PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (*CTL*) MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

(Tesis)

Oleh

TRY INDIASTUTI KURNIASIH

PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG

p2016

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

Oleh

TRY INDIASTUTI K

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dilihat dari hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi awal dan analisis kurikulum. Tahap kedua pengembangan model yang terdiri dari pengembangan *blue print*, *flowchart*, *story board*, RPP, dan bahan ajar pendukung. Tahap ketiga uji ahli yang terdiri dari ahli materi Geografi dan ahli desain media pembelajaran. Tahap keempat revisi produk. Tahap kelima uji terbatas dan penyusunan laporan. Produk akhir penelitian ini berupa sistem instruksional atau langkah-langkah pembelajaran yang diaplikasikan dalam RPP, dan telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain model pembelajaran, serta uji terbatas dengan hasil bahwa; (1) produk media pembelajaran *Movie Maker* yang berhasil dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran Geografi siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung, dan (2) media pembelajaran *Movie Maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dari dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau meningkatkan jumlah siswa yang tuntas KKM.

Kata kunci: pengembangan model pembelajaran CTL, media pembelajaran *Movie Maker*, pembelajaran geografi

ABSTRACT

MODEL DEVELOPMENT OF LEARNING CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) PEMBELAJARANMOVIE MAKER USING THE MEDIA TO INCREASE CRITICAL THINK GEOGRAPHY CLASS XI SMA STATE 10 BANDAR LAMPUNG LESSON YEAR 2015/ 2016

By

TRY INDIASTUTI K

The background to this study is the lack of critical thinking skills and student learning outcomes in geography subjects in class XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung. The purpose of this study is to produce effective learning media that can improve critical thinking skills seen from the results of student learning.

The study consists of five development phases. The first stage is a needs analysis consists of an initial observation and analysis of the curriculum. The second stage of the development model consisting of a development blue print, flowcharts, story board, lesson plans and teaching materials supporting. The third stage consists of expert testing Geography matter experts and instructional media design experts. The fourth stage product revision. The fifth stage of the test is limited, and the preparation of reports. The end product of this research is the system instructional or learning steps are applied in the RPP, and have been evaluated by subject matter experts, expert design study model, as well as limited test with the result that; (1) the product of learning media Movie Maker is successfully developed could be used in teaching geography class XI student of SMAN 10 Bandar Lampung, and (2) the learning media Movie Maker effective in improving critical thinking ability of students viewed from can improve student learning outcomes or increase the number students who pass the KKM.

Keywords: development model CTL, Movie Maker media learning, learning geography

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

TRY INDIASTUTI KURNIASIH

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Pendidikan IPS

PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

Judul Tesis	:	**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016**
Nama Mahasiswa	:	**Try Indiastuti Kurniasih**
No. Pokok Mahasiswa	:	1423031060
Program Studi	:	Pascasarjana Pendidikan IPS
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Trisnaningsih, M.Si.	**Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**
NIP 19561126 198303 2 001	NIP 19520831 198103 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Drs. Zulkarnain, M.Si.	**Dr. Trisnaningsih, M.Si.**
NIP 19600111 198703 1 001	NIP 19561126 198303 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Trisnaningsih, M.Si.** .....

Sekretaris : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.** .....

Penguji Anggota : I. **Dr. Pargito, M.Pd.** .....

II. **Dr. Edy Purnomo, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : **07 November 2016**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016"** adalah hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan atas karya penulis sendiri dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.

2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidak benaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersdia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung,7 November 2016

Pembuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
A1445AEF40451 325
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Try Indrastuti Kurniasih
NPM 1423031060

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung Kecamatan Tanjung Senang pada tanggal 22 Februari 1990 dengan nama lengkap Try Indiastuti Kurniasih. Penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara, putri dari pasangan Bapak Drs. Tugiman Elfian dan Ibu Iin Suryati.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis, yaitu:

1. TK PTP X Kedaton Bandar Lampung diselesaikan tahun 1996.
2. SD Xaverius 3 Way Halim Permai Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2002.
3. SMP Negeri 1 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2005.
4. SMA Negeri 9 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2008.
5. Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Lampung diselesaikan tahun 2013

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS, Program studi Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung. Pada Tahun 2015 penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Bandar Lampung untuk meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

MOTTO

" Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu)"

(H.R. Muslim)

"Perubahan adalah hasil akhir dari sebuah pembelajaran yang sebenar-benarnya.".

(Leo Buscaglia)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan tulus tesis ini kepada:

“Almamater tercinta, Universitas Lampung

&

Sekolah Menengah Negeri 10 Bandar Lampung”

.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini yang berjudul **"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOVIE MAKER* UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS GEOGRAFI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016".** Tesis ini dibuat sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pedidikan Universitas Lampung. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umatnya yang istiqomah di jalan-Nya.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Trisnaningsih, M.Si., selaku pembimbing I dan Ketua Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung, Bapak Dr. M. Thoha, B.S. Jaya, M.S selaku pembimbing II, Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku pembahas I, Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., pembahas II, yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, nasihat dan arahan sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik, tak ada yang dapat penulis berikan kepada beliau selain

doa agar selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT serta diberikan kelancaran di dalam segala hal.

Penulis menyadari terselesaikannya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pascasarjana Unversitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Drs. H. Buchori Asyik, M.Si, selaku wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung yang dengan tulus ikhlas memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
7. Ibu Dra. Hj. Zusmizawati, selaku Kepala SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang telah memberikan kemudahan, ijin penelitian dan juga mendoakan penulis hingga selesainya tesis ini.

8. Suamiku Tri Purwanto, SH., ayah dan mama, papa dan mama serta kakak-kakak dan adik-adikku yang senantiasa mendoakanku dan memberikan semangat serta selalu melimpahkan kasih sayang kepadaku.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan Magister Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2014, rekan sekerja yang telah membantu, memotivasi dan mendoakan hingga tesis ini selesai.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, penulis berharap tesis ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan yang terus berkembang seiring dengan tuntutan zaman dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 7 November 2016

Penulis,

Try Indiastuti Kurniasih

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 13
1.3 Pembatasan Masalah 13
1.4 Rumusan Masalah 14
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan..... 14
1.6 Kegunaan Penelitian 15
1.7 Spesikasi Produk yang diharapkan 16
1.8 Pentingnya Pengembangan..... 16
1.9 Asumsi dan Keterbatsan Pengembangan..... 17
1.10 Ruang Lingkup Penelitian 18

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Belajar dan Pembelajaran 22
2.2 Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (*CTL*) 34
2.3 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial..... 38
2.4 Pembelajaran Geografi 42
2.5 Media Pembelajaran 44
2.6 Media *Movie Maker*..... 56
2.7 Media *Power Point* 59
2.8 Kemampuan Berfikir Kritis 62
2.9 Penelitian yang Relevan 68
2.10 Kerangka Pikir Penelitian..... 71
2.11 Hipotesis Penelitian 73

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 74
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian..... 76
3.3 Variabel Penelitian..... 77
3.4 Definisi Operasional Variabel 78

3.5 Langkah-langkah Penelitian 81
3.6 Teknik Pengumpulan Data 84
3.7 Teknik Analisis Data 86
3.8 Desain Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran 88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kondisi Umum Lokasi Penelitian 91
4.1.1Gambaran dan Kondisi Secara Umum 91
4.1.2 Visi SMA Negeri 10 Bandar Lampung 92
4.1.3 Misi SMA Negeri 10 Bandar Lampung 93
4.1.4 Tujuan SMA Negeri 10 Bandar Lampung 93
4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Movie Maker* 94
4.2.1 Analisis Kebutuhan 94
4.2.1.1 Observasi Awal 96
4.2.1.2 Analisis Kurikulum 97
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran *Movie Maker* 99
4.2.2.1 Pengembangan *Flowchart* Media Pembelajaran Movie Maker 102
4.2.2.2 Pengembangan *Story Board* 104
4.2.2.3 Penyusuanan Silabus, RPP dan Sumber Belajar 106
4.3 Validasi Produk Media Pembelajaran *Movie Maker* 108
4.3.1 Hasil Evaluasi Ahli Materi 108
4.3.2 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran 111
4.4 Revisi Produk Awal 114
4.5 Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas) 114
4.5.1 Pelaksanaan Uji Coba 115
4.6 Uji Persyaratan Analisis Data 122
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian 139
4.8 Keterbatasan Penelitian Pengembangan 146

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan 149
5.2 Implikasi 149
5.2.1 Impliasi Teoritis 149
5.2.2 Implikasi Praktis 150
5.3 Saran 152

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1.1. Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Movie Maker Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Lingkungan Hidup..... 11
2.1 Indikator Keterampilan Berfikir Kritis..... 67
4.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di Kelas XI Mata Pelajaran Geografi..... 97
4.2 *Story Board* Pembelajaran Media Pembelajaran *Movie Maker* 109
4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Pengembangan (sisi materi). 111
4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Pengembangan (sisi pembelajaran) 117
4.5 Hasil *Postest* Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* 125
4.6 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Indikator Memberikan Penjelasan Sederhana 125
4.7 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Indikator Membangun Keterampilan Dasar 126
4.8 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Indikator Membangun Menyimpulkan 127
4.9 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Indikator Memberikan Penjelasan Lanjut 128
4.10 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Indikator Mengatur Strategi dan Taktik..... 129
4.11 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Di Kelas yang Menggunakan

Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* 130
4.12 Hasil Belajar Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* 131
4.13 Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point* 133
4.14 Tahapan dan Hasil Penelitian Pengembangan media pembelajaran *Movie Maker* 134
4.15 Uji Normalitas Data Kemampuan Berpikir Kritis..... 136
4.16 Hasil Uji Homogenitas 137
4.17 Uji t-test Perbedaan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* dan yang Menggunakan Media Pembelajaran Power Point 138

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2.1 Kerangka Pikir Penelitian 72
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran *Movie Maker* 100
4.2 Media Pembelajaran *Movie Maker* yang Dikembangkan 102
4.3 Flowchart Media Pembelajaran Movie Maker..... 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Perangkat Pembelajaran Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar 156
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Pertemuan 1) 161
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Pertemuan 2) 166
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Pertemuan 3) 170
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Pertemuan 4) 174
6. Soal Postest Berfikir Kritis Geografi Kelas XI 179
7. Hasil Penilaian Reviuw Ahli Media 182
8. Validasi Produk Pengembangan (sisi pembelajaran) 184
9. Daya Pembeda Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis 186
10. Data Pengamatan Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas 187
11. Uji Normalitas 190
12. Uji T-test Kemampuan Berfikir Kritis 192
13. Uji Daya Pembeda 195
14. Uji Tingkat Kesukaran 197
15. Uji Validitas 199
16. Tingkat Kesukaran Instrumen Kemampuan Berfikir Kritis 201
17. Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berfikir Kritis 202
18. Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berfikir Kritis 203
19. Indikator Pertama Berpikir Kritis Di Kelas Eksperimen 204
20. Indikator Kedua Berpikir Kritis Di Kelas Eksperimen 207
21. Indikator Ketiga Berpikir Kritis Di Kelas Eksperimen 210
22. Indikator Keempat Berpikir Kritis Di Kelas Eksperimen 213
23. Indikator Kelima Berpikir Kritis Di Kelas Eksperimen 216
24. Rekap Kelas Eksperimen 219
25. Hasil Pengembangan Sintak model pembelajaran CTL 221

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan di bidang teknologi komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan untuk selanjutnya berpengaruh terhadap pola komunikasi di masyarakat. Adanya instrumen teknologi komunikasi seperti satelit, tv, radio, video-tape dan komputer memberi arti tersendiri bagi proses komunikasi antar-manusia. Seperti halnya teknologi pada umumnya, teknologi komunikasi tidak mengenal batas-batas wilayah, ideologi, agama dan suku bangsa, teknologi telah mengurangi secara drastis jarak dalam waktu dan ruang.

Tuntutan masyarakat yang makin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, di samping cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media

teknologi dan pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan. Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai, gagasan-gagasan, sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Ini berarti bahwa pendidikan adalah wadah untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kepentingan hidup manusia.

Pemanfaatan teknologi komunikasi dalam pembelajaran khususnya digunakan sebagai media pembelajaran perlu dilakukan agar pembelajaran tercapai. Peranan media sangat penting dan merupakan kebutuhan yang mendesak, lebih-lebih di masa mendatang. Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan media, simbol atau tanda untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, komunikasi dimaksudkan untuk menyampaikan materi ajar agar peserta didik memiliki kompetensi tertentu. Sejalan dengan perubahan masyarakat, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan proses komunikasi, termasuk komunikasi untuk tujuan-tujuan pembelajaran dituntut agar memanfaatkan media teknologi. Penerapan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan pendidikan adalah prakondisi bagi terselenggaranya pembelajaran kita yang efektif dan efisien seperti penjabaran di atas.

Pendidikan adalah wadah mencerdaskan bangsa, mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap anak didik dan masyarakat menunjukkan adanya

kaitan fungsional antara pendidikan dengan tuntutan ke arah perubahan dimaksud. Upaya yang dilakukan dalam rangka memenuhi tuntutan itu adalah dengan jalan meemanfaatkan teknologi pendidikan atau mengelola pendidikan, khususnya proses belajar melalui pendekatan teknologis.

Commission on Instructional Techhnology (1972) mengidentifikasikan beberapa keuntungan pemanfaatan teknologi pendidikan. Adapun beberapa keuntungan dimaksud adalah seperti di bawah ini:

(1) media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif.
(2) media teknologi pendidikan menunjang pengajaran individual, atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pengajaran.
(3) media teknologi pendidikan membuat kegiatan pengajaran lebih ilmiah (*scientific*).
(4) media teknologi pendidikan dapat membuat pengajaran lebih '*powerfull*'.
(5) media teknologi pendidikan dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih '*immediate*'.
(6) media teknologi pendidikan dapat membuat percepatan pendidikan lebih '*equal*'.

