PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAMAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018

(Skripsi)

Oleh:
TRIA YANUARISKA

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE AUDIO VISUAL MEDIA LEARNING EQUIPPED WITH LKPD TOWARD STUDENT'S LEARNING OUTCOMES OF GEOGRAPHY SUBJECT IN THE 11TH GRADE OF SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAHMAN CENTRAL LAMPUNG REGENCY ACADEMIC YEAR 2017/2018

By
TRIA YANUARISKA

This research aims to find out the differences in geography learning outcomes students class XI IPS 3 used lecture method with geography learning outcomes used audio visual media equipped with LKPD. This research was using experimental method. The population in this research was all the students grade XI IPS. The sampling technique used purposive sampling and considering the number and levels of class achievement. So it was chosen class XI IPS 3 as experiment class. The data analysis used was t-test with SPSS for Windows program. The result showed that there were differences in geography learning outcomes in class XI IPS 3 students when used Audio Visual media.

Key words: LKPD, audio visual media, lecture method, learning outcomes

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAMAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh

TRIA YANUARISKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi pada siswa kelas XI IPS 3 yang menggunakan metode ceramah dengan hasil belajar Geografi yang menggunakan media Audio Visual dengan dilengkapi LKPD. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Purposive Sampling* dan mempertimbangkan jumlah dan tingkat prestasi kelas., sehingga terpilih kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan adalah uji-t dengan program SPSS *for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Geografi pada siswa kelas XI IPS 3 ketika menggunakan media Audio Visual.

Kata kunci: LKPD, media audio visual, metode ceramah, hasil belajar.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAMAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh

TRIA YANUARISKA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAMAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : *Tria Yanuariska*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1413034069

Program Studi : Pendidikan Geografi

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pembantu,
Drs. Zulkarnain, M.Si.	**Drs. Edy Haryono, M.Si.**
NIP 19600111 198703 1 001	NIP. 19571218 198603 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan	Ketua Program Studi
Drs. Zulkarnain, M.Si.	**Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si.**
NIP 19600111 198703 1 001	NIP 19570725 198503 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Zulkarnain, M.Si.** .....

Sekretaris : **Drs. Edy Haryono, M.Si.** .....

Penguji
Buka Pembimbing : **Dr. Pargito, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **16 Juli 2018**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Tria Yanuariska
NPM	: 1413034069
Program Studi	: Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan IPS/KIP
Alamat	: Rukti Harjo 9 Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 SEPUTIH RAMAN KABUPATEN LAMPUNG TENGAH TAHUN PELAJARAN 2017/2018" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 16 Juli 2018
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
BCEFFADF932225597
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Tria Yanuariska
NPM 1413034069

RIWAYAT HIDUP

Tria Yanuariska adalah anak kedua dari dua bersaudara oleh pasangan Bapak Budi Rahmanto dan Ibu Sri Usir Niati. Penulis dilahirkan di Kampung Rukti Harjo, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada hari Minggu, 14 Januari 1996.

Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 1 Rukti Harjo dan diselesaikan pada tahun 2008, selanjutnya sekolah menengah pertama diselesaikan pada tahun 2011 yang ditempuh di SMP Negeri 1 Seputih Raman, dan pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Kotagajah pada tahun 2011-2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2014 dengan konsentrasi Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswi, penulis aktif dalam organisasi HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai Baramuda HIMAPIS Periode 2014, Anggota Bidang Minat dan Bakat Periode 2015-2016, dan sebagai Sekretaris Bidang Dana dan Usaha Periode 2016. Selain itu, penulis juga merupakan salah satu anggota dari komunitas Sahabat Pulau Lampung sejak Januari 2018.

Motto

“Tak ada yang bisa membuatku merasa rendah diri tanpa persetujuanku.”
(Tria Yanuariska)

PERSEMBAHAN

Bapak dan Ibu yang saya sayangi dan cintai.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Bissmillahiirahmanirrahim,

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT berkat taufik, hidayah, serta inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skipsi ini. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan sarjana strata 1 pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari atas keterbatasan pengetahuan dan kurangnya memampuan penulis, akan tetapi atas bimbingan dari Drs. Zulkarnain, M.Si selaku dosen pembimbing utama, Drs. Edy Haryono, M.Si selaku dosen Pembimbing pembantu, dan Dr. Pargito, M.Pd selaku penguji utama, penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.

Dan pada kesempatan kali ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih pada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si, selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
6. Bapak Drs. I Gede Sugiyanta, M.Si, selaku Ketua Prodi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Bapak Drs. Nyoman Suarmo, M.M. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian..
8. Ibu Wiwik Fitri Handayani, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Geografi Angkatan 2014 Universitas Lampung.

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Ruang Lingkup Penelitian 8

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka 10
1. Media Pembelajaran 10
a. Pengertian Media 10
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran 14
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran 15
d. Kegunaan Media Pendidikan 16
2. Media Audio Visual 17
a. Gambaran Media Audio Visual 17
b. Kelebihan Media Audio Visual 17
c. Kelemahan Media Audio Visual 18
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 18
4. Metode Ceramah 19
5. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 21
a. Pengertian Belajar 21
b. Pengertian Pembelajaran 22
6. Pembelajaran Geografi 24
7. Hasil Belajar 24
B. Pembelajaran Abad 21 26

C. Penelitian Relevan 27
D. Kerangka Pikir 28
E. Hipotesis 29

III. METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian 30
B. Desain Penelitian 30
C. Rancangan Penelitian 32
D. Waktu dan Tempat Penelitian 34
1. Tempat Penelitian 34
2. Waktu Penelitian 34
E. Subjek Penelitian 34
F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel 35
1. Variabel Penelitian 35
2. Definisi Operasional Variabel 36
a. Hasil Belajar 36
b. Media Audio Visual 36
G. Teknik Pengumpulan Data 36
1. Teknik Dokumentasi 36
2. Teknik Tes 37
H. Uji Persyaratan Instrumen 37
1. Uji Validitas 37
2. Uji Reabilitas 38
3. Taraf Kesukaran 39
4. Uji Daya Pembeda Soal 40
I. Teknik Analisis Data 42
1. Uji Persyaratan Analisa 42
a. Uji Normalitas 42
b. Uji Homogenitas 43
2. Pengujian Hipotesis 43
a. Hipotesis Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar 43
b. Hipotesis Pengaruh Penggunaan 43
3. Hipotesis Statistik 44

