

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat, atau dapat membawa hasil. Jadi Efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Sadiman dalam Trianto (2011:20), keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Selanjutnya menurut Tim Pembina Matakuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (1988) dalam Trianto (2011:20), bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar yang baik.

Soesmosasmito dalam Trianto (2011:20) mengemukakan bahwa:

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan dalam KBM.

2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.
3. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa
4. (Orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
5. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan proses interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam pada saat proses belajar mengajar di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektifitas pembelajaran dalam penelitian ini dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:2) 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.

Selanjutnya Hamalik (2008:27) menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Belajar merupakan perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinyu dan interaktif serta membantu integrasi pribadi.

Menurut Sadiman (2011:2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ia keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas mengenai pengertian belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku individu yang melakukannya. Proses individu belajar adalah suatu usaha yang merupakan hasil interaksi dan pengalaman serta latihan dengan lingkungan yang akan memberi suatu dampak perubahan bagi kehidupannya.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Adapun menurut pandangan teori konstruktivisme belajar adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif), dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik).

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran didasari oleh kenyataan bahwa tiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa pembelajaran konstruktivisme merupakan satu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

Guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi dan mengadaftasi sendiri informasi, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki masing.

Berikut peranan peserta didik dan guru dalam pembelajaran konstruktivisme menurut Amri (2013: 238):

1. Tasker mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme yaitu, pertama penekanan peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna, kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.
2. Wheatley mendukung pendapat di atas dengan mengajukan dua prinsip utama dalam pembelajaran dengan teori belajar konstruktivisme. Pertama, pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur

kognitif peserta didik. Kedua, fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki siswa.

Dalam upaya pengimplementasian teori belajar konstruktivisme, Tytler dalam Amri (2013) mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran sebagai berikut: (1) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasan dengan bahasa sendiri, (2) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif, (3) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba gagasan baru, (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki peserta didik, (5) mendorong peserta didik untuk memikirkan perubahan gagasan mereka, dan (6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gagne dalam Sanjaya (2009:27) yang menyatakan bahwa: *instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated.*

Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Menurut Sanjaya (2009: 26) pembelajaran merupakan proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penugasan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Sanjaya (2009:28) mengemukakan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik. Tujuan masing-masing perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik adalah berbeda-beda, maka selanjutnya memerlukan desain perencanaan pembelajaran yang berbeda juga.

5. Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan ungkapan atau kata dari bahasa Inggris "*geography*" yang terdiri dari dua kata yaitu *geo* yang berarti bumi dan *graphy* (dalam bahasa Yunani *graphein*) yang berarti pencitraan, pelukisan, atau deskripsi. Jadi pengertian Geografi dalam arti kata adalah pencitraan, pelukisan, atau deskripsi tentang keadaan bumi.

Sumaatmadja (2001:12) mengemukakan bahwa pembelajaran Geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dalam kehidupan manusia dan variasi kewilayahannya yang diajarkan di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.

Lobeck dalam Sumadi (2003:2) menyebutkan Geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan-hubungan yang ada antara kehidupan dengan lingkungan fisiknya. Senada dengan hal tersebut, Bintarto dalam Waluya (2009:5) mengatakan bahwa Geografi mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di permukaan bumi, baik secara fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional.

Pada Seminar dan Lokakarya Geografi yang diprakarsai oleh IGI (Ikatan Geografi Indonesia) sepakat merumuskan definisi Geografi yaitu ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan. Selanjutnya, Sumaatmadja (2001:12) mengemukakan bahwa pembelajaran Geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dalam kehidupan manusia dan variasi kewilayahannya yang diajarkan di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diartikan bahwa pembelajaran Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang perbedaan dan persamaan fenomena geosfer dengan sudut pandang lingkungan, wilayah, dalam konteks keruangan sesuai dengan perkembangan mental anak.

6. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan demikian yang dimaksud dengan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

National Education Association dalam Rohani (1997:2) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sadiman (2011:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Sedangkan menurut asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Asociation of education an communication technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Danin, 2010:6).

Heinich dan kawan-kawan dalam Arsyad (2011:4) mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Secara lebih khusus Briggs dalam Sadiman (2011: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, film, kaset, dan film bingkai.

Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

7. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2013:52) media dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual).
2. Media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran).
3. Multimedia (dibantu proyektor LCD).

Berdasarkan perkembangan teknologi, Seel dan Richey dalam Arsyad (2011:29) mengelompokkan media pembelajaran kedalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak.
2. Media hasil teknologi audio-visual.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Leshin, Pollock, dan Reigeluth dalam Arsyad (2011:36), mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field trip*).
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas).

3. Media Berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi, dan *slide*).
4. Media berbasi audio-visual (video, film, program *slide tape*, dan televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, dan *interaktif video*).

Menurut Asyhar (2012:44) Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

8. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lenzl dalam Arsyad (2011:17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011:19), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi.

Encyclopedia Of Educational Research dalam Hamalik (2008:15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.

3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, 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.

Menurut Midun (2009) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2. Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Pengalaman yang bervariasi ini akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerjanya.
3. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karya wisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan dan sebagainya. Dengan

demikian peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antar teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan.