Sebagai masyarakat abad 21, kita dapat merasakan bahwa perkembangan teknologi membawa banyak perubahan, tidak hanya terjadi pada masyarakat saat Revolusi Industri saja. Mulai dari kecanggihan transportasi seperti MRT, Monorail, pesawat jet dan mobil listrik mempengaruhi pola pikir masyarakat dalam menggunakan alat transportasi. Hal yang paling terasa juga bagaimana kecanggihan teknologi muncul dalam masyarakat yang didukung dengan internet yang kemudian berkembang dan mempengaruhi sistem komunikasi masyarakat saat ini. Dari perkembangan jaringan, perkembangan perangkat dan jejaring sosial yang muncul di dalam perkembangan teknologi,

secara otomatis hal ini juga mengubah bagaimana masyarakat bertindak, berkomunikasi dengan sesama. Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teeknologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teeknologi membuat hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam rangka kegiatan pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan, mulai dari yang paling sederhana sampai kepada yang canggih. Beberapa media teknologi pendidikan dimaksud antara lain seperti papan tulis, *bulletin board* dan *display*, gambar dan ilustrasi fotografi, *slide* dan *filmstrip*, Film, rekaman pendidikan, radio pendidikan, televisi pendidikan, peta dan Globe, buku pelajaran, *overhead projector, tape recorder.* Alat teknologi pendidikan lainnya adalah mesin belajar dan belajar berprogram, laboratorium bahasa, komputer, model, pameran, museum sekolah, dramatisasi dan demonstrasi, manusia sumber, survei masyarakat, pelayanan terhadap masyarakat, kemah, kerja lapangan dan lain sebagainya juga merupakan media pendidikan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang begitu pesat mulai dari media yang sederhana (visual) sampai dengan media yang lebih kompleks (multimedia). Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan peserta didik mudah memahami konsep-konsep ilmu anatomi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan deengan maksud mengetahui penggunaan media *Movie Maker* sebagai media

pembelajaran geografi dan diharapkan siswa akan lebih mudah memahami makna pesan (konsep) yang dipelajari dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik apabila ditunjang oleh beberapa faktor, antara lain adalah media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar menurut teori belajar konstruktivis adalah sebagai proses di mana peserta didik secara aktif membangun ide-ide baru atau konsep berdasarkan pengetahuan saat ini dan masa lalu atau pengalaman. Dengan kata lain, " belajar melibatkan membangun pengetahuan sendiri dari pengalaman sendiri." Guru bertindak sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri dan untuk membangun pengetahuan dengan bekerja untuk memecahkan masalah realistis.

Dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah untuk mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan kepada peserta didik melalui berbagai proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru, dan sebagainya.

Seorang guru harus mampu menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, karena pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat merupakan suatu alternatif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang dipelajari. Model dan media pembelajaran yang tepat dalam suatu pembelajaran adalah memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan media pembelajaran *Movie Maker*. Melalui penggunaan media pembelajaran yang dalam hal ini adalah media pembelajaran *Movie Maker* dalam proses pembelajaran secara tidak langsung akan lebih berkembang.

Pembelajaran IPS dewasa ini, khususnya di era globalisasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga melalui pembelajaran IPS, peserta didik perlu dibekali sejumlah pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), nilai-nilai (*values*) dan juga keterampilan (*skills*). IPS sangat penting untuk diberikan dalam dunia pendidikan, mengingat manusia sebagai makhluk Tuhan, dan merupakan makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang keberadaan dirinya, tidak dapat terlepas dari individu atau kelompok yang lain. IPS diberikan dengan maksud memperluas khasanah berpikir peserta didik, agar apa yang dilihat/dirasakan dalam dunia kehidupan mampu diintegrasikan dengan ilmu yang mereka pelajari di sekolah/ perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari unsur-unsur disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, geografi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif, karena tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut Trianto (2010: 176), yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMA dan MA, menurut Zubaedi (2011: 289), yakni:

1) mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, kegeografian, kesejarahan, dan kewarganegaraan (atau konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan),
2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial,
3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (serta mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa),
4) memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompetensi, dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala lokal, nasional, maupun internasional.

Berpikir kritis (*critical thinking*) diperlukan dalam kehidupan, sehingga hal ini perlu ditanamkan dalam pembelajaran. Apa yang selama ini terjadi di sekolah, guru hanya menekankan pada materi semata. Sementara itu aspek lain seringkali diabaikan, termasuk *critical thinking*. Menghadapi kehidupan saat ini yang dinamis oleh perkembangan IPTEK, sangatlah tidak mungkin membekali siswa

hanya dengan aspek materi saja, tetapi siswa harus mampu *survive*, dan sukses dalam menjalani hidupnya di masyrakat yang penuh dengan tantangan. Untuk mengatasi hal ini diperlukan salah satunya kemampuan *critical thinking* yang harus dimilik siswa, agar mampu menghadapi segala tantangan, dan permasalahan yang terjadi dimasyarakat. Oleh karena itu, melalui *critical thinking* yang dimiliki siswa, mampu menganalisis sesuatu yang berguna atau tidak berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat dan bangsanya dimasa depan.

Berdasarkan analisis hasil tes diperoleh data kemampuan berfikir kritis siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Kemampuan menganalisis

   Siswa belum mempunyai kemampuan menganalisis. Bahkan ketika diberikan kesempatan untuk bertanya hanya diam saja dan terkadang ketika balik ditanya semua siswa menunduk. Sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal tersebut yang menandakan bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah.

2. Membangun keterampilan dasar

   Siswa belum mampu membangun keterampilan dasar. Hal tersebut terlihat ketika sedang berdiskusi dan diberikan satu topik permasalahan untuk diinterprestasi. Siswa belum mampu menginterprestasi dengan tepat sesuai dengan topik permasalahan. Misalnya ketika siswa diminta untuk menjelaskan mengapa penangkapan ikan dengan bahan peledak dilarang oleh pemerintah? Siswa hanya menjawab sesuai dengan materi yang ada di dalam buku atau LKS yang mereka miliki. Jawaban siswa dari pertanyaan tersebut yaitu karena bahan

peledak akan merusak ekosistem ikan yang ada. Siswa kurang dapat membangun keterampilan dasar, hal tersebut menandakan bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah.

3. Memberikan penjelasan lanjut

   Siswa belum mampu memberikan penjelasan lanjut. Hal tersebut terlihat ketika siswa diberikan beberapa data untuk dianalisa masih belum tepat. Misalnya siswa diberikan data ciri-ciri hutan hujan tropik mempunyai spesies yang sangat rapat. Jenis pohon lebih dari 100 spesies dengan ketinggian 20-40 meter, temperatur udara terdingin 18° C, dan curah hujan tinggi. Berdasarkan ciri-ciri tersebut aktivitas manusia di bidang apa yanag akan berpengaruh? Ada siswa yang menjawab aktivitas manusia dibidang pertanian yang akan terpengaruhi. Padahal jawaban yang tepat aktivitas manusia dibidang kehutanan yang akan paling terpengaruhi. Hal tersebut menunjukan bahwa kemampuan berpikir siswa masih rendah.

4. Menarik kesimpulan

   Ketika selesai berdiskusi, siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menraik kesimpulan dari materi yang telah didiskusikan. Tetapi siswa belum dapat secara baik mengambil kesimpulan tersebut. misalnya siswa disuruh menyimpulkan penyebab kerusakan alam yang disebabkan oleh manusisa. Siswa belum dapat menjelaskan dengan baik penyebab kerusakan lingkungan alam yang disebabkan oleh manusia. Siswa hanya dapat menjelaskan bahwa salah satu penyebab kerusakan alam disebabkan oleh manusia, yaitu penebangan liar dan membuang sampah sembarangan. Siswa belum memahami bahwa masih ada penyebab kerusakan alam yang disebabkan oleh

manusia selain itu, misalnya banyaknya perusahaan industri yang tidak ramah lingkungan. Hal tersebut menunjukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.

5. Mengatur strategi dan taktik

   Siswa belum mampu mengatur strategi dan taktik kepada teman yang lain apabila ditanya. Mereka hanya mampu memberikan penjelasan yang sesuai di buku yang mereka pegang. Misalnya ketika siswa diberikan soal yaitu hal apa yang harus dilakukan oleh sebuah pabrik yang menerapkan teknologi tinggi dalam pembangunan yang berwawasan lingkungan? Jawaban siswa terpaku pada buku, misalnya membangun jauh dari lingkungan penduduk. Padahal jawaban lain yang lebih tepat adalah melakukan analisis dampak lingkungan. Hal tersebut menunjukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah.

Berdasarkan data di atas, dapat dinyatakan bahwa belum tercapainya kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki siswa. Sehingga diperlukan suatu inovasi yang harus dilakukan oleh guru guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satunya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir ktitis siswa. Media pembelajaran yang selam ini dugunakan yaitu media papan tulis, media gambar, dan media powerpoint. Namun media tersebut masih belum efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang

inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk itu diperlukan analisis kebetuhan siswa untuk mengetahui media yang tepat untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Movie Maker* mata pelajaran geografi materi lingkungan hidup, maka perlu dilakukan pengembangan seperti yang terlihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Movie Maker* pada Mata Pelajaran Geografi Materi Lingkungan Hidup

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah dalam pembelajaran geografi menggunakan media pembelajaran?	100%	0%
2.	Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik?	31%	69%
3.	Apakah media pembelajaran yang digunakan mudah anda pahami?	35%	65%
4.	Apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan menumbuhkan keingintahuan anda lebih besar?	32.2%	67.8%
5.	Apakah latihan yang ada dalam media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir anda?	33%	66%
6.	Apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan membantu anda untuk memudahkan pemahaman?	21.4%	78.6%
7.	Apakah media pembelajaran yang selama ini digunakan dapat membantu anda dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis?	20.3%	79.7%
8.	Apakah media pembelajaran yang digunakan mengaitkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari?	15%	85%
9.	Apakah anda mengalami kesulitan dalam memahamai materi pelajaran?	69.5%	21.5%

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
10.	Apakah perlu kiranya didesain suatu media pembelajaran yang lebih menarik?	85.2%	14.8%
11.	Apakah anda menyukai jika dalam media pembelajaran terdapat gambar yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan	76.3%	23.7%
12.	Apakah anda menyukai jika materi konsep geografi disampaikan dengan mengaitkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari?	86.8%	13.2%

Sumber: hasil analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dikemukakan di atas menunjukan perlunya media pembelajaran yang lebih efektif. Sehingga pengembangan media pembelajaran *movie maker* dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan di atas.

Menurut Kelly (2010), *Windows Live Movie Maker* adalah aplikasi untuk membuat video digital yang dapaat disimpan dan diputar ulang dalam berbagai format termasuk DVD atau file film digital yang disimpan dalam hard disk atau bisa juga di uploud ke situs video online yang sangat populer, *Youtube*. Aplikasi ini sangat membantu dalam hal mengatur dan mengedit foto dan video (baik dari perekam digital atau bahkan ponsel) dan menciptakan leebih besar, lebih halus, dan video yang nampak dikerjakan oleh seorang profesional. *Movie Maker* memungkinkan untuk memotong foto, mengedit video dan menambahkan musik serta narasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tidak akan lebih efektif apabila tidak dikombinasi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sehingga media pembelajaran *movie maker* akan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kondisi Siswa
    a. Siswa kurang mendapatkan kesempatan dalam proses pembelajaran.
    b. Penggunaan media pembelajaran selama ini kurang melibatkan siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
    c. Pemberian tugas dan soal-soal belum menuntut siswa untuk berpikir kritis
    d. Penggunaan model pembelajaran selama ini belum melibatkan siswa untuk dapat berpikir kritis.
2. Kondisi Guru

    Pada proses pembelajaran guru terlalu aktif, sementara siswa pasif sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran tidak efektif.
3. Kondisi Pelaksanaan Pembelajaran
    a. Belum sesuai dengan standar proses
    b. Komunikasi praktis searah, interaksi sangat kurang

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini agar tidak terjadi penyimpangan, mengingat banyak media pembelajaran siswa, maka dalam penelitian ini penulis membatasi pada pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)*

menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* untuk meningkatkan Berfikir Kritis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah sebagian besar siswa kemampuan berfikir kritisnya masih rendah, dengan pertanyaan (permasalahan) penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *movie maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung?

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Bandar Lampung dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Geografi Melalui Media Pembelajaran *Movie Maker* Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Geografi Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016".

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dengan penggunaan media pembelajaran *movie maker* dalam meningkatkan

kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi di kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *movie maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teorotis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih lengkap mengenai penelitian yang menekankan pada pengembangan penelitian model dan media pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran geografi. Sumbangan khasanah keilmuan serta untuk melengkapi teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.

2. Secara Praktis

   Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menajsi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pelajaran. Bagi guru mata pelajaran geografi diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Bagi peneliti, sebagai referensi yang ingin meneliti lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dibuat dalam karya ilmiah ini adalah model pembelajaran geografi melalui media pembelajaran *movie maker* kelas XI SMA. Secara spesifik model pembelajaran geografi yang akan dikembangkan melalui penggunaan media pembelajaran movie maker, dilengkapi tentang kajian materi dan fenomena-fenomena.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Geografi di SMA adalah mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran Geografi yang cakupannya begitu luas. Rendahnya berfikir kritis dan hasil belajar Geografi peserta didik, serta terbatasnya media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah, merupakan permasalahan yang perlu dicari solusi pemecahannya. Salah satu solusinya adalah membuat model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi, dan kemampuan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran. Model Pembelajaran Geografi melalui penggunaan media pembelajaran *movie maker* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dan dapat dengan mudah digunakan di tengah kemajuan dan perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan pengembangan model pembelajaran geografi melalui penggunaan media *movie maker* pada

mata pelajaran Geografi SMA kelas XI semester 2, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pada mata pelajaran Geografi yang begitu luas. Dengan pengembangan model pembelajaran geograf melalui penggunaan media pembelajaran movie maker tersebut hasil belajar perserta didik dapat ditingkatkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Karya ilmiah pengembangan berupa produk model pembelajaran geografi melalui penggunaan media pembelajaran *movie maker* dilandasi oleh teori belajar *beharviorisme, kognitivisme, kontruktivisme* dan *humanisme*. Teori *behaviorisme* dan *kognitivisme* digunakan karena dari segi pemanfaatan media *movie maker* dalam kaitannya dengan menstimulus minat belajar peserta didik. Sedangkan teori *konstruktivisme* dan *humanisme* digunakan karena berkaitan dengan kemandirian belajar peserta didik dan kemampuan memahami konsep-konsep Geografi untuk kemudian merekonstruksi menjadi sebuah pengetahuan. Landasan penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari landasan filosofi, psikologis, teknologis, dan landasan empiris merupakan dasar pentingnya media pembelajaran menyangkut pemilihan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang diajarkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, ada beberapa keterbatasan. Pertama; pengembangan model pembelajaran geografi melalui penggunaan media *movie maker* ini hanya melalui uji coba skala kecil yang dilakukan di satu sekolah, sehingga belum representatif dalam mewakili sekolah tingkat SMA yang ada. Kedua; dalam penelitian pengembangan ini uji efektivitas hanya terbatas pada satu bab pada mata pelajaran Geografi SMA kelas XI semester genap Kurikulum 2006 (KTSP), yang dikemas pada RPP sehingga hasil pengembangan ini tidak dapat digeneralisasikan sebagai hasil penelitian pada mata pelajaran Geografi SMA kelas XI semester genap.