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian 45
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Seputih Raman 45
2. Lokasi dan Keadaan Sekolah 45
3. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Seputih Raman 47
4. Kondisi dan Keadaan Gedung/Fasilitas Sekolah 54
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan 56
1. Deskripsi Subejek Penelitian 56

2. Deskripsi Data 57
3. Uji Persyaratan Analisis Data 58
a. Uji Normalitas 58
b. Uji Homogenitas 60
4. Pengujian Hipotesis 61
a. Hipotesis Pertama 61
b. Hipotesis Kedua 63
C. Pembahasan Hasil Penelitian 65

V. SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan 71
B. Saran 72

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Transfer Media 11
2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2016: 14) 12
3. Taksonomi Media menurut Rudy Bretz (1972) diadaptasi dari Arief Sadiman dkk., dalam Asnawir dan Basyiruddin (2002: 28) 15
4. Kerangka Pikir 28
5. Peta Lokasi 45
6. Denah SMA Negeri 1 Seputih Raman 53

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang umum digunakan di Sekolah Menengah Atas (SMA)..... 25
2. Desain Penelitian..... 31
3. Jumlah Subjek Penelitian Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Raman Tahun Ajaran 2017/2018..... 35
4. Kriteria Interpretasi Validitas..... 37
5. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal 38
6. Kriteria Interpretasi Reabilitas 38
7. Hasil Uji Reabilitas Instrumen Soal..... 39
8. Kriteria Taraf Kesukaran Soal 40
9. Hasil Taraf Kesukaran Soal 40
10. Interpretasi Nilai Daya Pembeda 41
11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal 42
12. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian 54
13. Subjek Penelitian..... 55

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Silabus Mata Pelajaran Geografi Kelas XI
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
4. Soal Pretest Metode Ceramah
5. Soal Postest Metode Ceramah
6. Soal Pretest Media Pembelajaran Audio Visual
7. Soal Postest Media Pembelajaran Audio Visual
8. r Product Moment
9. Uji Persyaratan Instrumen Validitas
10. Uji Persyaratan Instrumen Reliabilitas
11. Uji Persyaratan Instrumen Tingkat Kesukaran
12. Uji Persyaratan Instrumen Daya Beda Soal
13. Data Nilai Pretest dan Postest
14. Foto-Foto
15. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
16. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan
17. Surat Izin Penelitian
18. Surat Balasan Izin Penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagian terpenting untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manuasia. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan dua kata yang memiliki arti berbeda namun saling berhubungan, apabila terjadi proses belajar dikelas maka akan terjadi proses mengajar. Dari proses belajar mengajar akan diperoleh suatu hasil belajar. Agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar harus dilakukan dengan baik dan terorganisasi. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Di era sekarang ini sedang gencar dilaksanakan pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkembang begitu cepat memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pada proses belajar mengajar. Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik *(teacher-centered learning)* menjadi pendekatan pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik *(student-centered learning)*. Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah (problem solving), berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh peserta didik apabila pendidik mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi harus tampak dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya.

Dalam proses belajar mengajar sumber pesan bisa beragam bentuk jenisnya, bisa melalui penyampaian pesan dari guru, buku atau sumber lain. Pesan pembelajaran yang disampaikan melalui materi atau bahan pelajaran, sedangkan saluran/perantara yang digunakan berupa metode atau teknik, strategi pembelajaran dan alat seperti gambar, foto, diagram, komik, film, dan televisi. Pada proses belajar mengajar, guru merupakan fasilitator dan motivator sehingga guru memegang peran penting pada strategi dalam pembelajaran. Maka guru diharapkan mampu memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien.

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penguasaan, presentasi dan evaluasi, secara umum keterlaksanannya tergantung dari satu atau lebih tiga model dasar dialog atau komunikasi sebagai berikut:

a. Komunikasi antara guru dengan siswa

b. Komunikasi antara siswa dengan sumber belajar
c. Komunikasi siswa dengan siswa (Boettcher, 1999 dalam Daryanto, 2013: 171).

Apabila ketiga aspek tersebut dapat dilakukan, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Pakar pendidikan menyatakan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh keseimbangan antara ketiga aspek tersebut (Pelikan, 1992 dalam Daryanto, 2013: 171).

Perkembangan ilmu semakin menuntut guru untuk bisa menguasai berbagai media pembelajaran agar dapat membantu siswa untuk belajar. Guru juga dituntut kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar maksud dan tujuannya dapat tercapai. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi bersifat sulit yang diberikan oleh guru. Maka guru diharapkan dapat memanfaatkan media.

Kegunaan dan manfaat media dalam proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi guru kepada siswa, dengan adanya kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh setiap media diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta karakteristik penerima pesan (siswa). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan bagi siswa tidak hanya sekedar mendengar namun dapat mengamati yang dilihat melalui perantara media. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaannya harus diperhatikan seperti tujuan dan materinya.

Pemilihan media yang sesuai maka akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, penyampaian materi pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Seputih Raman tidak bervariasi namun terkadang menggunakan Power Point dengan isi materi yang padat dan tampilan yang kurang menarik serta guru juga kurang memanfaatkan proyektor yang ada, karena proyektor tidak digantung di kelas sehingga butuh mengambilnya di kantor guru. Saat bertanya dengan guru mengenai penggunaan media selain yang sering dipakai, guru belum pernah menggunakan media berbasis audio visual dalam pembelajaran.

Kemudian melihat saat proses pembelajaran, pada saat melakukan observasi di kelas yang jadwal mata pelajaran Geografi di hari yang sama yaitu hari Kamis terlihat tidak semua siswa memperhatikan guru, yang memperhatikan hanya siswa yang duduk di barisan depan sedangkan barisan kedua sampai barisan terakhir sibuk dengan kegiatan masing-masing, ini karena cara guru mengajar yang kurang bervariasi dan kurang memanfaatkan proyektor menyebabkan siswa merasa tidak tertarik untuk memperhatikan guru mengajar di kelas.

