

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Para ahli dalam bidang belajar pada umumnya sependapat bahwa perbuatan belajar itu adalah bersifat kompleks, karena merupakan suatu proses yang dipengaruhi atau ditentukan oleh banyak faktor dan meliputi berbagai aspek baik yang bersumber dari dalam diri maupun yang bersumber dari luar diri manusia. Dengan adanya sifat yang kompleks itu, maka para ahli dalam bidang ini menginterpretasikannya secara berbeda-beda. Menurut Nursid Sumaatmadja (2001 : 71) belajar dirumuskan sebagai berikut :

”Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak didik. Kegiatan belajar itu tidak semata-mata merupakan kegiatan yang dilakukan anak didik, karena menurut keyakinan kita guru itu mampu mengajar dengan baik jika ia memiliki kemampuan belajar. Dengan perkataan lain, mengajar itu juga proses belajar”.

Orang beranggapan bahwa belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang terjadi dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Di samping itu ada juga orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Menurut Slameto (2003 : 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional meliputi pesan, orang, maupun peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan misalnya teori atau konsep baru serta teknologi, media pembelajaran terus mengalami perkembangan, tampil dalam berbagai jenis, dengan masing-masing ciri serta kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan atau pembelajaran di sekolah. Usaha-usaha ke arah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz (dalam Sardiman, 2010:20) mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual berupa gambar, garis, simbol, maupun gerak. Media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Pengelompokan menurut tingkat kerumitan perangkat media, khususnya media audio-visual, dilakukan oleh C.J Duncan, dengan menyusun suatu hirarki. Dari hirarki Duncan, Sadiman (2011:20) mengatakan semakin tinggi tingkat hirarki suatu media, semakin rendah satuan biaya serta semakin khusus sifat penggunaannya. Namun demikian, kemudahan serta keluwesan penggunaannya semakin bertambah. Begitu juga sebaliknya, jika suatu media berada pada hirarki paling rendah. Schramm (dalam Sadiman, 2010:27) mengatakan ada dua kelompok media yaitu *big media* atau media rumit dan *little media* yaitu media sederhana serta murah. Lebih jauh lagi ahli

ini menyebutkan ada media massal, media kelompok, media individu, didasarkan atas daya liput media.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2011:29) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak serta komputer. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, Arsyad (2011:15). Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media juga dapat dirasakan pada kemampuannya memberikan rangsangan suara, visual, warna maupun gerak. Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011:15) mengemukakan pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian isi pembelajaran.

3. Media *PowerPoint*

Pembelajaran merupakan usaha guru untuk membuat siswa belajar. Proses pembelajaran dilakukan dengan mempertemukan siswa dengan berbagai sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa orang, benda, isi pelajaran, media pelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan lingkungan belajar. Pemanfaatan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *microsoft office powerpoint* yaitu sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft*. *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data Storege*). *PowerPoint* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan:

- 1) *Personal presentation*: pada umumnya *powerpoint* digunakan untuk presentasi dalam kelas *klasikal learning*. Seperti kuliah, *training*, seminar, *workshop*, dan lain-lain. Pada penyajian ini *powerpoint* sebagai alat bantu

bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media *powerpoint*. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru/instruktur.

- 2) *Stand alone*: pada pola ini, *powerpoint* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *powerpoint* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
- 3) *Web based*: pada pola ini *powerpoint* dapat diformat menjadi *file web* (html) sehingga program yang muncul berupa *broser* yang dapat menampilkan internet. (Rusman, dkk. 2011: 301-302).

Persentasi media *powerpoint* sebagai pembelajaran memiliki kelebihan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari yang konkrit ketimbang yang abstrak (Daryanto, 2010: 13). Hal ini dikarenakan mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran baru pada jenjang SMA untuk anak kelas X, meskipun geografi sudah dipelajari pada tingkat SMP yang terangkup dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Akan tetapi pembelajaran geografi di jenjang SMA membutuhkan lebih banyak contoh fenomena-fenomena kongkrit yang ada dilingkungan sekitar, bukan hanya sekedar teori. Jadi antara teori dan contoh harus seimbang karena kedua komponen ini sangat mutlak digunakan dalam penyampaian pembelajaran geografi, dimana proses pembelajaran haruslah menggunakan teknik-teknik multimedia masa kini agar siswa tidak bosan dan materi yang disajikan tetap menarik serta memberikan rasa ingin tahu lebih lanjut.