1.10 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Penerapan model pembelajaran Geografi melalui penggunaan media *movie maker* untuk berfikir kritis dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi Kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Subyek Penelitian

Ruang lingkup subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Bandar Lampung, semester ganjil 2015/2016.

3.Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah di SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

b. Ruang Lingkup Penelitian ini meliputi:

Pengajaran geografi merupakan ilmu mengkaji tentang hal ikhwal pengajaran geografi untuk siswa (Nursid Sumaatmadja, 1996: 3), Kajian geografi berdasarkan penelitian di atas terkait geografi dengan aspek geosfer .

c. Ruang Lingkup Ilmu Kajian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner mata pelajaran IPS sebagai program pendidikan persekolahan yang dikembangkan atas dasar relevansinya dengan kebutuhan, minat, praktis kehidupan keseharian siswa, atau program pendidikan yang diorganisasi secara terpadu atau integratif bahan-bahan dan disiplin ilmu-ilmu sosial atas dasar tema topik yang dekat dengan siswa.

Bidang ilmu yang terkait dalam penelitian ini yaitu bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Woolever bahwa, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 5 (lima) tradisi, tidak saling menguntungkan secara ekslusif, melainkan saling melengkapi. Menurut *National Council for Social Studies* (NCSS, 1988 : 11) mengemukakan bahwa karakteristik IPS adalah (1) *involves a search for pattern in our liver;* (2) *involves both the content and processes of learning;* (3) *requires information*

processing; (4) *social studies as sciences;* (5) *involves the development and analysis of one's own value and application requires problem solving and decision making of these values in social action* (Pargito (2010 : 33-34) .

Penelitian ini termasuk dalam tradisi ke empat yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial. IPS pada hakekatnya merupakan sekumpulan ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari sejarah, geografi, ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, humanities, hukum dan nilai-nilai yang ada di masyarakat yang diorganisasikan secara ilmiah. Adanya Pendidikan IPS diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman dan penghargaan dari cara bagaimana pengetahuan diperoleh melalui metode ilmiah, akan mengembangkan sikap ilmiah dan akan memiliki sebuah struktur pengetahuan ilmiah mengenai sikap dan kebiasaan manusia dalam masyarakat. Pendidikan ilmu pengetahuan bukan hanya bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus mengajarkan tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan kehidupan siswa kearah yang lebih baik.

Dimana dalam penelitian ini terkait dengan ilmu geografi. Di mana geografi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial, dan termasuk sepuluh tema dalam pembelajaran IPS. Kesepuluh tema

pembelajaran IPS menurut NCSS (1994: 15) dikemukakan sebagai berikut.

> Budaya (*culture*); (2) waktu, kontiunitas, dan perubahan (*time, continuity, and change*); (3) orang, tempat, dan lingkungan (*people, places and environment*); (4) individu, pengembangan, dan identitas (*individual, development, and identity*); (5) individu, kelompok, dan lembaga (*individual, groups, and institution*); (6) kekuasaan, wewenang, dan pemerintahan (*power, outhority and governance*); (7) produksi, distribusi, dan konsumsi (*production, distribution and consumtion*); (8) sain, teknologi, dan masyarakat (*science, technology and society*); (9) koneksi global (*global connections*); dan (10) cita-cita dan praktek warga negara (*civic ideals andpractices*).

Berdasarkan kesepuluh tema pembelajaran IPS tersebut, kajian geografi sebagai cabang ilmu pengetahuan sosial yaitu pada poin ketiga tentang orang yang merupakan kajian geografi budaya, serta tempat dan lingkungan yang merupakan kajian dari geografi fisik. Pernyataan tersebut didukung dari teori Sapriya (2009: 25) yang menyatakan bahwa "Geografi dibagi ke dalam dua spesialisasi pokok: geografi fisik dan geografi budaya (manusia). Geografi fisik di sini meliputi: iklim, tanah, air, udara, flora dan fauna, sedangkan geografi budaya yaitu interaksi antara manusia dengan lingkungan fisiknya." Mengacu pada kutipan tersebut, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa geografi merupakan salah satu cabang dari ilmu pengetahuan sosial yang menkaji tentang geografi fisik dalam hal ini yaitu tempat dan lingkungan serta mengkaji tentang geografi budaya dalam hal ini yaitu manusia/ orang.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Belajar

Belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian manusia. Perubahan tersebut tampak dalam bentuk peningkatan percakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan (Hakim , 2005: 1). Belajar bukan hanya menghafal atau mengingat tetapi suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam beberapa bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya, kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan beberapa aspek yang ada pada individu (Sudjana, 2004: 28).

Belajar adalah suatu proses peserta didik yang harus aktif, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Guru hanyalah merangsang keaktifan dengan jalan menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik itu

sendiri sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat, dan latar belakang masing-masing individu (Budiningsih, 2004: 10).

Peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu di dalam berbagai bidang. Meskipun seseorang mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih sikap yang tepat untuk merealisir tujuan itu, akan tetapi tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan itu sangat di pengaruhi dengan situasi belajar. Setiap situasi dimana dan kapan saja memberikan kesempatan belajar kepada seseorang.

Salah satu teori yang terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa di sebut teori berkembangan intelektual atau perkembangan kognitif. Teori tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Sebagai contoh pada tahap sensori motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan Ruseffendi dalam Pranita (2010: 32).

Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru kepikiran siswa. Siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang

dimilikinya. Siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru.

Menurut Tasker dalam Pranita (2010: 30) bahwa ada tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme. Pertama adalah peran aktif siswa dalam mengontruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkontruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

Pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka dan bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan atau dilakukan oleh guru. Dalam hal ini, siswa lebih diutamakan untuk mengkontruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

Perwujudan tingkah laku belajar biasanya lebih sering tampak dalam beberapa perubahan antara lain kecakapan, keterampilan, pengamatan, berfikir asosiatif dengan daya ingat, berfikir rasional, sikap, inhibisi, apresiasi, dan tingkah laku afektif (Daylon, 1997: 56).

> Beberapa prinsip belajar yang perlu diperhatikan adalah (1) belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas, (2) proses belajar akan terjadi apabila seorang dihadapkan pada situasi problematis. (3) belajar dengan pengertian akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan, (4) belajar merupakan proses kontinu, (5) belajar memerlukan kemampuan yang kuat, (6) keberhasilan ditentukan oleh banyak faktor, (7) belajar

> memerlukan metode yang tepat, (8) belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan murid, dan (9) belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri (Hakim, 2005: 2).

2.1.2 Pembelajaran

Menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003:

> Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Adapun pendapat lain mengemukakan bahwa " pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa bersifat internal.

Dengan demikian pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yang tercapainya tujuan kurikulum. Pembelajaran dilukiskan sebagai " upaya orang yang bertujuan membantu orang belajar" artinya, pembelajaran bukan sekedar mengajar, sebab titik beratnya ialah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada belajar.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dan intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar Dimyati dan Mudjiono (1996: 297). Menurut Hamalik (1995: 67), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, serta tenaga lainnya seperti tenaga administrasi dan laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan penghapus, fotografi, slide dan film, audio dan video. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar dan ujian.

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu Mulyana (2005: 59).

Pengertian pembelajaran secara khusus diuraikan sebagai berikut:

a. Behavioristik

   Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan(stimulus).

b. Kognitif

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami.

c. Gestalt

Pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa lebih mudah mengorganisasikannya (mengaturnya) menjadi suatu pola gestalt (pola bermakna).

d. Humanistik

Pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Darsono, 2000: 24).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang ditujukan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 butir 20):

> Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan. Bukan sekedar bentuk kegiatan pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran adalah membentuk sseorang berfikir secara benar dengan membiarkannya berfikir secara sendiri.

Dari ketiga makna pembelajaran tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik, dengan pendidikan (yang memberikan pelayanan dan menciptakan suasana belajar) serta sumber belajar dalam lingkungan yang memungkinkan siswa berfikir secara benar, dalam membangun sendiri pengetahuannya.

2.1.3 Teori Belajar

Beberapa teori belajar antara lain:

a. Teori belajar menurut J. Bruner

Jerome S. Bruner adalah seorang ahli psikologi perkembangan dan ahli psikologi belajar kognitif. Pendekatannya tentang psikologi adalah eklektik. Penelitiannya yang demikian banyak itu meliputi persepsi manusia, motivasi, belajar dan berfikir. Dalam mempelajarai manusia, ia menganggap manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menganggap, bahwa belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Pandangan terhadap belajar yang disebutnya sebagai konseptualisme instrumental itu, didasarkan pada dua prinsip, yaitu pengetahuan orang tentang alam didasarkan pada model-model mengenai kenyataan yang dibangunnya, dan model-model itu diadaptasikan pada kegunaan bagi orang itu.

Pematangan intelektual atau pertumbuhan kognitif seseorang ditunjukkan oleh bertambahnya ketidak tergantungan respons dari sifat stimulus.

Pertumbuhan itu tergantung pada bagaimana seseorang menginternalisasi peristiwa-peristiwa menjadi suatu ”sistem simpanan” yang sesuai dengan lingkungan. Pertumbuhan itu menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk mengemukakan pada dirinya sendiri atau pada orang lain tentang apa yang telah atau akan dilakukannya.

Menurut Bruner belajar bermakna hanya dapat terjadi melalui belajar penemuan. Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar penemuan bertahan lama, dan mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah.

Teori instruksi menurut Bruner hendaknya mencakup:

1) Pengalaman-pengalaman optimal bagi siswa untuk mau dan dapat belajar, ditinjau dari segi aktivasi, pemeliharaan dan pengarahan.
2) Penstrukturan pengetahuan untuk pemahaman optimal, ditinjau dari segi cara penyajian, ekonomi dan kuasa.
3) Perincian urutan-urutan penyajian materi pelajran secara optimal, dengan memperhatikan faktor-faktor belajar sebelumnya, tingkat perkembangan anak, sifat materi pelajaran dan perbedaan individu.
4) Bentuk dan pemberian reinforsemen.

Beliau berpendapat bahwa seseorang anak belajar dengan cara menemui struktur konsep-konsep yang dipelajari. Anak-anak membentuk konsep dengan mengasingkan benda-benda mengikut ciri-ciri persamaan dan perbedaan. Selain itu, pengajaran didasarkan kepada perangsang anak terhadap konsep itu dengan pengetahuan yang ada. Misalnya, anak-anak membentuk konsep segiempat dengan mengenal segiempat mempunyai 4 sisi dan memasukkan semua bentuk bersisi empat kedalam kategori segiempat, dan memasukkan bentuk-bentuk bersisi tiga kedalam kategori segitiga.

Dalam teori belajarnya Jerome Bruner berpendapat bahwa kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika anak dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu. Dalam hal ini Bruner membedakan menjadi tiga tahap. Ketiga tahap itu adalah:

1) Tahap informasi, yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru,
2) Tahap transformasi, yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain,
3) Tahap evaluasi, yaitu untuk mengetahui apakah hasil tranformasi pada tahap kedua tadi benar atau tidak.

Berdasarkan pemamparan teori belajar menurut J. Bruner di atas kaitanya dengan pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

yaitu bahwa Bruner menganggap, proses belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Sehingga teori tersebut yang mendukung pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi dengan materi lingkungan hidup.

b. Teori belajar Piaget

Piaget dalam teorinya memandang anak sebagai individu (pembelajar) yang aktif. Perhatian utama Piaget tertuju kepada bagaimana anak-anak dapat mengambil peran dalam lingkungannya dan bagaimana lingkungan sekitar berpengaruh pada perkembangan mentalnya. Menurut Piaget (dalam Helena, 2004), anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya di lingkungan itu. Melalui kegiatan yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah itulah pembelajaran terjadi. Piaget tidak memberikan penekanan terhadap pentingnya bahasa dalam perkembangan kognitif anak. Bagi Piaget bukan perkembangan bahasa pertama yang paling fundamental dalam perkembangan kognitif melainkan aktivitas atau action. Menurut pandangan Piaget, pikiran anak berkembang perlahan-lahan seiring dengan pertumbuhan pengetahuan dan keterampilan intelektualnya hingga sampai ke tahap berpikir logis dan formal. Akan tetapi, pertumbuhan ditandai dengan perubahan-perubahan mendasar tertentu yang menyebabkan anak

mampu melampaui serangkaian tahapan yang dimaksud. Pada setiap tahap, anak mampu berpikir memikirkan hal-hal tertentu, tetapi tidak atau belum mampu memikirkan hal-hal yang lain.

Berdasarkan pemaparan teori belajar Peaget di atas, kaitanya dengan pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yaitu bahwa anak senantiasa berinteraksi dengan sekitarnya dan selalu berusaha mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya di lingkungan itu. Melalui kegiatan yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah itulah pembelajaran terjadi. Sehingga teori tersebut yang mendukung pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi dengan materi lingkungan hidup.

c. Teori Belajar Vygotsky

Menurut Vygotsky, anak-anak lahir dengan fungsi mental yang relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Namun, anak-anak tak banyak memiliki fungsi mental yang lebih tinggi seperti ingatan, berfikir dan menyelesaikan masalah. Fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi ini dianggap sebagai ”alat kebudayaan” tempat individu hidup dan alat-alat itu berasal dari budaya. Alat-alat itu diwariskan pada anak-anak oleh anggota-anggota kebudayaan yang lebih tua selama

pengalaman pembelajaran yang dipandu. Pengalaman dengan orang lain secara berangsur menjadi semakin mendalam dan membentuk gambaran batin anak tentang dunia. Karena itulah berpikir setiap anak dengan cara yang sama dengan anggota lain dalam kebudayaannya.