4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tata surya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa dan pelapukan batuan, atau masa kejadiannya sudah lama seperti terjadi perang uhud. Dengan media, keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi.
5. Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
6. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
7. Media Pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi. Misalnya

guru tidak memerlukan waktu berlama-lama menjelaskan satu topik, dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh peserta didik.

9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Sudjana dan Rivai (2001:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan dan lain-lain.

9. Media Pembelajaran Geografi

Media pembelajaran Geografi digunakan untuk menggambarkan gejala-gejala Geografi yang ada di permukaan bumi. Hal ini senada dikemukakan oleh Sumaatmadja (2001:79) yang menyatakan bahwa pembelajaran Geografi hakikatnya adalah pembelajaran tentang gejala-gejala Geografi yang terjadi di

permukaan bumi. Untuk memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala-gejala tadi kepada anak didik, tidak dapat hanya diceramahkan, ditanyajawabkan, dan didiskusikan, melainkan harus ditunjukkan dan diperagakan.

Selanjutnya, mengingat daya jangkau dan pandangan kita terbatas, penunjukan serta peragaan itu dilakukan kedalam bentuk model permukaan bumi dan bumi itu sendiri berupa peta, atlas, dan globe. Oleh karena itu, ketiga model tersebut menjadi media pembelajaran pada proses belajar mengajar Geografi.

10. Media Visual

Menurut Vernon A. Magnesen dalam Aqib (2013:48), manusia pada hakikatnya dapat belajar melalui enam tingkatan, yaitu:

- a. 10% dari apa yang dibaca.
- b. 20% dari apa yang didengar.
- c. 30% dari apa yang dilihat.
- d. 50% dari apa yang dilihat dan didengar.
- e. 70% dari apa yang dikatakan.
- f. 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukannya.

Dari pendapat tersebut, jelas bahwa pembelajaran dengan apa yang dilihat lebih tinggi tingkatan pemahamannya dari apa yang hanya dibaca dan didengar.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Menurut Arsyad (2011:91) media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual dapat berupa:

1. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto, yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
2. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
3. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
4. Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Arsyad (2011:92) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut;

1. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
2. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh sesuatu mengorganisasikan informasi.
4. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya,

sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

5. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep yang divisualkan secara berdampingan.
6. Hindari visual yang tak berimbang.
7. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
8. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
9. Visual, khususnya diagram, amat membantu mempelajari materi yang agak kompleks.
10. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila:
 - a. Jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas.
 - b. Jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas.
 - c. Semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistis sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
11. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
12. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk:
 - a. Menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan dan lain-lain.
 - b. Memberi nama orang, tempat, atau objek.
 - c. Menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya.
 - d. Menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
13. Warna harus digunakan secara realistis.
14. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

11. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2008: 155) tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Menurut Dimiyati (2002: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan proses belajar adalah hasil belajar yang biasa diukur melalui tes.

Menurut Hamalik (2008: 146), hasil belajar (*achievement*) itu sendiri dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di pondok pesantren atau sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan indikator sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa, dan merupakan bukti adanya proses pembelajaran antara guru dan siswa. Menurut Hamalik (2008: 30) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: a). Pengetahuan, b). Pengertian, c). Kebiasaan, d). Keterampilan, e). Apresiasi, f). Emosional, g). Hubungan sosial, h). Jasmani, i). Etis atau budi pekerti, dan j). Sikap.

Menurut Thoha (1994:8) dalam bidang hasil belajar, tujuan evaluasi yaitu:

- a. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik.
- b. Untuk mengukur keberhasilan mereka baik secara individu maupun kelompok.

12. Penelitian Yang Relevan

a. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Mawar Ramadhani pada tahun 2010, dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kalasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi ekperiment* dengan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam rancangan ini mengambil dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dari populasi tertentu. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, lalu kedua kelompok ini dikenai pengukuran yang sama, lalu dibandingkan hasilnya. Dari nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen yaitu 86,09 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 80,34. Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui selisih tes awal dan tes akhir kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan.

b. Sujarwati 2012, dengan judul Hubungan Antara Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Dengan Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMA Mutiara Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian korelasional, dimana hasil penelitian terdapat adanya hubungan antara gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dengan prestasi belajar Geografi siswa kelas XII SMA Mutiara Natar Tahun Pelajaran 2010/2011. Jumlah siswa yang dominan pada gaya belajar visual, auditorial, dan

kinestetik secara berturut-turut adalah 27 siswa (42,86%), 22 siswa (34,92%), 14 siswa (22,22%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang paling banyak dimiliki siswa kelas XII IPS SMA Mutiara Natar Tahun Pelajaran 2010/2011.

- c. Helda Wahyuni (2012), berjudul Pengaruh Media Nyata Dan Media Gambar Terhadap Peningkatan Minat Dan Keterampilan Proses Dasar IPA Peserta Didik Kelas VII SMP Angkingang. Penelitian ini adalah penelitian *quasi-experimental* dengan *Pretest-posttest non-equivalent multiple-group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkingang Kabupaten Hulu Sungai Selatan Propinsi Kalimantan Selatan. Sampel penelitian diambil secara *purposive* (bertujuan).