Bidang kajian Geografi meliputi bumi, aspek, dan proses yang membentuknya, hubungan kasual dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Kajian geografi dalam pembelajaran memerlukan media sebagai komponen sistem pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam prosese belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi.

Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2005: 15) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran 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 dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran kata, dan memadatkan informasi. Dengan demikian penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik, serta menciptakan situasi belajar yang baik. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa kedudukan media dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin banyak pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Guru diharapkan bisa menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah yang sesuai dengan perkembangan zaman misalnya proyektor dan dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, film, video, televisi, dan web. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada. Dengan kemajuan teknologi, berbagai macam media dapat digunakan. Tidak hanya dengan power point yang berisikan penjelasan padat atau bahkan dengan cara sekedar menjelaskan materi kepada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dikelas yang kurang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia.
4. Tidak adanya peningkatan hasil belajar karena ketidaktertarikan pembelajaran di dalam kelas.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi pada terdapatnya pengaruh berupa peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Geografi yang menggunakan media pembelajaran Audio Visual dengan dilengkapi LKPD pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, secara rinci masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD dan siswa yang tetap menggunakan metode ceramah?
2. Apakah terdapat pengaruh berupa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi setelah diajar menggunakan media pembelajaran Audio

Visual dengan dilengkapi LKPD kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar antara siswa ketika menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD dan ketika tetap menggunakan metode ceramah.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi setelah diajar menggunakan media pembelajaran Audio Visual dengan dilengkapi LKPD kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini untuk menambah pemahaman pengembangan pengetahuan dan memperluas wawasan berfikir.
   b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan tersebut.
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi guru

Dengan hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan masukan bagi guru mengenai variasi media sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan terjadinya perubahan pada diri siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar di sekolah.

d. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan, pengalaman serta kemampuan berfikir kritis terutama yang berkaitan dengan permasalahan uang diteliti.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

   Objek penelitian adalah pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Dilengkapi LKPD terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi.

2. Subjek Penelitian

   Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah.

3. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

4. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah pendidikan geografi. Media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Geografi yaitu media pembelajaran Audio Visual berupa Film dan Video Pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantaranya. Sebagai alat bantu media mempunyai fungsi untuk memudahkan dalam pencapaian tujuan pengajaran.

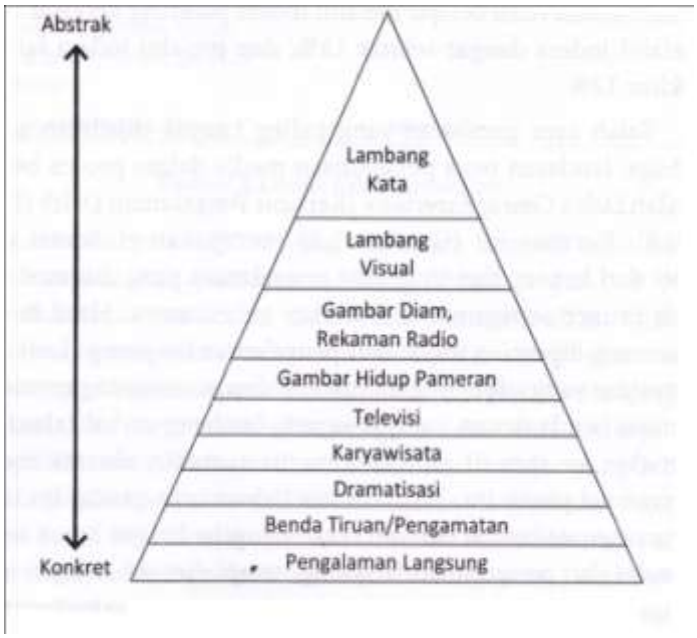
Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief Sadiman, dkk., 2009: 06). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikasi menuju komunikasi (Critics, 1996 dalam Daryanto, 2013: 5). Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Menurut Miarso dalam Azhar Arsyad (2005: 458) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan

serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Gambar 1. Transfer Media

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar mengajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2016: 14)

Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, kedudukan komponen media dalam pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, pengalaman belajar tiap manusia tidak semua diperoleh secara langsung. Apalagi memberikan pengalaman langsung kepada siswa tidak mudah. Maka dengan adanya media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang dapat dipahami dengan mudah. Namun dalam pemilihan media harus diketahui tujuan yang akan dicapai, disesuaikan dengan materi. Media pembelajaran Audio Visual merupakan media yang kedudukannya pada kerucut pengalaman Dale berada di tengah sebagai pemberi informasi terhadap kejadian yang disajikan dengan media.

Sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari; *Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization,* dan *Novelty* (Wina Sanjaya, 2008: 225):

1. *Access*. Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama kita dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan

dapat dimanfaatkan oleh murid? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada saluran untuk koneksi ke internet? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah musrid diizinkan untuk menggunakannya?

2. *Cost*. Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya. Komponen biaya juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan media. Semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun.
3. *Technology*. Mungkin saja kita tertarik pada satu media tertentu. Tetapi kita perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah kita ingin menggunakan media audiovisual dikelas. Perlu kita pertimbangkan, apakah ada jaringan listrik, apakah voltase listriknya memadai.
4. *Interactivity*. Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang anda kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan media pembelajaran tersebut.
5. *Organization*. Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya.
6. *Novelty*. Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi pengguna.