Vygotsky menekankan baik level konteks sosial yang bersifat institusional maupun level konteks sosial yang bersifat interpersonal. Pada level institusional, sejarah kebudayaan menyediakan organisasi dan alat-alat yang berguna bagi aktivitas kognitif melalui institusi seperti sekolah, penemuan seperti komputer, dan melek huruf. Interaksi institusional memberi kepada anak suatu norma-norma perilaku dan sosial yang luas untuk membimbing hidupnya. Level interpersonal memiliki suatu pengaruh yang lebih langsung pada keberfungsian mental anak. Menurut Vygotsky (1962), keterampilan-keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung. Informasi tentang alat-alat, keterampilan-keterampilan dan hubungan-hubungan interpersonal kognitif dipancarkan melalui interaksi langsung dengan manusia. Melalui pengorganisasian pengalaman-pengalaman interaksi sosial yang berada di dalam suatu latar belakang kebudayaan ini, perkembangan mental anak-anak menjadi matang.

Berdasarkan pemaparan teori belajar Vygotsky di atas, kaitanya dengan pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yaitu bahwa anak-anak harus mempunyai kemampuan untuk memahami lingkungan

sekitar dengan berbagai informasi yang diterimanya. Dengan demikian anak-anak akan mempunyai kemampuan ingatan, berfikir, dan menyelesaikan masalah. Sehingga teori tersebut yang mendukung pengembangan media pembelajaran *movie maker* yang dimodifikasi dengan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran geografi dengan materi lingkungan hidup.

2.2 Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan strategi yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk beraktivitas mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajarinya. Mulyasa (2009: 217-218) menyatakan: CTL merupakan konsep yang menekankan pada keterkaitan antara matari pembelajaran dengan dunia kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga para peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar dalam kehidupan sehari – hari. Menjelaskan bahwa: "CTL adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di analisis bahwa model pembelajaran CTL yaitu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam belajar sehingga siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan serta keterampilan belajar mereka yang

diperoleh dengan berpengalaman secara langsung sehingga proses belajar akan lebih efektif dan bermakna, karena belajar di sini bukan hanya menghafal tetapi memahami. Sehingga, penggunaan media pembelajaran tidak akan lebih efektif apabila tidak dikombinasi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, media pembelajaran *movie maker* dianggap tepat apabila dikombinasikan dengan model pembelajaran CTL.

Menurut Muslich (2009: 42) model pembelajaran CTL ini mempunyai karakteristik yakni sebagai berikut:

1) Pembelajaran dilaksanakan dalam *konteks autentik*, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna (*meaningful learning*).
3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antar teman (*learning in a group*).
5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
7) Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as anenjoy activity*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat di analisis bahwa pembelajaran kontekstual merupakan proses pembelajaran dimana siswa saling bekerja sama, saling memberi dalam menutupi kekurangan serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Kaitannya dengan mata pelajaran Geografi dalam penelitian ini yaitu dimana

siswa secara langsung mengalami serta bekerja sama sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan siswa faham dengan apa yang telah dilakukannya setelah ia belajar, serta memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan keterampilannya dalam memecahkan suatu masalah.

Model pembelajaran CTL melibatkan tujuh komponen utama dari pembelajaran produktif yaitu : konstruktivisme (*Constructivism*), membentuk group belajar yang saling membantu (*interdependent learning groups*), menemukan (*Inquiry*), bertanya (*Questioning*), pemodelan (*Modelling*), refleksi (*Reflection*) dan penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*) (Depdiknas, 2003: 5). Pembelajaran dengan strategi kontekstual melibatkan tujuh komponen utama. Komponen-komponen tersebut yakni sebagai berikut:

1) *Constructivism* (konstruktivisme, membangun, membentuk) yaitu kegiatan yang mengembangkan pemikiran bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa bekerja sendiri, menemukan, dan membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. Di sini siswa dapat mengembangkan pengalaman atau membangun pengetahuan barunya berdasarkan pengalaman yang diperolehnya. Pengetahuan-pengetahuan yang diperoleh tersebut dikonstruksi oleh siswa itu sendiri sehingga proses pembelajaran siswa akan lebih bermakna.
2) *Quistioning* (bertanya) adalah kegiatan belajar yang mendorong sikap keingintahuan siswa lewat bertanya tentang topik atau permasalahan yang akan dipelajari.
3) *Inquiry* (menyelidiki, menemukan) adalah kegiatan belajar yang bisa mengkondisikan siswa untuk mengamati, menyelidiki, menganalisis topic atau permasalahan yang dihadapi sehingga ia berhasil “menemukan” sesuatu.
4) *Learning Community* (masyarakat belajar) adalah kegiatan belajar yang bisa menciptakan suasana belajar bersama atau berkelompok sehingga ia bisa berdiskusi, curah pendapat, bekerja sama, dan saling membantu antar teman.
5) *Modelling* (pemodelan) adalah kegiatan belajar yang bisa menunjukkan model yang bisa di pakai rujukan atau panutan siswa dalam bentuk penampilan tokoh, demonstrasi kegiatan, penampilan hasil karya, cara mengoprasikan sesuatu.
6) *Reflection* (refleksi atau umpan balik) adalah kegiatan belajar yang

memberikan refleksi atau umpan balik dalam bentuk Tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan yang dihadapi dan pemecahannya, mengkonstruksi kegiatan yang telah dilakukan, kesan siswa selama melakukan kegiatan, dan saran atau harapan siswa.

7) *Authentic Assessment* (penilaian yang sebenarnya) adalah kegiatan belajar yang bisa diamati secara periodik perkembangan kompetensi siswa melalui kegiatan-kegiatan nyata ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keterangan di atas dapat di analisis bahwa, proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa memiliki rasa ingin tahu sehinnga siswa akan terdorong menemukan jawaban serta mencari pemecahan masalah dan siswa akan dapat mengembangkan pengetahuan barunya dengan sendirinya. Kaitannya dengan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini siswa secara langsung mengalami atau menemukan sendiri masalah serta pemecahannya, karena belajar geografi bukan hanya mendengar, melihat, menulis, tetapi lebih dari itu yakni dengan cara mengkonstuksi pengetahuan dengan pengalaman yang mereka miliki.

Menurut Depdiknas (2003: 7), ada beberapa kelebihan dalam pembelajaran CTL, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri.
2. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran CTL menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafalkan.
3. Menumuhkan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari.
4. Menumbuhkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru.
5. Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada.
6. Siswa dapat membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan pembelajaran

Menurut Depdiknas, (2003: 7) ada beberapa kekurangan dalam pembelajaran CTL, yaitu sebagai berikut:

a) Bagi siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri.
b) Perasaan khawatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya.
c) Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan yang lainnya, karena siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompoknya.

2.3 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia merupakan padanan kata dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek "pendidikan" daripada "transfer konsep", karena dalam pembelajaran IPS diharapkan peserta didik memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya (Solihatin, 2009: 14).

Pada tahun 1993, *National Council for the Social Studies* (NCSS) mengeluarkan definisi resmi *social studies* sebagai berikut :

> *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world* (Sapriya, 2008: 10).

Terkait dengan pengertian tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan atas dasar interdisipliner, multidisipliner dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, ekonomi, geografi, sosiologi, politik, hukum, budaya, psikologi sosial, ekologi, dan lain-lain).

Pendidikan IPS memiliki peran mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan guna melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Istilah studi sosial budaya pendidikan menunjukkan bahwa fungsi utama yang ditanggung pendidikan adalah pembudayaan atau internalisasi tata nilai dan adat istiadat masyarakat dengan tujuan supaya nilai-nilai lama yang dianggap luhur dan sekaligus menjamin kepribadian khas masyarakat tidak luntur dan berubah, serta tetap terjaga kelestariannya. (Sudijarto, 1993: 23).

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai sebuah cabang Ilmu pengetahuan lebih berorientasi pada manusia. Dalam konteks sosial sebagai sebuah ilmu. Pendidikan IPS tidak dapat berdiri sendiri tetapi didukung oleh beberapa disiplin ilmu yaitu ilmu-ilmu alam (*natural sciences),* ilmu-ilmu sosial (*social sciences),* humanities (*humaniora),* filsafat dan kemudian berhulu pada ajaran agama. IPS sebagai pendidikan sosial ditopang oleh berbagai disiplin ilmu tetapi tidak mengajarkan ilmu itu sebagai materi pendidikan. Materi untuk pendidikan IPS sebagai pendidikan sosial diambil dari permasalahan yang ada di masyarakat. (Pargito, 2010: 24).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, IPS merupakan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi atau geografi, sosiologi, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Pendidikan IPS bertujuan untuk menyiapkan generasi mandiri yang dapat hidup sebagai warga negara yang kaya dengan berbagai ranah keterampilan. Pendidikan IPS yang komprehensif adalah pembelajaran yang mencakup empat dimensi sebagai berikut :

1. Dimensi Pengetahuan, mencakup fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami oleh peserta didik.
2. Dimensi Keterampilan, meliputi keterampilan meneliti, berpikir (kreatif dan kritis), partisipasi sosial (kepekaan sosial), berkomunikasi
3. Dimensi Nilai dan Sikap meliputi nilai substantif dan procedural
4. Dimensi Tindakan.

Pendidikan IPS berfungsi sebagai *citizen transmission* sehingga IPS memberikan berbagai cerita dan contoh yang disusun untuk mengajarkan kebijakan, cita-cita luhur suatu bangsa, dan nilai-nilai kebudayaan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Keterampilan dasar IPS dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Namun secara umum dapat terbagi atas : 1) *Work-study skills;* contohnya adalah membaca, membuat outline, membaca peta, dan menginterpretasikan grafik; 2) *Group-process skills;* contohnya adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah; serta 3) *Social-living skills;* contohnya adalah tanggung jawab, bekerja stama dengan orang lain, hidup dan bekerjasama dalam suatu kelompok. Sosiologi telah mencatat semua pengalaman umat manusia dari generasi ke generasi hingga zaman modern ini. Belajar sosiologi berarti juga menggunaan pengalaman orang lain dari masa lampaunya, yang berarti mampu memproyeksikan diri ke masa lampau.

Menurut Norman Mackenzie dalam Pargito (2010: 39- 40), Ilmu Sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Bidang ilmu yang termasuk dalam ilmu sosial adalah:

a. Sosiologi, berkenaan dengan aspek hubungan antar manusia dalam kelompok
b. Psikologi sosial, berkenaan dengan aspek kejiwaan manusia sebagai anggota masyarakat
c. Ilmu Hukum, berkenaan dengan aspek norma, peraturan dan hukum
d. Ilmu Politik, berkenaan dengan kebijaksanaan dan kesejahteraan sosial

e. Ilmu Pemerintahan, berkenaan dengan aspek pemerintahan dan kenegaraan
f. Antropologi budaya, berkenaan dengan aspek kebudayaan
g. Ilmu Sosiologi, berkenaan dengan waktu, peristiwa dan ruang aspek kesosiologian
h. Geografi, berkenaan dengan keruangan antara factor manusia dengan faktor alam dan lingkungan
i. Ilmu Ekonomi, berkenaan dengan pemenuhan kebutuhan manusia dan kelangkaan
j. Ilmu Pendidikan, berkenaan dengan merubah perilaku ke arah lebih baik

Pendidikan Geografi merupakan cabang ilmu dari pendidikan IPS. Program pendidikan ini banyak dilakukan dalam pembelajaran IPS yang membahas tentang kompetensi geografi.

2.4 Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan disiplin ilmiah yang hampir selalu ada pada tiap universitas dan lembaga pendidikan. Dengan demikian, usia ilmu ini secara formal sudah lebih dari satu abad. Sosok akademiknya untuk pertama kali dibentuk di Jerman yang secara menyebar ke negara-negara lain, dan dimaksudkan menyediakan sumber informasi yang tertata mengenai tempat-tempat, yang merupakan hal penting dan sering digunakan oleh pemerintah kolonial belanda ketika terjadi konflik (Taylor, 1985).

Geografi merupakan disiplin akademik yang terutama berkenaan dengan penguraian dan pemahaman atas perbedaan-perbedaan kewilayahn dalam distribusi lokasi di permukaan bumi. Fokusnya adalah sifat dan saling keterkaitan antara tiga konsep yaitu lingkungan, tata ruang, dan tempat (Johnston, 2000: 403). Dalam perkembangannya muncul beberapa subbidang yang beragam, seperti geografi fisik, geografi manusia (sosial), dan geografi regional.

Geografi berasal dari bahasa Yunani, asal kata “geo” berarti bumi dan “graphein” yang berarti lukisan atau tulisan. Menurut pengertian yang dikemukakan Erathosthenes, “geographika” berarti tulisan tentang bumi (Sumaatmadja, 1988: 31).

Pengertian “bumi” dalam geografi tersebut, tidak hanya berkenaan dengan fisik alamiah bumi saja, melainkan juga meliputi segala gejala dan prosesnya, baik itu gejala dan proses alamnya, maupun gejala dan proses kehidupannya. Oleh karena itu, dalam hal gejala dan proses kehidupan, di dalamnya termasuk kehidupan tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia sebagai penghuni bumi tersebut.

> Menurut Richoffen (Hartshorne, 1960: 173) bahwa *“geography is the study of the earth surface according to its differences, or the study of different areas of the earth surface....., in term of total characteristics”*. Bagi Richoffen bahwa bidang kajian geografi tidak hanya mengumpulkan bahan-bahan yang kemudian disusun secara sistematik, tetapi harus dilakukan penghubungan bahan-bahan tersebut untuk dikaji sebab akibatnya dari fenomena-fenomena si permukaan bumi yang memberikan sifat individualitas suatu wilayah, sebab ruang lingkup geografi tidak sekedar fisik, melainkan juga termasuk gejala manusia dan lingkungan lainnya.

Interelasi dan integrasi keruangan gejala di permukaan bumi dari suatu wilayah ke wilayah lain selalu menunjukkan perbedaan. Hal ini dapata dilihat bahwa ciri-ciri umum suatu wilayah dapat membedakan diri dari wilayah lainnya. Ciri umum yang merupakan hasil interelasi, interaksi dan integrasi unsur-unsur wilayah yang bersangkutan, merupakan objek studi geografi yang komprehensif (Sumaatmadja, 1988: 33).

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Bahwasannya media itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar, terungkap antara lain dari pendapata ahli seperti berikut:

- *Information carrying technologies that can be used gfor instruction....The media of instruction, consequntly are extensions of the reacher*. (Wilbur Schramm, 1977).
- *Printed and audiovisual forms of communication and their accompanying technology* (NEA, 1969).
- *The physical means of conveyin instructional content...books, films, videotapes, slide-tipes, etc*. (Leslie J. Briggs., 1977).