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penggunaan media nyata dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat dan keterampilan proses dasar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 1 Angkingang, 2) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan minat dan keterampilan proses dasar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 1 Angkingang, dan 3) Peningkatan minat dan keterampilan proses dasar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 1 Angkingang disebabkan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media nyata dan media gambar dalam pembelajaran IPA.

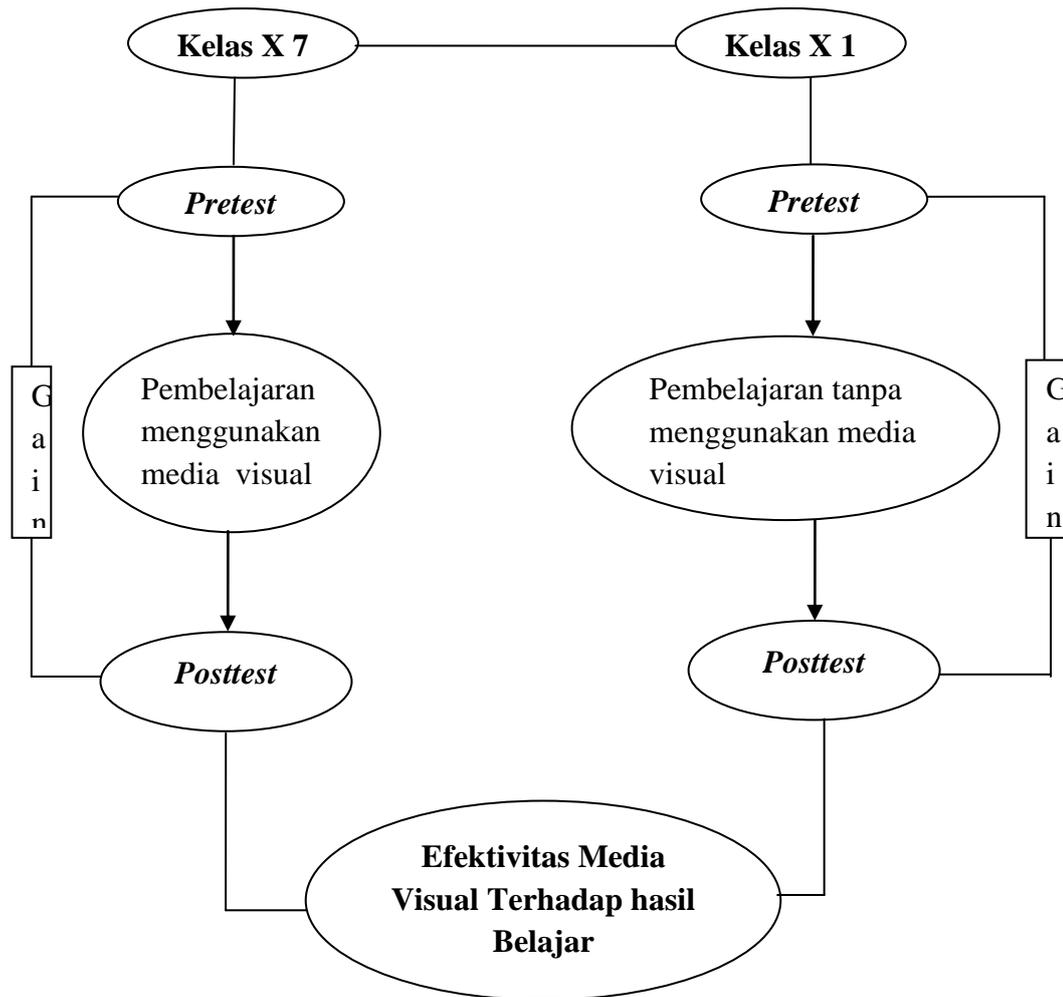
B. Kerangka Pikir

Pembelajaran Geografi dapat dikatakan berkualitas dan efektif apabila hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media visual pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini tugas guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai keterampilan dalam membuat media pembelajaran agar materi yang sulit dimengerti siswa dapat dipahami dengan baik.

Dengan pembelajaran menggunakan media visual, siswa akan mampu meningkatkan pemahaman, lebih mudah mengingat, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia nyata, mendorong mereka penuh pemikiran, kerja sama, kecakapan belajar, dan kepercayaan diri siswa.

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan *pretest* pada kedua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen akan diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media visual sedangkan kelas kontrol menerapkan pembelajaran tanpa menggunakan media visual. Setelah itu diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar guna mengukur keefektifan pembelajaran menggunakan media visual.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir tersebut dapat diilustrasikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 2. Bagan alur kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Nasution (2008:38) mengatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris.

Berdasarkan landasan teori tersebut dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan signifikan rerata hasil belajar *pretest* Geografi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Ada perbedaan signifikan rerata hasil belajar *posttest* Geografi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Ada perbedaan signifikan peningkatan (*gain*) hasil belajar Geografi kelas antara eksperimen kelas kontrol.
4. Efektivitas pembelajaran menggunakan media visual pada pokok bahasan sejarah pembentukan bumi lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media visual.