Media pembelajaran yang menggunakan banyak media dikenal dengan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia, dapat dibuat dengan berbagai perangkat lunak yang dapat mengolah media pembelajaran berbasis audio visual misalnya video dengan menggunakan *Windows Movie Maker*. Dari uraian di atas mengenai pemilihan media diikuti dengan beberapa pertimbangan, apabila pertimbangan tersebut dilakukan maka siswa dapat memahami yang telah guru ajarkan di kelas maka akan menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa. Semua media bagus digunakan, namun harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu, dengan melihat media yang disampaikan oleh guru yang sesuai maka akan menjadi pengalaman baru yang siswa temukan pada pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat siswa merasa penasaran dan fokus untuk memperhatikan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rudi Bretz (1977) dalam Asnawir dan Basyaruddin (2002: 28) mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (linergraphic) dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (transmisi) dan media rekam (recording), sehingga terdapat 8 klasifikasi media;

1. Media audio visual gerak;
2. Media audio visual diam;
3. Media audio semi gerak;
4. Media visual gerak;
5. Media visual diam;
6. Media visual semi gerak;
7. Media audio; dan
8. Media cetak.

Berikut ini jenis-jenis media pembelajaran (Rudy Bretz (1972) diadaptasi dari Arief Sadiman dkk., dalam Asnawir dan Basyiruddin (2002: 28)

MEDIA TRANSMISI						MEDIA REKAMAN
AUDIO VISUAL GERAK						
	X	X	X	X	X	Film/suara
Televisi (TV)	X	X	X	X	X	Pita video
	X	X	X	X	X	Film TV
	X	X	X	X	X	Holografi
Gambar/suara	X	X	X	X	X	
AUDIO VISUAL DIAM						
Slow-Scan TV	X	X	X	X	X	TV diam
Time Shared TV						
	X	X	X	X	X	Film Rangkai/suara
	X	X	X	X	X	Film Bingkai/suara
	X	X	X	X	X	Halaman/suara
	X	X	X	X	X	Buku dengan radio
AUDIO SEMI GERAK						
Tulisan jauh	X		X	X	X	Rekaman tulisan
						Jauh
	X		X	X	X	Audio Pointer
VISUAL GERAK						
		X	X	X	X	Film Bisu
VISUAL DIAM						
Facsimile		X	X	X	X	Halaman cetak
		X	X	X	X	Film Rangkai
		X	X	X	X	Seri gambar
		X	X	X	X	Microform
		X	X	X	X	Arsip video
SEMI GERAK						
Teleaugraph			X	X	X	
AUDIO						
Telepon radio	X					Cakram (piringan) audio
	X					Pita audio
CETAK						
Teletip				X		Pita berlubang

Gambar 3. Taksonomi Media menurut Rudy Bretz (1972)
diadaptasi dari Arief Sadiman dkk., dalam Asnawir dan Basyiruddin (2002: 28)

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ini ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad, (2005: 12)

1. Ciri Fiksatif (*Fixatif Property*)
   Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi suatu peristiwa atau objek yang dapat diurutkan dan disusun kembali dengan perantara media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film. Sehingga kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dapat

digunakan setiap saat dan dapat digunakan kembali untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
   Suatu kejadian atau objek yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording yakni hanya mengambil bagian-bagian penting dan memotong yang tidak diperlukan.
3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)
   Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, dapat diproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau secara erulang-ulang di suatu tempat.

Dari ketiga ciri-ciri media yang dikemukakan, dapat dikatakan bahwa kedudukan media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas, dengan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

d. Kegunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar

Media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Arief Sadiman, dkk., 2009: 17).

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti misalnya:
   a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model
   b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
   c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography
   d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
   e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
   f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dll) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

a) Menimbulkan kegairahan belajar
b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
   a. Memberikan perangsang yang sama
   b. Mempersamakan pengalaman
   c. Menimbulkan persepsi yang sama

2. Media Audio Visual

a. Gambaran Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2006: 124). Media audiovisual adalah media yang bersifat dapat didengar dan dilihat (Soendojo Dirdjosoemarto, 2000: 19).

Media Pembelajaran Audiovisual adalah satu unit media pembelajaran elektronik yang secara bersama-sama menampilkan auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan-bahan pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar.

b. Kelebihan Media Audio Visual

Berikut ini kelebihan dari media audio visual:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:

a) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high speed photografi*
d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal
e) Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
f) Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film,film bingkai, gambar, dan lain-lain.
g) Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. (Raihanatunnisa, 2016:02)

c. Kelemahan Media Audio Visual

Berikut ini kelemahan media audio visual:

1. Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio-visual sebagai alat Bantu guru dalam mengajar.
2. Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran. Media yang beoriantsi pada guru sebernarnya.
3. Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.
4. Media audio-visual tidak dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, karena media audio-visual cenderung tetap di tempat. (Raihanatunnisa, 2016:02)

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar.

Widjajanti (2008:1) mengatakan lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai

fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar dan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan konsep-konsep pengetahuan baru. Seperti yang dikemukakan (Arsyad, 2005: 29) yang mengemukakan bahwa salah satu sumber belajar dan media pembelajaran itu adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD termasuk media cetak buku dan berisi materi visual yang diungkapkan.

Menurut (Depdiknas, 2008: 6), “bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peran bahan ajar dalam pembelajaran menurut (Cunningsworth, 2001: 7) adalah penyajian bahan belajar, sumber kegiatan bagi peserta didik untuk berlatih berkomunikasi secara interaktif, rujukan informasi kebahasaan, sumber stimulan, gagasan suatu kegiatan kelas, silabus dan bantuan bagi pendidik yang kurang berpengalaman untuk menambahkan kepercayaan diri.

4. Metode Ceramah

Menurut M Basyiruddin Usman (2002), metode ceramah adalah teknik penyampaian pesan pengajaran yang sudah lazim disampaikan oleh para guru di sekolah. Ceramah diartikan sebagai suatu cara penyampaian bahan secara lisan

oleh guru bilamana diperlukan. Muhibbin Syah (2000), metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud metode ceramah adalah cara belajar mengajar yang menekankan pada pemberitaan satu arah dari pengajar kepada pelajar (pengajar aktif, pelajar pasif).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas peneliti memberi kesimpulan bahwa metode ceramah adalah cara menyampaikan sebuah materi pelajaran atau informasi dengan penuturan lisan kepada siswa.