Dari ketiga pendapat ini saja dapat disimpulkan bahwa setidaknya mereka sependapat bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, (b)

bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Bila karena satu hal dan lain hal media tersebut tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan maka ia tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang ingiin disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapainya. Oleh sebab itu dalam mendesain pesan untuk suatu media, harus diperhatikan ciri-ciri atau karakteristik dari sasaran/ penerima pesan (umur, latar belakang sosial budaya, pendidikan, cacat badaniah dan sebagainya) dan kondisi belajar, yaitu faktor-faktor yang dapat merangsang/ mempengaruhi timbulnya kegiatan belajar/ mengajar.

2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
b) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
d) media menghasilkan keseragaman pengamatan
e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit , dan realistis
f) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
g) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas.

Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembalajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa menigkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Derek Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Pendapat Derek Rowntree di atas tentang fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media

pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan keinginan dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar.

Media pengajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002: 20-21) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

a) memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
b) menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
c) memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Pendapat Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002: 20-21) tentang fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pengajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas. Berdasarkan beberapa paparan fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Brown (1983:17) menyatakan bahwa "*educational media of all types incresaingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized*

Learning", semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik.

Arsyad (2002 : 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa.

Menurut Latuheru (1988: 23) manfaat media pembelajaran yaitu:

1) media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2) media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
3) media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
4) media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
5) media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
6) media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
7) media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
8) media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
9) media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
10) media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Paparan tentang manfaat media oleh Latuheru dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat untuk mengatasi permasalan yang dialami guru dan siswa dalam

pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

2.5.4 Jenis-jenis Media

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 79-101) adalah sebagai berikut:

a. Media berbasis manusia

   Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

b. Media berbasis cetakan

   Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual

   Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat iswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual

   Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting

yang diperlukan dalam media *audio-visual* adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu:

1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
3. Media visual diam, seperti: foto, *slide*, gambar
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara

7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campur sari.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi tujuh jenis media yaitu media audio, media visual, media audio visual dan *multimedia.*

2.5.5. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Setyosari (2008: 22) mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

1. identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran,
2. identifikasi kerakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus,
3. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan,
4. identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan,
5. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009: 97) adalah sebagai berikut:

a. tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar,
b. berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa,
c. bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasikan bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media harus diperhatikan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dengan materi yang tepat. Belajar menggunakan media pembelajaran menjadi optimal. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pembuatan media harus memperhatikan beberap faktor. Faktor yang diperhatikan (1) perangkat pembelajaran, (2) lingkungan belajar, (3) tempat belajar, (4) ekonomi sosial budaya.

2.5.6 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran dengan penyajian menggunakan komputer. Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pelajaran dengan sumber-sumber yang berbasis *micropocessor*. Cara penyajian ini dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh media yang dimanfaatkan. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif (Arsyad, 2002: 97). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan adalah materi yang dikemas dalam program tertentu melalui komputer.

Romiszowski (1974: 260-261) menyatakan bahwa "*the use of computers in education is increasing, not only as an aid to the administration of education, but also as a presentation medium, computer are already being used to present manyprograms of a simpler construction*" artinya bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran meningkat, tidak hanya sebagai alat bantu untuk melaksanakan pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah media presentasi.

Berdasarkan penjelasan dari ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan secara individu maupun bersama. Pembelajaran yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan bantuan komputer. Pemakaian komputer dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif,psikomotorik, dan afektif.

Gerrald (1967: 14) mengemukakan bahwa "*another general future of computer-based instruction is the development of curiculum materials"*. Berdasarkan pernyataaan tersebut disebutkan bahwa fitur umum dari media berbasis komputer adalah materi yang berasal dari kurikulum. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komputer harus memperhatikan kurikulum pembelajaran yang sedang berlaku. Materi merupakan unsur yang paling penting dalam pembuatan suatu media.

Hannafin (dalam Uno, 2010: 136) menjelaskan bahwa potensi media komputer dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan materi pembelajaran.
2. Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan peserta didik.
3. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar *multimedia*.
4. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
5. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagaimedia interaktif pembalajaran. Media berbasis komputer merupakan bentuk media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat

berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem di komputer.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Karena media pembelajaran ini, selain dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, yaitu melatih peserta didik belajar mandiri karena dapat diakses langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer sangat tepat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan komputer ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran geografi yang diprogramkan ke dalam *Movie Maker* dan *Power Point.*

2.6 Media *Movie Maker* (Audio Visual)

Windows *Movie Maker* adalah program garis yang digunakan untuk men-*capture* gambar atau video dengan kamera untuk keperluan editing video. Program ini dibuat oleh *Microsoft* dan telah terintegrasi dengan sistem operasi Windows Me, XP, dan Vista (Duwi, 2010: 11).

Sementara itu untuk sistem operasi *Windows* 7, *Windows Movie Maker* tidak langsung terintegrasi. Sehingga untuk memasangnya terlebih dahulu harus mengunduh *Windows Essentials. Windows Movie Maker* untuk *Windows* 7

terdapat dalam paket *Windows Essentials* dengan nama *Windows Live MovieMaker*.

Windows Movie Maker atau disingkat WMM adalah sebuah program editing video yang sederhana, didesain untuk pemilik PC dengan sedikit pengalaman untuk membuat video rumahan. Sebenarnya Microsoft sudah memperkenalkan fasilitas WMM ini di *Windows Millennium Edition (Me)* beberapa waktu lalu. Namun waktu itu masih sebagai tambahan atau *accessories*. Dengan WMM ini Anda bisa melakukan pengeditan video sederhana dan memainkannya melalui *Windows* Media Player. Kemudian Anda juga bisa mengkopinya ke CD dan dijadikan koleksi video Anda. Keistimewaan *Windows Movie Maker* ini mampu bekerja dengan baik pada video kamera digital maupun analog. Meskipun WMM ditujukan untuk bekerja langsung pada camcorder DV. Namun WMM ini pun sudah mendukung capture card analog PCI dan web kamera berbasis USB. Hal ini dapat Anda buktikan ketika memasang DV Camcorder maka pada saat Anda menjalankan *Microsoft Windows* XP maka secara otomatis akan dikenali dan membuka *Windows Movie Maker.*

Sementara itu menurut Kelly (2010), *Windows Live Movie Maker* adalah aplikasi untuk membuat video digital yang dapaat disimpan dan diputar ulang dalam berbagai format termasuk DVD atau file film digital yang disimpan dalam hard disk atau bisa juga di uploud ke situs video online yang sangat populer, *Youtube*. Aplikasi ini sangat membantu dalam hal mengatur dan mengedit foto dan video (baik dari perekam digital atau bahkan ponsel) dan menciptakan leebih besar, lebih halus, dan video yang nampak dikerjakan oleh seorang profesional.

MovieMaker memungkinkan untuk memotong foto, mengedit video dan menambahkan musik serta narasi.

Windows Movie Maker dapat digunakan untuk mengedit video-video yang dihasilkan dari divicam, kamera digital, handphone, atau perangkat lainnya. *Windows Movie Maker* ini dapat digunakan untuk menggabungkan video dengan gambar, musik, dan narasi. Selain itu jika ada kamera web (webcam) maka bisa juga mengambil langsung gambar dari *Windows Movie Maker* yang kemudian dilanjutkan dengan editing video (Duwi, 2010: 11). Beberapa pengeditan yang dapat dilakukan antara lain menambah efek, transisi, membuat teks pada video, memotong klip, menggabungkan beberapa klip video, dan menggabungkan videeo dengan gambar musik atau narasi.

2.6.1 Kelebihan Media *Movie Maker*

Jika aplikasi sudah mendukung fasilitas impor maka sudah dipastikan akan sangat bermanfaat dan akan disukai banyak orang. Dalam hal ini *Microsoft Windows* XP bisa digunakan untuk mengimpor klip video dari *camcorder* analog atau VCR dengan menggunakan adapter yang murah. Sebagai gambaran beberapa fasilitas yang didukung oleh proses ini adalah:

1. Mengimpor video klip dari video kamera digital
2. Menyimpan seluruh koleksi video rumah di komputer PC
3. Mengatur klip-klip sesuai dengan urutan yang kita inginkan
4. Menggunakan efek *Fade* atau *Dissolve* antar klip
5. Menangkap gambar diam dari video klip

6. Memberi judul, musik latarbelakang, efek suara, dan narasi suara ke dalam klip video kita
7. Menyimpan lebih dari 20 jam video untuk setiap *Gigabyte* ruang harddisk kita (tergantung kualitas yang digunakan)
8. Membuat katalog dan mengorganisir video kita dengan cepat dan mudah *Windows Movie Maker* mendukung hampir semua format video, *movie*, media, MP3 dan lain-lain.

2.6.2 Kekurangan Media *Movie Maker*

Adapun kekurangan dari *Windows Movie Maker* antara lain:

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

2.7 Media *Power Point*

Seperangkat komputer multimedia, dan aplikasi dasar program komputer *Microsoft Windows* dan *Microsoft Office* dapat kita gunakan untuk mengembangkan model dan media pembelajaran edutainment dengan biaya yang cukup murah. Seperti yang dipergunakan tidak hanya dalam dunia pendidikan tapi

juga oleh berbagai kalangan dalam seminar/pertemuan resmi lainnya telah banyak menggunakan program *Micrososft Windows* dan *Microsoft Office* sehingga pengembangan model pembelajaran edutainment secara praktis dan sederhana dapat menggunakan media komputer dengan program *Microsoft PowerPoint*.

Mengoptimalkan *Microsoft PowerPoint* sebagai media belajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur dan sediaan yang dimiliki oleh *Microsoft PowerPoint* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Aplikasi *software Microsoft PowerPoint* yang sering digunakan untuk presentasi dapat dioptimalkan penggunaannya dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang dimilikinya seperti *hyperlink, insert picture, table, grafik movie,sound* beserta efek animasinya (*custom animation*) dalam menampilkan gambar bangun, garis, teks dan gambar secara kolaboratif. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut

dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Microsoft powerpoint merupakan suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah peersentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft powerpoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *microsoft powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide, outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Junaidi, 2011: 20).

2.7.1 Kelebihan *Power Point*

Power point memiliki beberapa keunggulan dibandingkan program lain, antara lain sebagai berikut:

1. Menyediakan banyak pilihan media presentasi
2. Presentasi multimedia
3. Pemaketan slide ke dalam CD
4. Modus slide show yang lengkap
5. Custom animation.

Kelebihan lain dari media *powerpoint* dalam pembelajaran antara lain, yaitu:

1) Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran lebih menarik
2) Dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien
3) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer materi.

2.7.2 Kelemahan Media *Powerpoint*

Media *powerpoint* memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1) Untuk mengoperasikan *microsoft powerpoint* seseorang membutuhkan keterampilan khusus tentang komputer pada umumnya dan microsoft powerpoint pada khususnya.
2) *Microsoft powerpoint* harus dijalankan dengan komputer yang mana membutuhkan biaya yang cukup tinggi untuk mendapatkannya.

Dalam konteks pendidikan, kelemahan itu dapat disikapi dengan mudah yaitu dengan mengikuti pelatihan komputer, kursus komputer dan yang sejenisnya. Kemudian mengenai biaya dan sarana dan prasarana pemerintah telah memberikan bantuan untuk fasilitas tersebut kepada sekolah yang mana sekolah tinggal mengoperasikan fasilitas yang ada dengan baik dan menggunakannya dengan maksimal.

2.8 Kemampuan Berfikir Kritis

Berpikir merupakan kegiatan penggabungan antara persepsi dan unsur-unsur yang ada dalam pikiran untuk menghasilkan pengetahuan. Berpikir dapat terjadi

pada seseorang bila ia mendapatkan rangsangan dari luar dan berpiir inilah seseorang mengatasai masalah yang dihadapinya.

Marzano dalam Sagala (2009: 29) memberikan kerangka tentang pentingnya pembelajaran berpikir yaitu: 1) berpikir diperlukan untuk mengembangkan sikap dan persepsi yang mendukung terciptanya kondisi kelas yang positif, 2) berpikir perlu untuk memperoleh dan mengintregrasikan pengetahuan, 3) perlu untuk memperluas wawasan pengetahuan, 4) perlu untuk mengaktualisasikan kebermaknaan pengetahuan, 5) perlu untuk mengembangkan perilaku berpikir yang menguntungkan.

Arifin (2000: 30), keterampilan berpikir dikelompokkan menjadi dua golongan besar, yaitu : keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir kompleks. Menurut Costa dalam Arifin (2000: 30) yang termasuk keterampilan berpikir dasar meliputi : kualifikasi, klasifikasi, hubungan variabel, transformasi, dan hubungan sebab akibat. Sementara ini, keterampilan berpikir kompleks meliputi pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran geografi di SMA, Savage dan Amstrong (Sapriya, 2008: 39) menyatakan terdapat empat pendekatan yang dapat digunakan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking)*, berpikir kritis (*critical thinking)*, kemampuan memecahkan masalah (*problem solving),* dan kemampuan mengambil keputusan. Bila ditinjau dari

tujuan dalam pembelajaran, berpikir dapat digolongkan ke dalam tiga golongan yang saling terkait, yaitu berpikir kritis, berpikir pemecahan masalah, dan berpikir kreatif. Masing-masing golongan tersebut memiliki karakteristik sendiri. Namun, pada penelitian ini pembahasan difokuskan pada berpikir kritis.

Berpikir kritis didefiniskan sebagai pola berpikir reflektif yang difokuskan pada membuat keputusan mengenai apa yang diyakini atau dilakukan (Ennis dalam Supapto, 2007: 34). Sementara itu Scriven dan Paul (Lang and Evans, 2006: 25) mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisi, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, dimana hasil dari proses ini digunakan sebagai dasar untuk mengambil tindakan. Berpikir kritis terkait dengan pengambilan keputusan secara rasional dengan mengaplikasikan pengetahuan, mensintesakan, dan membuat evaluasi. Langkah-langkah ini akan menuntun siswa pada kemampuan berpikir dasar sampai kepada berpikir tingkat tinggi.