4. Aktivitas Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktivitas yang dapat membawa perubahan tingkah laku pada setiap individu yang sedang belajar. Menurut Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar setiap individu memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Setelah belajar maka diperoleh hasil belajar yang berupa kapabilitas untuk mengetahui, memahami dan mengerti konsep. Timbulnya kapabilitas tersebut karena adanya stimulus yang berasal dari lingkungan dan dari proses kognitif yang dilakukan oleh siswa. Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melawati pengolahan informasi menjadi pengetahuan yang baru. Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, (2009:10) “belajar terdiri dari tiga faktor penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar”.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri individu yang sedang belajar meliputi pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan yang didapat melalui pengalaman dan berlangsung secara aktif dengan lingkungan belajarnya yang akan tampak pada peningkatan kualitas dan kuantitas sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dilakukan secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan. Menurut Sardiman (2010:25)

“belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif, mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain bila dibandingkan dengan hapalan saja”.

Belajar adalah berbuat sekaligus merupakan proses yang membuat siswa harus aktif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 236)

“aktivitas belajar dialami siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu. Aktivitas belajar tersebut juga dapat diketahui oleh guru dari perlakuan siswa terhadap bahan belajar. Proses belajar sesuatu dialami siswa dan aktivitas belajar sesuatu dapat diamati oleh guru”.

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar juga merupakan kegiatan aktif dimana siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajarnya. Aktivitas merupakan segala usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Belajar dapat dilakukan dimana saja, karena itu merupakan aktivitas untuk mendapatkan hal yang belum diketahui dan memperoleh pengetahuan dan pengalaman setelah melakukan aktivitas belajar.

Menurut Sardiman (2010:95-96) “tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar”. Aktifnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar menentukan berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan belajar yang saling berinteraksi sehingga menimbulkan perubahan dari perilaku belajarnya. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan dan dapat menunjang peningkatan hasil belajar. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 7 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
 2. *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, interupsi.
 3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
 4. *Writing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
 5. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model meroparasi, bermain, berkebun, beternak.
 6. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
 7. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.
- (Sardiman, 2010:201).

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sama dikelompokkan menjadi beberapa golongan seperti yang digolongkan tersebut. Aktivitas harus lebih ditekankan sehingga kegiatan belajar siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih meningkat. Berdasarkan penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah itu cukup kompleks dan beraneka ragam (bervariasi). Berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah itu akan lebih dinamis, tidak membosankan dan menjadi pusat aktivitas

belajar. Membaca, menulis, mendengarkan merupakan aktivitas yang sering yang dilakukan siswa saat kegiatan pembelajaran.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah tersedianya bahan ajar yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajarinya, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

2. Ranah afektif

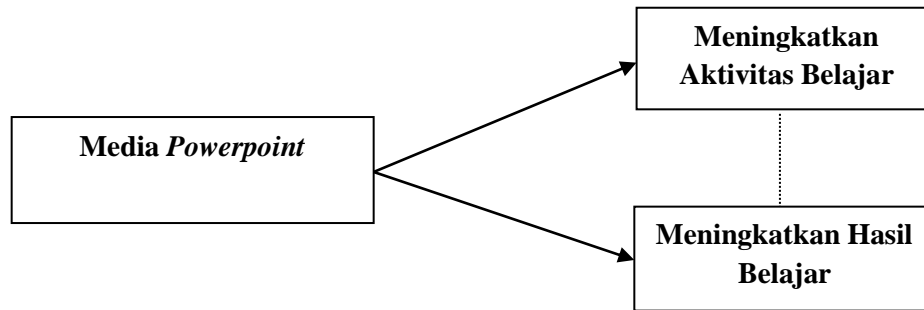
Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku).

B. Kerangka Pikir

Teknik penyajian materi pelajaran geografi dengan memanfaatkan media *powerpoint* diharapkan menjadikan siswa berperan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka pikir paradigma ganda dengan dua variabel dependen (Sugiyono, 2010: 70).