Metode ceramah dalam penerapannya di dalam proses belajar mengajar juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain :

a. Kelemahan :
    1) Mudah menjadi verbalisme.
    2) Yang visual menjadi rugi, dan yang auditif (mendengarkan) yang benar-benar menerimanya.
    3) Bila selalu digunakan dan terlalu digunakan dapat membuat bosan.
    4) Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada siapa yang menggunakannya.
    5) Cenderung membuat siswa pasif
b. Kelebihan :
    1) Guru mudah menguasai kelas.
    2) Mudah mengorganisasikan tempat duduk / kelas.

3) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar.
4) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
5) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
6) Lebih ekonomis dalam hal waktu.
7) Memberi kesempatan pada guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan dan kearifan.
8) Dapat menggunakan bahan pelajaran yang luas
9) Membantu siswa untuk mendengar secara akurat, kritis, dan penuh perhatian.
10) Jika digunakan dengan tepat maka akan dapat menstimulasikan dan meningkatkan keinginan belajar siswa dalam bidang akademik.
11) Dapat menguatkan bacaan dan belajar siswa dari beberapa sumber lain

5. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting. Belajar adalah suatu proses, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan (Oemar Hamalik, 2008: 29). Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, perubahan tingkah laku

tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap.

Siswa mengalami proses yang berulang-ulang di dalam belajar, karena itu menurut Hilgard dan Bower dalam Ngalim Purwanto (2007: 84) belajar berhubungan dengan perunahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan mauoun sikap seseorang sebagai hasil pengalaman dalam interaksi terhadap situasi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Menurut Muhaimin dalam Yatim Riyanto (2010: 131) kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya tercapai perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2009: 28).

Menurut Oemar Hamalik (2011: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut:

1. Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
2. Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
3. Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
4. Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa pembelajaran adalah jalan yang harus ditempuh oleh seorang pelajar, untuk mengerti suatu hal yang sebenarnya tidak diketahui. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada siswanya. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan seperti dari tidak tahu menjadi tahu serta dari tidak mengerti menjadi mengerti.

6. Pembelajaran Geografi

Kata Geografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu geo yang berarti bumi dan graphein yang berarti tulisan. Jadi secara harfiah, Geografi berarti tulisan tentang bumi. Oleh karena itu, geografi juga disebut ilmu bumi.

Hasil seminar dan lokakarya tahun 1988, definisi geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks. Ruang lingkup pelajaran geografi meliputi sebagai berikut:

1. Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia.
2. Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya.
3. Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
4. Kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara di atasnya (Nursid Sumaatmadja, 2001: 12-13).

7. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan huruf, kata, atau simbol setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan suatu ukuran bahwa siswa tersebut sudah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 3-4).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah keberhasilan belajar siswa dengan adanya perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

Djamarah (2006:107) menyatakan bahwa untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76 %-99 %.
3. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
4. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%.”

Menurut Winkel (1996), Tingkatan penilaian terhadap hasil belajar pada Tingkat Menegah Atas (SMA) diatur dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau criterion-referenced grading. Penilaian hasil belajar terdiri atas sepuluh langkah dengan menggunakan bilangan sebagai lambang yakni 1 sampai 10.

Tabel 1. Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang diumum digunakan di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Nilai (Angka)	Interpretasi Nilai
1	Amat Buruk
2	Buruk
3	Amat Kurang
4	Kurang
5	Tidak Cukup
6	Cukup
7	Lebih Dari Cukup
8	Baik
9	Amat Baik
10	Istimewa

Sedangkan menurut Rachman Natawidjaya dikemukakan bahwa: “Apabila siswa menguasai materi pelajaran di atas 75% dapat dikatakan prestasi belajar siswa tinggi. Apabila penguasaan materi siswa mencapai 60%-75% menunjukkan pada

prestasi belajar yang sedang, dan apabila penguasaan materi siswa di bawah 50% menunjukkan prestasi belajar yang rendah”

Bertitik tolak dari landasan teori tersebut di atas, dalam kaitannya dengan penelitian ini, hasil belajar siswa dikriteriakan sebagai berikut :

a. Hasil belajar tinggi, yaitu perolehan nilai hasil belajar siswa antara 75 ke atas.
b. Hasil belajar sedang, yaitu perolehan nilai hasil belajar siswa antara 60-75.
c. Hasil belajar rendah, yaitu perolehan nilai hasil belajar 59 ke bawah.

B. Pembelajaran Abad 21

Dalam Pembelajaran Abad 21 salah satu karakteristiknya adalah guru dapat memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan daya dukung untuk menerima pelajaran dan kondisi lingkungan. Dan dalam tekniknya salah satunya menggunakan media atau ICT untuk mencapainya. Pembelajaran Abad 21 memiliki 4 tema yaitu Kesadaran Global, Melek Finansial, Ekonomi, Bisnis, dan Kewirausahaan, Melek Kesehatan, dan Melek Lingkungan. Namun dalam pencapaiannya Geografi menjadi salah satu mata pelajaran inti. Dengan media audio visual dan LKPD ini dapat membantu karena selain dapat mengenalkan siswa dengan ICT yang dapat menarik perhatian mereka dalam kegiatan belajar, kita juga bisa menyisipkan pesan-pesan dalam video pembelajaran tersebut, dan mendorong mereka untuk berpendapat dalam LKPD yang diberikan. Maka dari itu, pendidik juga harus bisa memilih dan memilah materi video pembelajaran serta LKPD yang digunakan.