Senada dengan pendapat di atas, berpikir kritis menurut Angelo (Arief Achmad, 2007: 45) dinyatakan sebaai kegiatan mengaplikasikan rasional, kegiatan berpikir yang tinggi, yang meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenal permasalahan dan pemecahannya, menyimpulkan dan mengevaluasi. Berpikir kritis haruslah sampai pada tahap paling tinggi, yaitu evaluasi dan membuat kesimpulan. Berpikir kritis ditampilkan secara sistematis dan bertahap. Berpikir kritis di sini dipahami sebagai tahapan berpikir yang ditampilkan secara

berjenjang dan bertahap dari tingkatan yang paling sederhana menuju pada tahapan yang paling kompleks atau tinggi. Berpikir kritis menyangkut kemampuan untuk melihat masalah dan membuat sebuah jawaban dari permasalahan. Berpikir kritis tentu tidak terjadi begitu saja, berpikir kritis memerlukan suasana dan keadaan yang ajeg agar kemampuan berpikir kritis dapat terus melekat dalam diri seseorang.

Berpikir kritis memiliki arti yang sama dengan tingkat berpikir yang lebih tinggi, terutama tingkat evaluasi. Kecakapan untu mengevaluasi adalah dasar untuk berpikir kritis. Proses berpikir kritis selalu mengacu pada teori Bloom, di mana para siswa mempraktekkan beberapa tingkatan yang lebih rendah dari kecakapan-kecakapan berpikir kritis sebelum mengarahan mereka pada tugas-tugas yang lebih sulit dari proses berpikir kritis (Filsaine, 2008: 74).

Untuk lebih memperjelas karakteristik berpikir kritis, Bloom (Uno, 2009: 16) mengemukakan beberapa tahapan kawasan berpikir kognitif yang terdiri dari : 1) *Mengingat*, artinya mendapatkan pengetahuan yang relevan dari memori yang sangat panjang; 2) *Memahami***,** kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari; 3) *Menerapkan***,** kemampuan untuk menerapkan kaidah atau metode bekerja dalam suatu kasus/problem yang konkret dan baru; 4) *Menganalisis*adalah kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik; 5) *Mengevaluasi***,** maksudnya membuat penilaian yang didasarkan pada kriteria dan/atau standar; 6) *Membuat***,** adalah menempatkan elemen-elemen

secara bersama-sama ke dalam sebuah materi, semuanya saling berhubungan untuk membuat hasil yang baik. Karakteristik dari berpikir kritis adalah evaluasi saat berpikir, senantiasa bersifat reflektif, menggunakan logika, dan sistematis. Tujuan dari berpikir kritis adalah menjauhan seseorang dari keputusan yang keliru dan tergesa-gesa sehingga tidak dapat dipertanggungjawabkan.

Wilson (2000) mengemukakan beberapa alasan tentang perlunya keterampilan berpikir kritis, yaitu:

1. Pengetahuan yang didasarkan pada hafalan telah didiskreditkan; individu tidak akan dapat menyimpan ilmu pengetahuan dalam ingatan mereka untuk penggunaan yang akan datang.
2. Informasi menyebar luas begitu pesat sehingga tiap individu membutuhkan kemampuan yang dapat disalurkan agar mereka dapat mengenali macam-macam permasalahan dalam konteks yang berbeda pada waktu yang berbeda pula selama hidup mereka.
3. Kompleksitas pekerjaan modern menuntut adanya staf pemikir yang mampu menunjukkan pemahaman dan membuat keputusan dalam dunia kerja.
4. Masyarakat modern membutuhkan individu-individu untuk menggabungkan informasi yang berasal dari berbagai sumber dan membuat keputusan.

Menurut Ennis dalam Suprapto (2007: 32) terdapat dua belas indikator berpikir kritis, yaitu :

1. Memberikan penjelasan sederhana, meliputi :
    a. Memfokuskan pertanyaan;
    b. Menganalisis pertanyaan;

c. Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau tantangan.

2. Membangun keterampilan dasar, meliputi :
   a. Mempertimbangkan kriteria dan keabsahan informasi;
   b. Mengamati dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
3. Menyimpulkan, meliputi:
   a. Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi;
   b. Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi;
   c. Membuat dan menentukan nilai pertimbangan.
4. Memberikan penjelasan lanjut, meliputi:
   a. Mendefinisikan istilah dan definisi pertimbangan dalam tiga dimensi;
   b. Mengidentifikasi asumsi.
5. Mengatur strategi dan taktik, yang meliputi :
   a. Menentukan tindakan;
   b. Berinteraksi dengan orang lain.

Indikator-indikator keterampilan berpikir kritis ini dimodifikasi oleh Arayana dalam Suprapto (2007: 46) menjadi :

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan Berpikir Kritis (KBK)	Indikator
Merumuskan masalah	Memformulasikan pertanyaan yang mengarahkan investigasi
Memberikan argument	• Argument sesuai dengan kebutuhan • Menunjukkan persamaan dan perbedaan
Melakukan deduksi	• Mendeduksi secara logis • Menginterpretasi secara tepat
Melakukan induksi	• Menganalisis data • Membuat generalisasi

	• Menarik kesimpulan
Melakukan evaluasi	• Mengevaluasi berdasarkan fakta • Memberikan alternatif lain
Mengambil keputusan dan tindakan	• Menentukan jalan keluar • Memilih kemungkinan yang akan dilaksanakan

Berdasarkan analisis karakteristik materi pembelajaran geografi terutama materi Geosfer, keterampilan berpikir kritis yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

1. Memformulasikan pertanyaan yang mengarahkan investigasi
2. Menyatakan argumen sesuai kebutuhan
3. Menunjukkan persamaan dan perbedaan
4. Menarik kesimpulan
5. Mendeduksi secara logis
6. Mengevaluasi berdasarkan fakta
7. Memilih kemungkinan yang akan dilaksanakan
8. Melaporkan berdasarkan pengamatan

Dalam pembelajaran Geografi, siswa diarahkan untuk menguji suatu pendapat atau ide, berpikir kritis dapat sejak dini diajarkan siswa. Kebiasaan berpikir kritis dalam menganalisis akan membawa siswa dalam sebuah pengembangan dirinya, baik secara bertahap dan pasti dalam menerima ide, pendapat, dan ilmu.

2.9 Penelitian yang Relevan

Sebagaimana penelitian yang lainnya, penelitian ini bukanlah yang pertama kali. Berbagai penelitian yang relevan telah dilakukan sebelumnya, sehingga untuk

menunjukkan “Pengembangan Pembelajaran Georafi Melalui Penggunaan Media Pembelajaran*Movie Maker* dan Media *Power Point* Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016”, kiranya dapat dikemukakan beberapa hasil penelitian, yaitu:

1. Hasil penelitian Sri Suryani. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Dinamika Kelompok Berbasis Keberagaman Pada Mata Pelajaran Sejarah Sebagai Upaya Meningkatkan Sikap NasionalismeSiswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011-2012*. Lampung: UNILA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dinamika kelompok cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam hal ini mengembangkan kegiatan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, dan relevan digunakan untuk pelajaran sejarah. Model ini juga efektif untuk meningkatkan kinerja guru sehingga model dinamika kelompok efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.
2. Hasil penelitian Yuhana Dwi Krisnawati. 2013. *Pengembangan Instrumen Penilaian Domain Afektif Yang Berkualitas Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA N 1 Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2012/2013*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan instrumen penilaian domain afektif sudah baik dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi afektif oleh guru. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini, untuk guru geografi yang ingin mengembangkan instrumen penilaian domain afektif hendaknya diperhatikan kesulitan dalam penyusunan instrumen.

3. Hasil penelitian Sivan Levi yang tahun 2014 dengan judul "*The Learning Model Contextual Teaching and Learning"* yang diterbitkan pada *Journal of Theoretical Biology, Volume 352, 7 July 2014, Pages 82-91. Learning in schools not only focused on providing provisioning capabilities are theoretical knowledge, but also how to keep learning experience of the students is always associated with the actual problems that occur in the environment. Contextual learning (contextual teaching and learning) is a concept that can help teachers learn to associate the content to be studied with real-world situations students and encourage students to make connections between the knowledge possessed by its application in their lives as members of families and communities. Contextual learning focused on how students understand the meaning of what they learned, what the benefits are, what state they are in, how to achieve it, and how they demonstrate what they have learned*.

   Artinya "belajar di sekolah tak hanya difokuskan pada kemampuan teoritis semata melainkan pengetahuan lainnya juga, dan sebagai pengalaman belajar siswa selalu dikaitkan dengan persoalan yang ada pada lingkungan sekitar. Pembelajaran yang kontektual (*contextual teaching and learning*) merupakan sebuah konsep yang dapat membantu para guru belajar untuk mengasosiasikan isi belajar dengan situasi siswa dan mendorong di dunia nyata untuk membuat koneksi antara pengetahuan yang dimiliki oleh aplikasi dalam hidup mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Kontekstual belajar terfokus bagaimana siswa memahami makna dari apa yang mereka belajar, manfaat apa yang mereka pelajari, keadaan mereka

berada, bagaimana mencapai itu, dan bagaimana mereka memperlihatkan apa yang mereka telah pelajari".

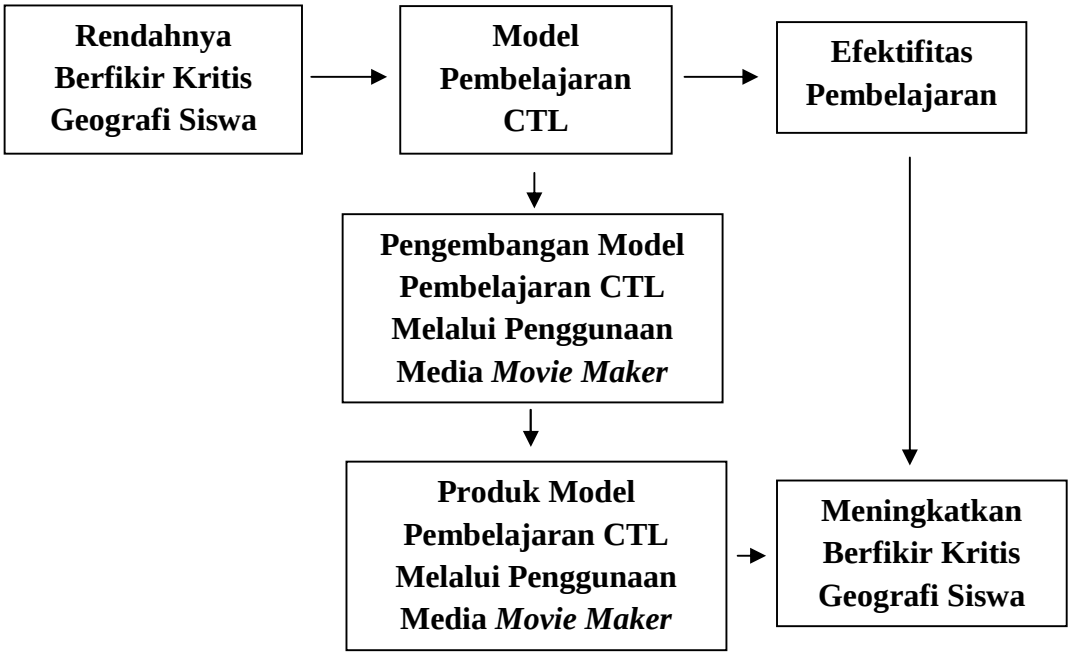
2.10 Kerangka Pikir Penelitian

Keberhasilan kegiatan pembelajaran Geografi sangat dipengaruhi oleh banyak faktor seperti: guru, siswa, metode, atau strategi mengajar, media, kurikulum serta lingkungan. Keberhasilan pembelajaran Geografi dapat ditujukan dengan kompetensi yang dicapai oleh siswa. Upaya yang baik dari guru maupun dari siswa diperlukan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Upaya yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan media pembelajaran dan siswa dengan siswa.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sampai ssat ini masih banyak yang belum terlaksana secara efektif dan efisien dikarenakan guru cenderung kurang inovatif dalaam menggunakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan sarana yaang sudah tersedia seperti papan tulis dan sumber belajar buku cetak atau LKS (Lembar Kerja Siswa). Media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk memperbaiki semua itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* dan *Powerpoint*.

Media pembelajaran menggunakan *Movie Maker* dan *Powerpoint* dapat mengaktifkan siswa, variatif dan lebih menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan berfikir kritis siswa dari gambar, video yang disajikan.

Berfikir kritis dan hasil belajar setiap siswa diperoleh melalui pengamatan dan perhatian yang bersangkutan. Setiap siswa pada prinsipnya berhak untuk memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik yang memuaskan. Agar kemampuan berfikir kritis pada siswa dapat meningkatkan dalam pembelajaran geografi maka digunakan media pembelajaran *Movie Maker* dan *Power Point* dalam proses pembelajaran . Keberhasilan pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari tujuan dan pola berfikir dari guru maupun siswa. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana guru sebagai mediator, motivator, dan fasilitator mampu mengarahkan dan memberikan pemahaman kepada siswa. Pemahaman yang dimaksud adalah apa yang akan dicapai dari sebuah kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari uraian di atas, penggunaan media pembelajaran movie maker dan power point akan memberi berbagai kemungkinan dari berfikir kritis.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.

2.11 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terwujudnya produk model pembelajaran geografi melelui media *movie maker*. Media ini akan diterapkan pada mata pelajaran Geografi SMA kelas XI semester 2.

2. Ada perbedaan efektifitas dan tingkat berfikir kritis siswa yang menggunakan menggunakan model pembelajaran CTL melalui media *movie maker* dengan media *power point* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pcngembangan *(Research and development)* pada prosesnya mencakup pengembangan dan validasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan yang digunakan sebagai model penelitian bidang pendidikan dianggap jenis penelitian yang paling cocok karena pendidikan sebagai program yang dinamis membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran. Penelitian pengembangan sebagai sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dipertanggungjawabkan dimana produk yang dimaksud salah satunya adalah produk pembelajaran Geografi dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian pengembangan pendidikanmenurut Borg & Gall (1983), yaitu suatu proses yang digunakan untukmengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, tcrmasuk prosedurdan proses, seperti metode pembclajaran atau metode pengelolaan pembelajaran.

Gay dalam Asim (1990: 4) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan efektivitas produk yang digunakan sekolah (pendidikan). Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan pendidikan meliputi beberapa tahapan dimana di dalamnya suatu produk dikembangkan, diteskan, dan direvisi sesuai hasil tcs lapangan. Tahapan proses penelitian pengcmbangan pendidikan dilakukan sccara bertahap, yang mana pada setiap langkal yang dikembangkan selalu mcngacu pada hasil langkah-langkah sebelumnya dan pada akhimya di perolch suatu produk pcndidikan yang baru.

