tersebut.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.
- c. Menumbuhkan sikap, kesadaran, dan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan sumber daya serta toleransi terhadap keagamaan sosial budaya dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran geografi meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan keterampilan dan sikap.

### ***Pengetahuan***

- a. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
- b. Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang, dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.

- c. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar, dan wilayah negara/dunia.

### ***Keterampilan***

- a. Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan binaan.
- b. Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
- c. Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis.

### ***Sikap***

- a. Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
- b. Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
- c. Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
- d. Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial budaya.
- e. Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

## **B. Kerangka Pikir**

Prestasi belajar siswa bagi seorang guru maupun sekolah adalah suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Bila melihat prestasi belajar mata pelajaran geografi maka akan nampak prestasi belajar siswa yang belum

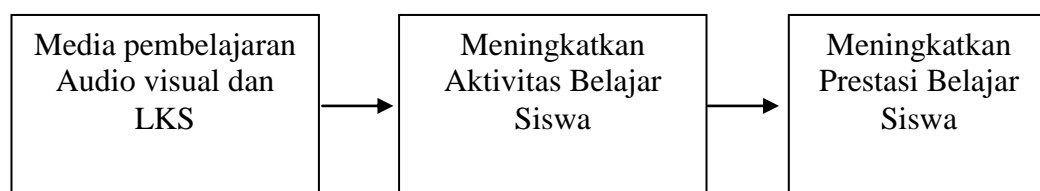


berhasil dalam pencapaian kurikulum. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media belajar yang bersifat konvensional.

Dalam penggunaan media pembelajaran ini, siswa dianggap sebagai obyek pembelajaran, siswa belajar secara individu, dan pembelajaran bersifat teoritis, kemampuan diperoleh dari latihan-latihan, tujuan akhir nilai atau angka, perilaku didasarkan oleh faktor luar, kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena itu pengetahuan dikonstruksi oleh orang lain, guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran, dan keberhasilan ditentukan dari hasil tes.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Audio visual diharapkan siswa dapat memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan melalui media tersebut, Sehingga dengan ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 2 Liwa tahun pelajaran 2012-2013.

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka secara sederhana dapat disajikan dalam paradigma kerangka pikir berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir meningkatkan prestasi belajar geografi siswa

### C. Hipotesis

Menurut Sugiono; Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media audio visual dan Lembar Kerja Siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kelas X3 di SMA Negeri 2 liwa.
2. Penggunaan media audio visual dan Lembar Kerja Siswa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas X3 di SMA Negeri 2 Liwa.