C. PENELITIAN YANG RELEVAN

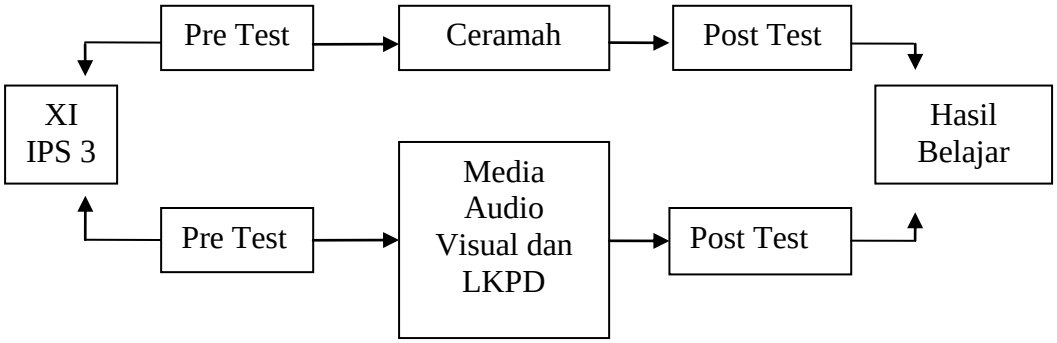
1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Julfiki Tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMA Negeri 1 Pemangkat", terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menendang bola siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji-t, dimana diperoleh nilai t_{hitung} = 9,737 > t_{tabel} = 2,034. Dengan demikian dilihat dengan nilai pretest dan posttest terdapat peningkatan hasil belajar menendang bola pada siswa sebesar 21,48%.
2. Dalam Jurnal yang ditulis oleh Merisa Amriyeni, Idawati Syarif, dan Zora Iriani yang berjudul "Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang", diperoleh perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah kognitif secara signifikan pada taraf nyata 0.05. perbedaan ini diyakini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media audio visual. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar senitari daerah setempat pada ranah kognitif.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Benedikta Ango yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berdasarkan Standar Isi Untuk SMA Kelas X Semester Gasal", LKPD dikategorikan sangat baik dengan persentase 80%. Dilihat dari beberapa point yang dijawab oleh guru melalui angket, bahwa desain dan informasi yang dikemukakan dala LKPD mengikuti perkembangan zaman.

D. KERANGKA PIKIR

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun penulis buku dan media.

Pembelajaran yang digunakan di sekolah tidak bervariasi, serta kurangnya pemahaman guru dalam pemanfaatan proyektor yang ada di sekolah. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan bentuk materi pelajaran yang dibuat dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau wadah program, agar lebih mudah digunakan dan dipahami.

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Jika pembelajaran menarik dengan bantuan media akan membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan sehingga diharapkan hasil belajar dapat meningkat. Sehingga dengan menggunakan media berbasis audio visual diharapkan proses pembelajaran lebih efektif dan memotivasi siswa untuk belajar dikelas.



Gambar 4. Kerangka Pikir

E. HIPOTESIS

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2010: 55). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran Geografi setelah diajarkan menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa ketika menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD dan siswa ketika tetap menggunakan metode ceramah.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 9), eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasy Experiment*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Sugiyono, 2012: 114).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen, dan digunakan satu kelas eksperimen. Kelas eksperimen dilakukan pretest (X1) kemudian diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan mengerjakan LKPD kemudian dilakukan postest (X2). Selanjutnya dilakukan pretest (O1) kemudian diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan mengerjakan LKPD dan terakhir diberikan posttest (O_2).

Dalam Pembelajaran Abad 21 salah satu karakteristiknya adalah guru dapat memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan daya dukung untuk menerima pelajaran dan kondisi lingkungan. Dalam tekniknya salah satunya menggunakan media atau ICT untuk mencapainya. Dengan media audio visual dan LKPD ini dapat membantu karena selain dapat mengenalkan siswa dengan ICT yang dapat menarik perhatian mereka dalam kegiatan belajar, kita juga bisa menyisipkan pesan-pesan dalam video pembelajaran tersebut, dan mendorong mereka untuk berpendapat dalam LKPD yang diberikan.

Ketika video pembelajaran ditayangkan siswa harus memperhatikan dengan seksama. Siswa masing-masing diberikan LKPD kemudian dipersilahkan menonton video pembelajaran yang ditanyangkan menggunakan LCD. Kemudian siswa mengisi LKPD yang diberikan dengan jawaban mereka masing-masing. Setelah selesai, LKPD dikumpulkan kembali untuk melihat pemahaman mereka tentang budaya nasional dan interaksi global serta melihat bagaimana cara mereka menyampaikan pemikiran kritisnya. Bentuk dari desain penelitian tergambar pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pre- Test	Post-Test
Ceramah	X1	X2
Audio Visual	O1	O2

Sumber: Sugiyono (2011: 116)

Keterangan:

Ceramah : kelompok eksperimen yang diajar menggunakan metode Ceramah dengan LKPD

Audio Visual : kelompok eksperimen yang diajar menggunakan media

audio visual dengan dilengkapi LKPD

O1 : nilai pretest sebelum diberikan perlakuan ceramah

O2 : nilai posttest setelah diberi perlakuan ceramah

X1 : nilai pretest sebelum diberikan perlakuan audio visual

X2 : nilai posttest setelah diberi perlakuan audio visual

C. Rancangan Penelitian

a. Tahap Perencanaan

1. Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan kelas yang akan diteliti.
2. Bersama dengan guru menentukan kelas belajar yang akan dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian diambil dari siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama dengan guru mata pelajaran Geografi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan materi Budaya Nasional dan Interaksi Global.
5. Membuat soal pretest tentang materi Budaya Nasional dan Interaksi Global yang akan diberikan kepada siswa.
6. Membuat soal pretest untuk mengetahui penguasaan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Budaya Nasional dan Interaksi Global.

b. Tahap Pelaksanaan

Hari Pertama

1. Mengambil nilai pretest sebagai acuan kemampuan siswa.

2. Peserta didik mendapatkan penjelasan dan perlakuan tentang materi keragaman budaya nasional.
3. Peserta didik ditugasi untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan dari Lembar Kerja Peserta Didik
4. Peserta didik diminta untuk mengajukan pertanyaan.

Hari Kedua

1. Peserta didik diminta untuk mencari data dan informasi dari buku teks, jurnal internet, dan bacaan lain untuk menjawab masalah, pertanyaan, hipotesis, dan berargumentasi tentang pelestarian budaya dan interaksi global.
2. Peserta didik ditugasi untuk mengamati gambar dan menjawab pertanyaan dari Lembar Kerja Peserta Didik.
3. Peserta didik diminta untuk observasi di lingkungannya terkait dengan pelestarian kesenian nasional.
4. Peserta didik diberikan posttest untuk melihat hasil dari perlakuan.