Borg & Gall (1989: 789) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian, meliputi (1) penelitian dan pengumpulan informasi: (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi produk utama; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Kesepuluh tahapan tersebut merupakan langkah yang jamak diikuti oleh peneliti R&D untuk menghasilkan prototipe produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dan siap diperrgunakan di sekolah-sekolah. Namun dalam penelitian ini tahapan penelitian dibatasi hanya sampai langkah ke enam yaitu tahapan uji coba lapangan.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Studi penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Adapun pertimbangan dipilihnya lokasi tersebut adalah keadaan dimana media pembelajaran yang berbasis IT masih belum mampu menciptakan pelajaran Geografi yang menarik sekaligus mengikutsertakan peserta didik ke dalam proses pembelajaran secara menyeluruh, khususnya terhadap kelas XI di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Keadaan dimana sebenarnya peserta didik sudah terfasilitasi dengan keetersediaan media pembelajaran penunjang di dalam kelas tetapi penggunaannya belum maksimal menjadi alasan sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian. Adapula sambutan positif dari pendidik kelas XI dan kepala sekolah juga diharapkan akan memeperlancar jalannya studi R&D ini sehingga menhasilkan produk pembelajaran yang tepat dan hasil yang objektif serta dapat dipertanggungjawabkan.

3.2.2 Subjek Penelitian

Studi R & D terdiri atas beberapa tahapan penelitian. Pada tahapan penelitian ada beberapa subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1) Pada tahap evaluasi satu-satu, subjek penelitian adalah tiga peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang terdiri dari satu peserta didik berkemampuan rendah, satu peserta didik berkemampuan sedang, dan satu peserta didik berkemampuan tinggi.

2) Pada tahap evaluasi kelompok kecil, subjek penelitan adalah enam peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang terdiri dari dua peserta didik berkemampuan rendah, dua peserta didik berkemampuan sedang, dan dua peserta didik berkemampuan tinggi.
3) Pada tahap uji coba lapangan dan pengujian efektifitas, subjek yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kela XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung sejumlah 72 peserta didik. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas XI IPS 1 menjadi kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 menjadi kelas kontrol.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (Sugiyono, 2013: 61). Variabel bebas ini dilambangkan dengan variable X. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua media pembelajaran yaitu; media pembelajaran *Movie Maker* yang diterapkan di kelas eksperimen dilambangkan XI IPS 1 dan *Power Point* yang diterapkan di kelas kontrol dilambangkan XI IPS 2.

3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat meerupakan variable yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variable bebas (Sugiyono, 2013: 61). Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh dari variable bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah berfikir kritis siswa.

3.4 Definisi Operasional Variabel

3.4.1Media Pembelajaran *Movie Maker*

Windows Movie Maker adalah program garis yang digunakan untuk men-*capture* gambar atau video dengan kamera untuk keperluan editing video. Program ini dibuat oleh *Microsoft* dan telah terintegrasi dengan sistem operasi *Windows Me, XP*, dan Vista.*Windows Movie Maker* dapat digunakan untuk mengedit video-video yang dihasilkan dari *divicam*, kamera digital, *handphone*, atau perangkat lainnya. *Windows Movie Maker* ini dapat digunakan untuk menggabungkan video dengan gambar, musik, dan narasi. Selain itu jika ada kamera *web (webcam)* maka bisa juga mengambil langsung gambar dari *Windows Movie Maker* yang kemudian dilanjutkan dengan editing video (Duwi, 2010: 11). Beberapa pengeditan yang dapat dilakukan antara lain menambah efek, transisi, membuat teks pada video, memotong klip, menggabungkan beberapa klip video, dan menggabungkan video dengan gambar musik atau narasi.

3.4.2 Berfikir Kritis

Karakteristik dari berpikir kritis adalah evaluasi saat berpikir, senantiasa bersifat reflektif, menggunakan logika, dan sistematis. Tujuan dari berpikir kritis adalah menjauhan seseorang dari keputusan yang keliru dan tergesa-gesa sehingga tidak dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun indikator berfikir kritis yang dipergunakan dalam penelitian ini menurut Ennis dalam Suprapto (2007:32) dan dimodifikasi dengan indikator berfikir kritis menurut Arayana dalam Suprapto (2007: 46) adalah, sebagai berikut:

No.	Indikator Berfikir Kritis	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Memberikan penjelasan sederhana, meliputi :				
	➢ Memfokuskan pertanyaan;				
	➢ Menganalisis pertanyaan;				
	➢ Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau tantangan.				
2.	Membangun keterampilan dasar, meliputi :				
	➢ Mempertimbangkan kriteria dan keabsahan informasi;				
	➢ Mengamatidan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.				
	➢ Menunjukkan persamaan dan perbedaan				
3.	Menyimpulkan, meliputi:				
	➢ Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi;				
	➢ Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi;				
	➢ Membuat dan menentukan nilai pertimbangan.				
4.	Memberikan penjelasan lanjut, meliputi:				
	➢ Mendefinisikan istilah dan definisi pertimbangan dalam tiga dimensi;				
	➢ Mengidentifikasi asumsi.				
	➢ Memberikan alternatif lain				
5.	Mengatur strategi dan taktik, yang meliputi :				
	➢ Menentukan tindakan;				
	➢ Berinteraksi dengan orang lain.				
	➢ Memilih kemungkinan yang akan dilaksanakan				

Keterangan:

1 = Kurang Baik (jika 3 indikator tidak terpenuhi)

2 = Cukup Baik (jika memenuhi 1 indikator)

3 = Baik (jika memenuhi 2 indikator)

4 = Sangat Baik (jika memenuhi 3 indikator)

Untuk setiap indikator kemampuan berpikir kritis diaplikasikan ke dalam bentuk tes soal. Setiap soal apabila siswa menjawab dengan benar maka diberikan nilai 5 (satu) dan apabila siswa menjawab salah maka diberikan nilai 0 (nol). Soal yang mewakili indikator tersebut sebanyak 20 soal. Jadi apabila siswa menjawab benar seluruh soal mendapat nilai maksimal 100 dan apabila siswa tidak bisa menjawab seluruh soal maka mendapatkan nilai 0. Rincian untuk setiap indikatornya yaitu:

1) Memberikan penjelasan sederhana

   Pada indikator ini terdiri dari 4 item pertanyaan. Untuk setiap item pertanyaan diberikan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 0. Jadi untuk indikator memberikan penjelasan sederhana nilai maksimal 20 dan nilai minimal 0.

2) Membangun keterampilan dasar

   Pada indikator ini terdiri dari 4 item pertanyaan. Untuk setiap item pertanyaan diberikan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 0. Jadi untuk indikator membangun keterampilan dasar nilai maksimal 20 dan nilai minimal 0.

3) Menyimpulkan

   Pada indikator ini terdiri dari 4 item pertanyaan. Untuk setiap item pertanyaan diberikan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 0. Jadi untuk indikator menyimpulkan nilai maksimal 20 dan nilai minimal 0.

4) Memberikan penjelasan lanjut

   Pada indikator ini terdiri dari 4 item pertanyaan. Untuk setiap item pertanyaan diberikan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 0. Jadi untuk indikator memberikan penjelasan lanjut nilai maksimal 20 dan nilai minimal 0.

5) mengatur strategi dan taktik

Pada indikator ini terdiri dari 4 item pertanyaan. Untuk setiap item pertanyaan diberikan nilai maksimal 5 dan nilai minimal 0. Jadi untuk indikator mengatur strategi dan taktik nilai maksimal 20 dan nilai minimal 0.

3.5 Langkah-langkah Penelitian

Desain instruktional yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran CTL menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* dalam penelitian ini adalah desain instruktional Dick & Carey yang kemudian diintegrasikan dengan tahapan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (1989: 789) mengemukakan sepuluh tahapan penelitian meliputi:

(1) Penelitian dan pengumpulan informasi;
(2) Perencanaan;
(3) Pengembangan bentuk produk pendahuluan;
(4) Uji coba pendahuluan;
(5) Revisi produk utama;
(6) Uji coba lapangan;
(7) Revisi produk operasional;
(8) Uji coba operasional;
(9) Revisi produk akhir;
(10) Diseminasi dan implementasi.

Dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahapan yang keenam yaitu tahapan uji coba lapangan. Pengembangan model pembelajaran CTL menggunakan

media pembelajaran *Movie Maker* dan *Power Point* ini mengikuti prosedur pengembangan desain instruktional Dick & Carey yang dikenal dengan sebutan *R&D Cycle*, terdiri dari:

(1) Mengidentifikasi tujuan instruktional;

(2) Melakukan analisis instruktional;

(3) Menganalisis kemampuan awal/ karakteristik peserta didik;

(4) Merumuskan tujuan pembelajaran;

(5) Mengembangkan tes acuan norma;

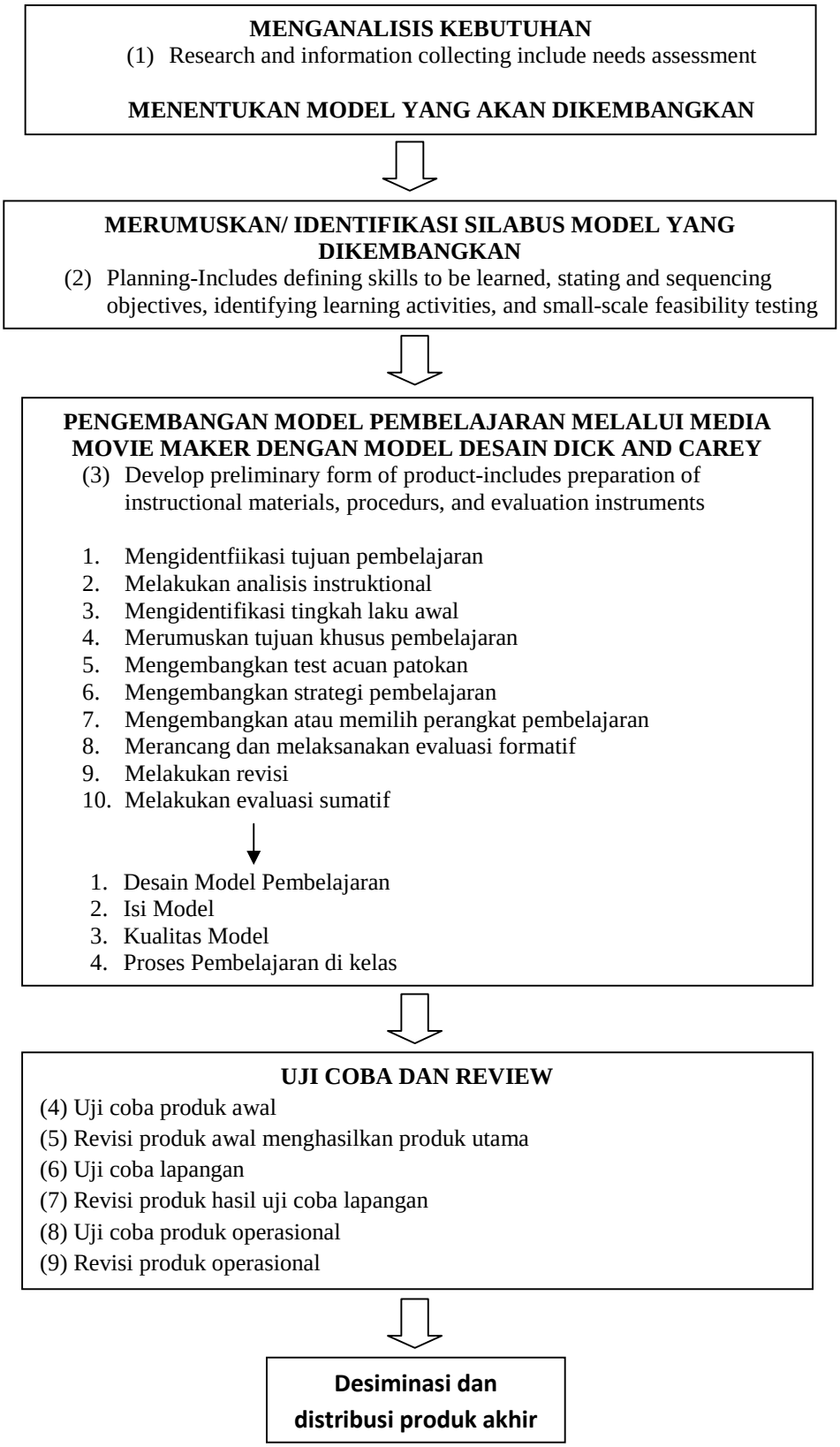
(6) Mengembangkan strategi pembelajaran;

(7) Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran;

(8) Mendesain dan melakukan evaluasi formatif;

(9) Mengembangkan dan melakukan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 2005: 1)

Revisi dilakukan pada tiap-tiap langkah pengembangan. Pada penelitian ini, tidak semua prosedur pengembangan dilaksanakan. Pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap ke delapan yaitu tahap evaluasi formatif dikarenakan keterbatasan waktu sehingga tahapan penelitian dan pengembangan secara keseluruhan akan tersaji sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Produk Pengembangan Model Pembelajaran CTL Menggunakan Media Pembelajaran *Movie Maker* diadaptasi dari Pargito (2009: 57)

Mempersiapkan media pembelajaran sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, menyajikan sarana, dengan petunjuk guru siswa mencermati media pembelajaran movie maker yang disajikan, diskusi kelompok tentang sajian media pembelajaran movie maker, persentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengcmbangan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan Uji validasi. Dalam setiap tahap penelitian dipilih teknik pengmnpulan data tertentu sesuai dengan tujuan masing-masing. Pada studi pendahuluan, dipilih observasi di samping kajian literatur (*literature review*).

