

**KETERSEDIAAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GEOGRAFI SMAN DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**NADIA CAHYARANI HARGIANTO  
1913034042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### KETERSEDIAAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI SMAN DI KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

**Nadia Cahyarani Hargianto**

Berdasarkan PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana salah satunya media pendidikan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, oleh karena itu ketersediaan media pembelajaran sangat dibutuhkan, tindak lanjut dari adanya ketersediaan media pembelajaran tentunya guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi SMA Negeri di Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru dan siswa SMA Negeri di Kota Bandar Lampung. Jumlah sampel guru dan siswa ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dalam hal ini jumlah guru 3 orang per sekolah dan siswa 3 orang per sekolah, sehingga jumlah keseluruhan sampel siswa 51 dan guru 44 orang karena ada sekolah yang memiliki guru kurang dari 3. Pengambilan data yang digunakan yaitu metode angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji *Chi Square*.

Hasil penelitian didapatkan bahwa 7 dari 9 media yaitu peta, atlas, globe, gambar, grafik/chart, slide, dan film/video menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi SMA Negeri di Kota Bandar Lampung. Sedangkan 2 diantara 9 media yaitu media realia dan handout menurut guru dan siswa tidak terdapat perbedaan tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi SMA Negeri di Kota Bandar Lampung.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran Geografi, Ketersediaan, Pemanfaatan.**

## **ABSTRACT**

### **AVAILABILITY AND UTILIZATION OF HIGH SCHOOL GEOGRAPHY LEARNING MEDIA IN BANDAR LAMPUNG CITY**

**By**

**Nadia Cahyarani Hargianto**

Based on PP RI No. 19 of 2005 concerning National Education Standards states that every educational unit is required to have facilities, one of which is educational media needed to support the learning process. support the learning process. The purpose of this study was to find out whether there were differences between teachers and students regarding the availability and use of geography learning media at SMA Negeri in Bandar Lampung.

This research is a descriptive research with a quantitative approach. The population in this study were all teachers and students of SMA Negeri in Bandar Lampung City. The number of sample teachers and students was determined using a purposive sampling technique, in this case the number of teachers was 3 people per school and 3 students per school, so that the total sample size was 51 students and 44 teachers because there were schools with less than 3 teachers. Data collection The methods used are questionnaires, observation, and documentation. The analysis technique used is the Chi Square Test.

The results showed that 7 out of 9 media, namely maps, atlases, globes, pictures, graphs/charts, slides, and films/videos, showed that there were differences between teachers and students regarding the availability and use of geography learning media at SMA Negeri in Bandar Lampung City. While 2 out of 9 media, namely realia media and handouts according to teachers and students, there is no difference regarding the availability and use of geography learning media in Public Senior High Schools in Bandar Lampung City.

**Keywords: Geography Learning Media, Availability, Utilization**

**KETERSEDIAAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GEOGRAFI SMAN DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**NADIA CAHYARANI HARGIANTO**

**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**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

Judul : **KETERSEDIAAN DAN PEMANFAATAN  
MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI SMAN  
DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

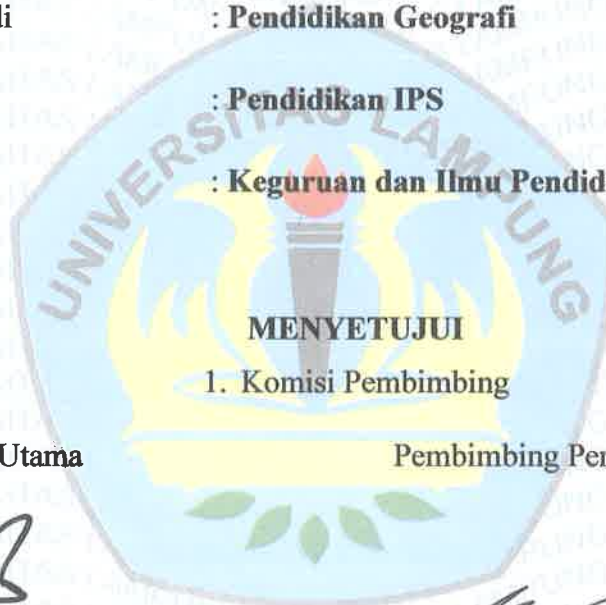
Nama Mahasiswa : **Nadia Cahyarani Hargianto**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913034042**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**


Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

  
**Dr. Hargito, M.Pd.**  
NIP 19590414 198603 1 005

  
**Dr. Sugeng Widodo. M.Pd.**  
NIP 19750517 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi

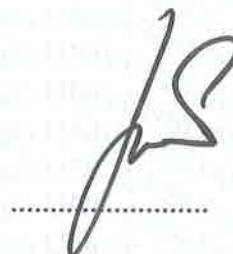
  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

  
**Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**  
NIP 19800727 200604 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

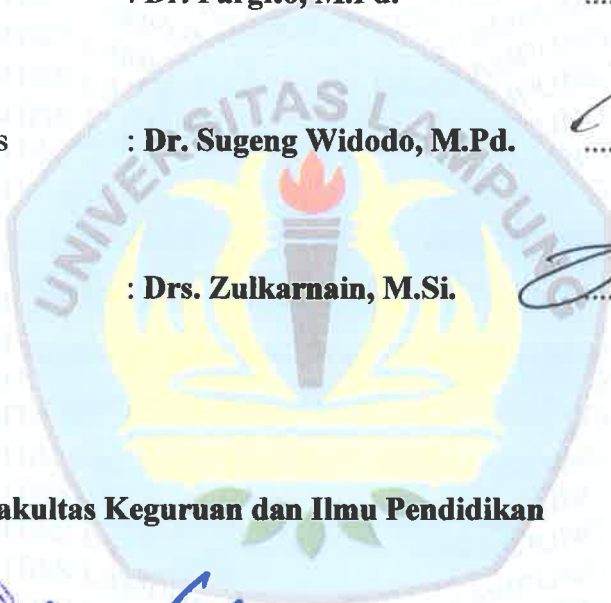
Ketua : Dr. Pargito, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



Penguji : Drs. Zulkarnain, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 07 Juni 2023

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Cahyarani Hargianto  
NPM : 1913034042  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan : Pendidikan IPS/KIP  
Alamat : Perumahan Nusantara Permai, Blok C1 No. 12A, Sukabumi,  
Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Kota Bandar Lampung”** dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis yang diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 07 Juni 2023

Diberi Pernyataan,



Nadia Cahyarani Hargianto  
1913034042

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nadia Cahyarani Hargianto dilahirkan di Kecamatan Tanjung Karang, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 05 Desember 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Bagus Hargianto dan Ibu Sri Astuti. Pendidikan yang pernah dilalui penulis yaitu Taman Kanak-Kanak di TK Kartini pada tahun 2005-2007. Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Rawa Laut pada tahun 2007-2013.

Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 23 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di MAN 1 Bandar Lampung pada tahun 2016-2019. Pada tahun 2019 penulis diterima menjadi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa penulis aktif diberbagai Unit Kegiatan Mahasiswa sebagai:

1. Anggota Divisi Minat dan Bakat Ikatan Mahasiswa Geografi (IMAGE) Universitas Lampung Periode 2020-2021
2. Wakil Bendahara Ikatan Mahasiswa Geografi (IMAGE) Universitas Lampung Periode 2021-2022

Pada bulan Januari - Februari 2022, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Keteguhan, Kecamatan Teluk Betung Timur, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung bersamaan dengan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 27 Bandar Lampung. Pada bulan Juli 2022, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan II di Daerah Istimewa Yogyakarta, Dieng, dan Bandung.



## **MOTTO**

*"Terkadang, kesulitan harus kamu rasakan terlebih dulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu"*

(R.A. Kartini)

*"Jangan Lupa Bersyukur"*

(Nadia Cahyarani Hargianto)

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil'alamiin* telah Engkau Ridhoi Ya Allah Langkah hamba-Mu,  
sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Teriring shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW semoga kelak  
skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat

dan

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta

**Bagus Hargianto dan Sri Astuti**

Adikku

**Aris Dri Aryanto**

Terimakasih untuk saudara-saudara seperjuangan di Program Studi Pendidikan  
Geografi, semoga amal kebaikan yang telah dilakukan mendapat balasan dari  
Allah SWT.

Almamater yang Penulis banggakan

**Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah yang sangat luar biasa, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Kota Bandar Lampung”**. Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan yang baik dan pemimpin kaumnya.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat bagi Penulis untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan kemampuan serta pengetahuan yang Penulis miliki. Data yang tersaji dalam skripsi ini masih perlu digali lebih mendalam dan dikonfirmasi kebenarannya secara lebih ilmiah melalui teori yang ada.

Skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Suatu kebanggaan bagi Penulis melalui sanwacana ini mengucapkan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang berkenan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan Umum, dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Bapak Hermi Yanzi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si. selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing Penulis dalam penyusunan skripsi ini;
8. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini;
9. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Geografi, yang telah mendidik dan membimbing selama menyelesaikan studi;
11. Kedua orang tua Penulis, Bapak Bagus Hargianto dan Ibu Sri Astuti yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, perhatian, semangat, serta do'a yang tak pernah putus untuk kelancaran dan kesuksesan Penulis.;
12. Kepada adik Penulis, Aris Dwi Aryanto terimakasih telah mewarnai hari-hari Penulis;
13. Kepada Rizal Efendi, terimakasih sudah menemani dari awal perskripsian hingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
14. Kepada kawan seperjuangan Nayla, Icha, Candew, Bunga, Timeh, Aul, dan Ambera, yang telah menemani dan membantu Penulis;
15. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Geografi Angkatan 2019 yang telah mendo'akan, mengajarkan, dan memberikan semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi;
16. Kepada Seluruh guru geografi di SMA Negeri se-Bandar Lampung, terimakasih atas waktu, tempat dan ilmu yang diberikan serta kesediaannya dalam membantu Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

17. Kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Akan tetapi Penulis berharap kiranya karya sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bandar Lampung, 07 Juni 2023  
Penulis,

Nadia Cahyarani Hargianto

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Pembelajaran Geografi .....	9
a. Pengertian Pembelajaran .....	9
b. Pengertian Geografi.....	11
2. Media Pembelajaran Geografi .....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
b. Teori Yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran .....	12
c. Media Pembelajaran Geografi .....	16
d. Jenis Media Pembelajaran Geografi.....	16
3. Pemanfaatan Media Pembelajaran .....	28
a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	28
b. Faktor Pendorong Memilih Media Pembelajaran.....	30
c. Variasi Media Pembelajaran.....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Penelitian .....	47
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	48

H. Teknik Analisis Data.....	50
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	52
1. Jadwal Pelaksanaan Turun Lapangan .....	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
1. Uji Instrumen.....	59
2. Ketersediaan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Kota Bandar Lampung .....	62
3. Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Kota Bandar Lampung .....	94
4. Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Per-Sekolah di SMAN Kota Bandar Lampung .....	115
5. Tingkat Ketersediaan Media Pembelajaran Geografi Berdasarkan Jumlah, Tersedia dan Digunakan .....	127
6. Uji Chi Square.....	136
C. Pembahasan.....	154
<b>V. PENUTUP.....</b>	<b>173</b>
A. Kesimpulan .....	173
B. Saran .....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>176</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>180</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jenis Media Pembelajaran Geografi .....	2
2. Penelitian yang Relevan .....	35
3. Definisi Operasional Variabel Ketersediaan Media (Jenis).....	42
4. Definisi Operasional Variabel Pemanfaatan Media .....	43
5. Jumlah Sekolah, Guru, dan Siswa SMA Negeri di Kota Bandar Lampung Tahun 2022 .....	44
6. Sebaran Sampel Penelitian .....	45
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	48
8. Gambaran Umum SMA Negeri di Kota Bandar Lampung .....	54
9. Jadwal Pelaksanaan Turun Lapangan .....	57
10. Hasil Uji Validitas .....	60
11. Hasil Uji Reliabilitas.....	61
12. Skor Indikator Ketersediaan dan Pemanfaatan.....	61
13. Kategori Jenis Media Peta yang Tersedia.....	62
14. Persentase Jenis Media Peta yang Tersedia.....	63
15. Kategori Penggunaan Media Peta yang Tersedia .....	64
16. Kategori Jumlah Media Peta yang Tersedia .....	65
17. Kategori Kondisi Media Peta.....	65
18. Kategori Jenis Media Atlas yang Tersedia .....	66
19. Persentase Jenis Atlas yang Tersedia .....	67
20. Kategori Penggunaan Media Atlas .....	68
21. Kategori Jumlah Media Atlas yang Tersedia.....	68
22. Kategori Kondisi Media Atlas .....	69
23. Kategori Jenis Media Glode yang Tersedia.....	70
24. Kategori Penggunaan Media Globe.....	71
25. Kategori Jumlah Media Globe yang Tersedia .....	72
26. Kategori Kondisi Media Globe.....	72
27. Kategori Jenis Media Gambar yang Tersedia.....	73
28. Persentase Jenis Media Gambar yang Tersedia.....	74
29. Kategori Penggunaan Media Globe.....	75
30. Kategori Jumlah Media Gambar yang Tersedia .....	76
31. Kategori Kondisi Media Gambar.....	77
32. Kategori Jenis Media Realia yang Tersedia .....	77
33. Persentase Jenis Media Realia yang Tersedia .....	78
34. Kategori Penggunaan Media Realia .....	79
35. Kategori Jumlah Media Realia yang Tersedia.....	79
36. Kategori Kondisi Media Realia .....	80
37. Kategori Jenis Media Handout yang Tersedia.....	81
38. Persentase Jenis Media Realia yang Tersedia .....	82