Hari Ketiga

1. Peserta didik diminta untuk menganalisis data dan informasi untuk dapat menyimpulkan masalah budaya dan interaksi global.
2. Peserta didik mencari contoh keterkaitan antara teori yang telah dipelajarinya dengan kehidupan nyata.
3. Peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visua
4. Peserta didik dipersilahkan untuk mengamati video pembelajaran yang ditayangkan.

5. Peserta didik ditugasi untuk mengamati dan menjawab pertanyaan dari Lembar Kerja Peserta Didik sesuai dengan video pembelajaran yang diberikan

Hari Keempat

1. Peserta didik menjelaskan kembali tentang video pembelajaran yang ditayangkan.
2. Peserta didik ditugasi untuk mengamati dan menjawab pertanyaan dari Lembar Kerja Peserta Didik sesuai dengan video pembelajaran yang diberikan
3. Peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan media pembelajaran audio visual

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018 pada semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

E. Subjek Penelitian

Penelitian ini diambil dari siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah pada tahun ajaran 2017/2018 terdiri dari 4 kelas dengan jumlah seluruh siswa kelas XI IPS 143 siswa. Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman tidak ada kelas unggulan, semua kelas dinyatakan sama.

Dalam penelitian ini digunakan teknik *Purposive Sampling* dengan mempertimbangkan jumlah dan tingkat prestasi kelas. Menurut Sugiyanto (2010) purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.

Dari hasil pemilihan subjek, maka kelas yang akan menjadi sampel penelitian adalah kelas XI IPS 3. Pemilihan ini atas dasar kemampuan.

Tabel 3. Jumlah Subjek Penelitian Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Raman Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	**Kelompok**	**Siswa**		**Jumlah Total**
		L	**P**	
XI IPS 3	Eksperimen	13	16	29

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y):

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media audio visual dan LKPD.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah pencapaian dalam penguasaan kompetensi atau materi setelah melalui proses belajar mengajar berupa nilai yang diukur menggunakan tes. Hasil belajar siswa setelah mengikuti materi pembelajaran pada pokok bahasan Budaya Nasional dan Interaksi Global akan diukur dengan tes yang akan diberikan bentuk tes yang akan diberikan berbentuk tes pilihan jamak sebanyak 20 butir soal. Pretest dilakukan pada pertemuan pertama dan ketiga dengan posttest pada pertemuan kedua dan terakhir.

b. Media Audio Visual

Media audio visual dapat berupa film bersuara atau gambar hidup dan televisi. Media audio visual yang digunakan adalah berupa video pembelajaran dengan materi Budaya Nasional dan Interaksi Global. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari video yang di download melalui Youtube.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2006: 231). Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data sekunder yang berupa data jumlah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Raman dan profil sekolah.

2. Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengatur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006: 150). Metode ini digunakan untuk mendapatkan nilai pretest dan posttest. Bentuk test yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif dan bentuk tes yang akan diberikan berbentuk tes pilihan jamak sebanyak 20 butir soal yang sudah dilakukan uji persyaratan instrumen tes meliputi validitas dan reliabilitas.

H. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Berikut interpretasi nilai validitas instrumen terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Validitas

No	Besar Koefisiensi	Kriteria
1	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
2	0,600 – 0,800	Tinggi
3	0,400 – 0,600	Cukup
4	0,200 – 0,400	Rendah
5	0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto, (2015: 89)

Penelitian ini menggunakan program Ms. Excel untuk perhitungan Validitas. Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes diperoleh hasil perhitungan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,5,7,8,9,10,12,15,16,17,19,20, 21,22,23,24,25	20
2	Tidak Valid	6,11,13,14,18	5

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2018

Pada tabel terdapat 25 soal, dari semua soal ada 5 soal yang tidak valid dan 20 soal yang valid. Sehingga instrumen soal yang digunakan hanya 20 soal.

2. Uji Reabilitas

Reabilitas alat ukur adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya (Sudjana dan Ibrahim, 2012: 120). Suatu tes dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap terhadap subjek yang sama.

Tabel 6. Kriteria Interpretasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto, (2010: 75)

Berdasarkan uji coba instrumen tes diperoleh hasil perhitungan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

No	Kriteria	Koefisien Reliaabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	Uji Tes	0,982	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2018

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes, pada uji coba instrumen tes diperoleh koefisiensi reabilitas 0,982. Seperti yang dikemukakan pada tabel kriteria interpretasi reabilitas 0,80 – 1,00 dikatakan sangat tinggi. Maka tingkat reabilitas instrumen soal tergolong sangat tinggi.

3. Taraf Kesukaran

Suatu soal yang baik adalah jika soal itu tidak terlalu mudah atau terlalu sukar (Suharsimi Arikunto, 2015: 222). Tingkat kesukaran butir tes adalah peluang untuk menjawab benar suatu butir tes pada tingkat kemampuan tertentu. Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan digunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta test

Sumber: Suharsimi Arikunto (2015: 223)

Tabel 8. Kriteria Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,29	Sukar
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,70 – 1,0	Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2015: 225)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes diperoleh hasil perhitungan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Taraf Kesukaran Soal

No	Kriteria Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar	-	-
2	Sedang	1,8,23	3
3	Mudah	2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18, 19,20,21,22,24,25	22

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian Tahun 2018

Berdasarkan Tabel 9 diatas, ada 3 (tiga) soal sedang, dan 22 (dua puluh dua) soal mudah.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Suharsimi

Arikunto, 2015: 226). Untuk menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini akan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

B_A = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Jumlah kelompok atas

J_B = Jumlah kelompok bawah

Penafsiran interpretasi nilai daya pembeda butir tes digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 10. Interpretasi Nilai Daya Pembeda

No	Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,20 – 0,40	Cukup
3	0,40 – 0,70	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Suharsimi Arikunto (2015: 232)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes diperoleh hasil perhitungan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No	Klasifikasi	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	6,13,14	3
2	Cukup	3,4,5,7,9,10,12,15,16,17,19,20,21,22	14
3	Baik	2,8,18,23,24,25	6
4	Baik Sekali	1	1
5	Tidak Baik	11	1

Sumber: Pengolahan Data Penelitian Tahun 2018

Berdasarkan Tabel 11 di atas, ada 3 (tiga) soal jelek, 14 (empat belas) soal cukup, 6 (enam) soal baik, 1 (satu) soal baik sekali, dan 1 (satu) soal tidak baik.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisa

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data dari kelompok perlakuan berasal dari distribusi normal atau tidak. Kelompok yang akan diuji normalisasinya berjumlah dua kelompok, yang masing-masing terdiri dari: siswa ketika diberi perlakuan media audio visual dengan LKPD, dan siswa ketika siswa dengan metode ceramah. Perhitungan mengenai normalitas, alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan program Seri Program Statistik (SPSS-21,0).

Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu:

a. Jika Signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi normal.
b. Jika Signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal (Rostina Sundayana, 2014: 88).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan uji F untuk mengetahui apakah dua sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen atau sebaliknya. Perhitungan mengenai homogenitas, alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan program Seri Program Statistik (SPSS-21,0).

Kriteria pengambilan keputusan:

a. Jika Signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima (varian sama).
b. Jika Signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak (varian berbeda) (Sugiyono, 2012: 278)

2. Pengujian Hipotesis

a. Hipotesis Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar

Teknik yang digunakan untuk melihat uji perbandingan antara kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual dengan LKPD dan yang dengan metode ceramah yang menggunakan uji-t. Teknik analisis data yang digunakan ialah dengan membandingkan hasil data pretest dan posttest. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji beda mean (uji-t).

b. Hipotesis Pengaruh Penggunaan

Teknik yang digunakan untuk melihat pengaruh kelas setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual dengan LKPD menggunakan uji regresi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melihat hasil data pretest dan postest siswa.

3. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

Perbedaan

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual dengan LKPD.

Ha : Ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual dengan LKPD.

Kriteria Pengujian:

a. Jika probabilitas (sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.

b. Jika probabilitas (sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak (Duwi Priyatno, 2012: 84).

Pengaruh

H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual dengan LKPD.

Ha : Ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual dengan LKPD.

Kriteria Pengujian:

a. Jika probabilitas (sig.) > 0,05 maka H_0 diterima.

b. Jika probabilitas (sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak (Duwi Priyatno, 2012: 84).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (post test) siswa ketika diajar menggunakan metode ceramah dengan siswa ketika diajar menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD. Hal ini dibuktikan dari hasil uji beda rata-rata hasil belajar post test pada siswa ketika menggunakan audio visual dengan dilengkapi LKPD lebih tinggi dibandingkan dengan ketika diajar menggunakan metode belajar mereka seperti biasanya yaitu metode ceramah. Penggunaan media audio visual dengan dilengkapi LKPD meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Budaya Nasional dan Interaksi Global.

Pendidikan Nasional abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya. Dengan kata kesejahteraan tercakup kesejahteraan spiritual

yang mungkin lebih tepat dikatakan sebagai kebahagiaaan dalam kehidupan, dan kesejahteraan fisik yang dapat pula dikatakan sebagai hidup yang berkecukupan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan rata-rata hasil belajar siswa ketika diajar menggunakan media audio visual dengan dilengkapi LKPD maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran Geografi di sekolah sebaiknya digunakan media seperti media audio visual.
2. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dapat memilih media audio visual dengan dilengkapi LKPD sebagai salah satu pilihan media dalam mengajarkan materi pelajaran Geografi di sekolah.
3. Bagi sekolah diharapkan dalam sarana prasarana seperti LCD proyektor, peralatan audio (sound system) dapat dipasang di setiap kelas sehingga proses belajar siswa dapat lebih bervariasi dan tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.
4. Bagi para peneliti yang lain yang ingin meneliti judul seperti ini, harus disesuaikan dengan pembelajaran di kelas karena tidak semua materi cocok menggunakan media audio visual saja.
5. LKPD sangat membantu untuk menarik minat dan pemikiran kritis peserta didik dalam proses belajar.
6. Untuk menunjang pembelajaran abad 21, media ini sangat diperlukan guna menyokong minat siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group. Jakarta.

Ali Akbar. 2005. *Pembuatan Video dengan Movie Maker Plus Pembuatan DVD/VCD*. M2S Bandung. Bandung.

Arief Sadiman, R. Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Asnawir dan Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers. Jakarta

Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Jakarta.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

Duwi Priyatno. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Gava Media. Yogyakarta.

Musifiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustaka. Jakarta.

Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya*. Bandung.

Nunuk dan Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak. Yogyakarta.

Nursid Sumaatmadja. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. PT Bumi Aksara. Bandung.

Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

————. 2010. *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta. Bandung.

Sanjaya. 2009. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

————————. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. CV Alfabeta. Bandung.

————. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta. Bandung.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Widjajanti, Endang. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. (Online), (staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-lks.pdf, diakses pada tanggal 16 Oktober 2017)

Yatim Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dan Implementasi yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana. Jakarta.

Julfiki. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMA Negeri 1 Pemangkat*. Artikel Penelitian Jurusan Ilmu Keolahragaan. Universitas Tanjungpura.

Merisa Amriyeni, Idawati Syarif, dan Zora Iriani. 2013. *Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang*. Journal Sendratasik FBS. Universitas Negeri Padang.

Benedikta Ango. 2013. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berdasarkan Standar Isi Untuk SMA Kelas X Semester Gasal*. Skripsi Program Studi Pendidikaan Teknik Informatika. Universitas Negeri Yogyakarta.

Raihanatunnisa. 2016. *"Kebaikan dan Kelemahan Media Audio Visual"*. http://raihanatunnisa.blogspot.co.id/2016/06/kebaikan-dan-kelemahan-media-audio.html (Diakses pada tanggal 22 April 2017, pukul 22.00 WIB)

Dodi Heru S. 2012. "*Pengertian, Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah*". http://zonainfosemua.blogspot.co.id/2011/01/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan.html (Diakses pada tanggal 1 November 2017, pukul 15.30 WIB)