Pada tahap pcngembangan. ada dua langkah yang berkaitan dcngan teknikpengumpulan data, yaitu ujicoba tcrbatas dan ujicoba utama. Pada ujicoba tcrbatas, teknik pcngumpulan data yang pokok adalah observasi dan kuesioner. Kuesioner dibcrikan kepada doscn. dcngan wjuan untuk mengctahui apakah ada kendala dalam penerapan desain model. Observasi dilakukan tcrhadap proses penerapan dcsain model, umuk mengetahui apakah desain model dapat diterapkan secara benar, dan mengetahui secara langsung kendala sena kesulitan yang dihadapi subjek (siswa dan guru). Pada ujicoba utama, di samping dilakukan obscrvasi dan kucsioner sebagaimana pada ujicoba tcrbatas, juga dilakukan penilaian tingkat penerapan dcsain model melalui penilaian sebelum (pra) dan sesudah (pasca) penerapan desain model kepada subjck pcnclitian. Pada uji

validasi, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pcnilaian darnpak penerapan model yang dikembangkan terhadap peningkatan kompetensi siswa dan pelaksanaan tugas guru, melalui perbandingan hasil pengukuran sebclum (pra) dan sesudah (pasca) penerapan model secara mandiri oleh kelompok kontrol dan eksperimen.

3.6.1 Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan teerhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2012: 220). Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun mengacu pada item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Obscrvasi terutama digunakan untuk mclihat pelaksanaan pembelajaran praktik olch guru, kemampuan peserta didik, dukungan fasilitas alat, terutama dalam penyelenggaraan pembelajaran Geografi, baik dalam tahap penyusunan rencana pembelajaran pclaksanaan maupun cvaluasi hasil pembelajaran. Observasi lebih jauh mcnilai aspek interaksi pcmbelajaran praktik. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keadaan karakteristik berfikir kritis siswa. Selain itu, observasi dilakukan untuk menguji produk pada tahap uji ahli.

3.6.2 Tes Kemampuan Berfikir Kritis

Tes kemampuan belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai teknik pengukuran hasil belajar kogntif, afektif, serta psikomotorik dalam mata pelajaran yang dicapai

peserta didik dalam kurun waktu tertentu (Sukmadinata, 2012: 223). Tes kemampuan belajar termasuk ke dalam teknik pengukuran karena bersifat mengukur, menggunakan instrumen standar atau terstandarisasi, dan menghasilkan data hasil pengukurran yang berbentuk angka-angka (Sukmadinata, 2012: 222).

Berdasarkan dengan waktu pelaksanaannya, tes kemampuan berfikir kritis ini dilaksanakan sebelum dan setelah proses pembelajaran baik terhadap kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan berfikir kritis kemudian akan dianalisis untuk menentukan efektifitas dari pengembangan model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* menggunakan media pembelajaran *Movie Maker*.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil tes secara kuantitatif untuk mengetahui efektifitas media *Movie maker*. Nilai hasil belajar diambil dari test yang dilakukan terhadap kelas eksperimen yang menggunakan media *Movie Maker* dan test yang diperoleh dari kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Movie Maker*. Untuk dapat membuktikan efektivitas media *Movie Maker* dalam proses pembelajaran, akan dilakukan analisis uji beda antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Movie Maker* dan kelas kontrol yang menggunakan media bukan *Movie Maker*. Uji statistik yang digunakan untuk membandingkan

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan digunakan uji *t-test* sampel (*related*). Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Gambar 3.2 Rumus t-test sampel related (Sugiyono, 2013: 274)

Keterangan:

$\overline{X_1}$: Rata-rata sampel 1 (pembelajaran dengan media bukan *movie maker*)
$\overline{X_2}$: Rata-rata sampel 2 (pembelajaran dengan media *movie maker)*
S_1 : Simpangan baku sampel 1 (pembelajaran dengan media bukan *movie maker*)
S_2 : Simpangan baku sampel 2 (pembelajaran dengan media *movie maker)*
S^2 : Varian sampel 1
S^2 : Varian sampel 2
t : Korelasi antar data dua kelompok, (Sugiyono, 2013: 274).

Rumus tersebut dapat digunakan maka memerlukan persyaratan yaitu data harus terdistribusi normal dan kedua varian kelompok yang dibandingkan adalah homogen. Untuk mencari Validitas dan reabilitas butir pertanyaan, digunakan *Anates* dan SPSS 19 untuk mendukung perhitungan uji *t-test*.

Kegiatan penelitian dengan Uji t memerlukan beberapa syarat yang harus dipenuhi, bila persyaratan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan peneliti akan melihat ketuntasan klasikal.

3.8 Desain Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran Geografi menggunakan prosedur penelitian pengembangan Borg *and* Gall yang diintegrasikan dengan komponen desain pembelajaran model Dick *and* Carey. Pada penelitian ini mengunakan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning (CTL)* yang kemudian dimodifikasi dengan media perantara *movie maker*, sebagai berikut:

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* awal sebelum dimodifikasi dengan media pembelajaran *movie maker* :

(1) Guru mengarahkan siswa untuk sedemikian rupa dapat mengembangkan pemikirannya untuk melakukan kegiatan belajar yang bermakna, berkesan, baik dengan cara meminta siswa untuk bekerja sendiri dan mencari serta menemukan sendiri jawabannya, kemudian memfasilitasi siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan keterampilannya yang baru saja ditemuinya.

↓

(2) Dengan bimbingan guru, siswa di ajak untuk menemukan suatu fakta dari permasalahan yang disajikan guru/dari materi yang diberikan guru.

↓

(3) Memancing reaksi siswa untuk melakukan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

↓

(4) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok umtuk melakukan diskusi, dan tanya jawab.

↓

(5) Guru mendemonstrasikan ilustrasi/gambaran materi dengan model atau media yang sebenarnya.

↓

(6) Guru bersama siswa melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan.

(7) Guru melakukan evaluasi, yaitu menilai kemampuan siswa yang sebenarnya.

Langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* setelah dimodifikasi dengan media pembelajaran *movie maker* :

(1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

(2) Guru menyiapkan media pembelajaran *movie maker* sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajar

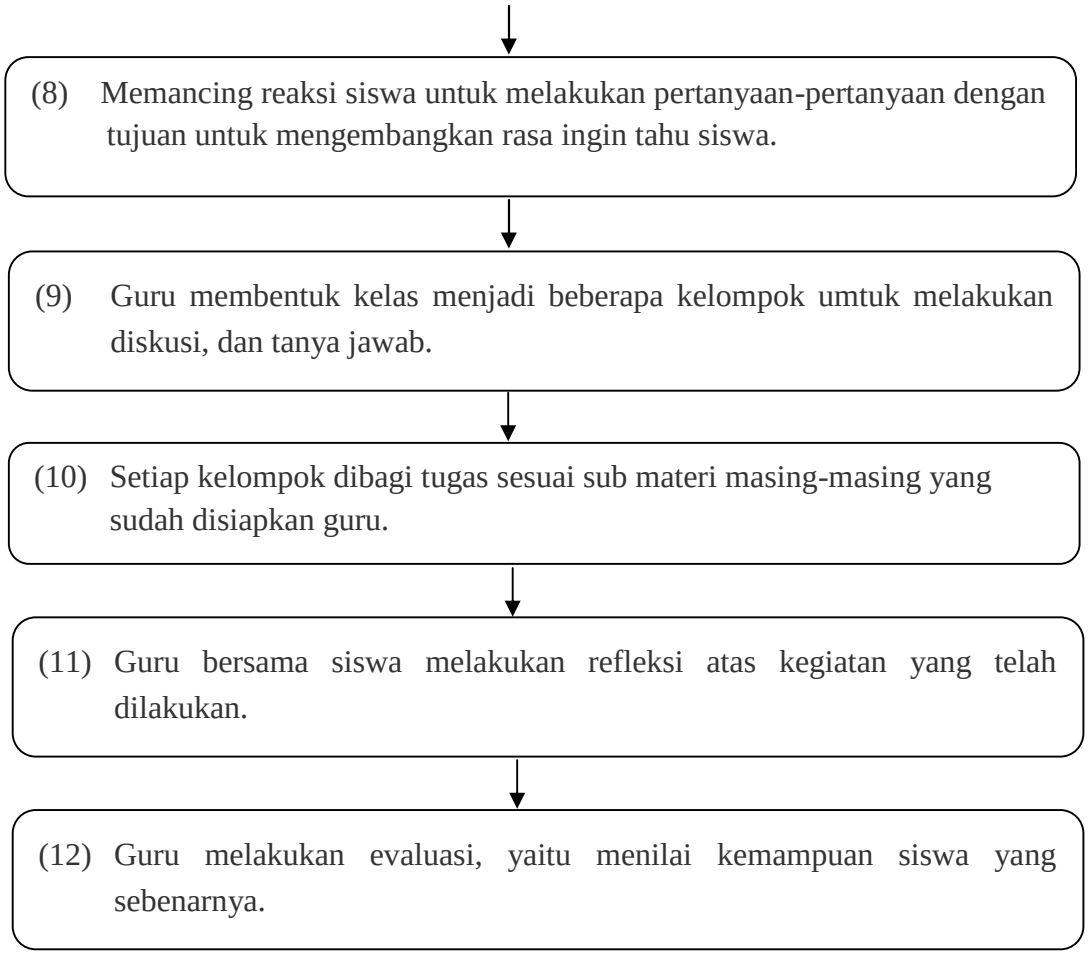
(3) Guru membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pada media pembelajaran *movie maker* yang akan disampaikan

(4) Guru mengarahkan siswa untuk sedemikian rupa dapat mengembangkan pemikirannya untuk melakukan kegiatan belajar yang bermakna, berkesan, baik dengan cara meminta siswa untuk bekerja sendiri dan mencari serta menemukan sendiri jawabannya, kemudian memfasilitasi siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan keterampilannya yang baru saja ditemuinya.

(5) Guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran *movie maker.*

(6) Siswa di perintahkan oleh guru untuk memperhatikan dengan seksama materi yang disampaikan menggunakan . media pembelajaran *movie maker*

(7) Selanjutnya dengan bimbingan guru, siswa di ajak untuk menemukan suatu fakta dari permasalahan yang disajikan guru/dari materi yang diberikan guru melalui media *movie maker.*


(8) Memancing reaksi siswa untuk melakukan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa.
(9) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok umtuk melakukan diskusi, dan tanya jawab.
(10) Setiap kelompok dibagi tugas sesuai sub materi masing-masing yang sudah disiapkan guru.
(11) Guru bersama siswa melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan.
(12) Guru melakukan evaluasi, yaitu menilai kemampuan siswa yang sebenarnya.

BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan paparan hasil yang diperoleh pada penelitian pengembangan model pembelajaran Contextual Teaching And Learning menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* untuk meningkatkna berfikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/ 2016, dapat disimpulkan sebagaimana diuraikan di bawah ini:

1) Media pembelajaran *Movie Maker* dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL), selanjutnya produk media pembelajaran *Movie Maker* diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Movie Maker* hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau berdasarkan penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk media pembelajaran *Movie Maker* hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

2) Media pembelajaran *Movie Maker* efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Media pembelajaran *Movie Maker* digunakan pada pembelajaran mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Efektivitas media pembelajaran *Movie Maker* diketahui berdasarkan peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat rata-rata tes siswa yang menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada kajian teori serta mengacu pada kesimpulan yang diperoleh hasil penelitian, berikut peneliti sampaikan implikasi baik secara teoritis maupun secara praktis dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya pada mata pelajaran Geografi.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Movie Maker* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya pada mata pelajaran Geografi. Hal ini dapat dilihat sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pencapaian KKM yang tergolong tinggi. Pembelajaran kompetensi 3.1 mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung dengan menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* menghasilkan

tingkat pencapaian KKM yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *Movie Maker* atau media konvensional.

Media pembelajaran *Movie Maker* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dan menggali informasi secara mandiri serta menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan keberanian mereka menjelaskan di depan. Rasa percaya diri, kemandirian dan partisipasi aktif siswa dalam belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa. Secara teoritis, hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Movie Maker* pada pembelajaran Geografi.

Ketersediaan bahan ajar yang menarik dan mudah dipelajari siswa merupakan salah satu sistem pendukung yang harus tersedia dalam penerapan media pembelajaran *Movie Maker*. Dengan demikian, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Movie Maker* pada pembelajaran Geografi di SMA.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Movie Maker* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, prestasi belajar, dan rasa percaya diri siswa dilihat dari sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pencapaian KKM yang tergolong tinggi. Oleh karena itu, semua pihak terkait dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran *Movie Maker* dalam

rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran Geografi.

Ketersediaan bahan ajar yang menarik dan mudah dipelajari siswa merupakan salah satu sistem pendukung yang harus tersedia dalam penerapan media pembelajaran *Movie Maker*. Oleh karena itu, untuk menerapkan media pembelajaran *Movie Maker* guru harus memastikan atau menyiapkan bahan ajar yang menarik dan mudah dipelajari siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan, acuan, atau rujukan bagi guru untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasa percaya diri dan hasil belajar siswa.

Guru hendaknya dapat memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tingkat perkembangan siswa (usia), kondisi kultur sosial, dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi instriksik pada siswa, dan kesukaan siswa terhadap pelajaran akan berdampak terhadap pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran *Movie Maker* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif desain pembelajaran bagi peningkatan hasil belajar siswa terutama untuk mata pelajaran Geografi.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi, dapat diberikan saran sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran *Movie Maker*.

1) Guru harus dapat memfasilitasi agar siswa dapat memiliki modal pengetahuan awal berkaitan dengan SK, KD dan indikator melalui upaya penggalian informasi secara mandiri.
2) Guru dapat menjadikan media pembelajaran *Movie Maker* sebagai salah satu alternatif efektif pembelajaran efektif bagi pencapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Brown, J. W., Lewis, R.B. dan Harcleroad, F.E. 1959. A-V Instruction: Materials and Methods. New York: McGraw Hill Book Company, Inc.

Bruner, Jerome.S. 1966. Toward a Theory of Instruction. Cambridge: Harvard University.

Budinangsih, A.2004. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pendidikan Undang-Undang tentang Sistem Nasional*, Bandung: Fokus Media

_____. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dimyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Duwi Priyatno. 2010. Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran. Gaya Media. Yogyakarta.

Ennis, Robert H. 1962. A concept of critical thinking. *Harvard Educational Review*, Vol 32(1), 81-111.

Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti.

Hartshorne, R. 1960. Perspective on the Nature of Geography. John Murray.

Johnston, R. J. 2000. The Dictionary of Human Geography. London: Wiley.

Latuheru, J. D. 1993. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang (pada tesis 1988)

Muslich. 2009. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pargito, T(2010). *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*

Pranita,T.2010. *Teori Belajar Konstruktivisme*.http://edukasi.kompasiana.com.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Sumaatmadja, Nursid.1988. Studi Geografi: Pendekatan dan Analisa Keruangan. Bandung: Alumni.