39.	Kategori Penggunaan Media Handout.....	82
40.	Kategori Jumlah Media Handout yang Tersedia .....	83
41.	Kategori Kondisi Media Handout.....	84
42.	Kategori Jenis Media Grafik/chart yang Tersedia .....	85
43.	Kategori Penggunaan Media Grafik/chart .....	85
44.	Kategori Jumlah Media Grafik/chart yang Tersedia .....	86
45.	Kategori Kondisi Media Grafik/chart.....	87
46.	Kategori Jenis Media Slide yang Tersedia .....	88
47.	Kategori Penggunaan Media Slide .....	88
48.	Kategori Jumlah Media slide yang Tersedia .....	89
49.	Kategori Kondisi Media Slide .....	90
50.	Kategori Jenis Media Film/Video yang Tersedia .....	91
51.	Kategori Penggunaan Media Film/Video .....	92
52.	Kategori Jumlah Media Film/Video yang Tersedia.....	93
53.	Kategori Kondisi Media Film/Video .....	93
54.	Kategori Variasi Media Peta.....	94
55.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Peta.....	95
56.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Peta.....	96
57.	Kategori Variasi Media Atlas .....	97
58.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Atlas .....	98
59.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Atlas .....	98
60.	Kategori Variasi Media Globe.....	99
61.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Globe.....	100
62.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Globe.....	100
63.	Kategori Variasi Media Gambar.....	101
64.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Gambar.....	102
65.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Gambar....	103
66.	Kategori Variasi Media Realia .....	103
67.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Realia .....	104
68.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Realia .....	105
69.	Kategori Variasi Media Handout.....	106
70.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Handout.....	106
71.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Handout....	107
72.	Kategori Variasi Media Grafik/Chart .....	108
73.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Grafik/chart .....	109
74.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Grafik/Chart.....	109
75.	Kategori Variasi Media Slide .....	110
76.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Slide .....	111
77.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Slide .....	111
78.	Kategori Variasi Media Film/Video .....	112
79.	Kategori Faktor Pendorong Memilih Media Film/Video .....	113
80.	Kategori Faktor Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Film/Video.....	114
81.	Jenis Media Pembelajaran Geografi yang Tersedia di SMAN Kota Bandar Lampung .....	115
82.	Jumlah Media Pembelajaran Geografi di SMAN Kota Bandar Lampung	116
83.	Media yang Digunakan di SMAN Kota Bandar Lampung .....	118

84. Media yang Digunakan di SMAN Kota Bandar Lampung (lanjutan).....	119
85. Kondisi Media Pembelajaran yang Tersedia di SMAN Kota Bandar Lampung .....	120
86. Variasi Media Pembelajaran di SMAN Kota Bandar Lampung .....	121
87. Faktor Pendorong Memilih Media Pembelajaran di SMAN Kota Bandar Lampung .....	122
88. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran di SMAN Kota Bandar Lampung .....	123
89. Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMAN Kota Bandar Lampung.....	125
90. Tingkat Ketersediaan Media Pembelajaran Geografi Menurut Guru Berdasarkan Jumlah, Tersedia dan Digunakan .....	127
91. Tingkat Ketersediaan Media Pembelajaran Geografi Menurut Siswa Berdasarkan Jumlah, Tersedia dan Digunakan .....	131
92. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Peta Menurut Guru dan Siswa.....	138
93. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Peta.....	139
94. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Atlas Menurut Guru dan Siswa.....	140
95. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Atlas .....	141
96. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Globe Menurut Guru dan Siswa.....	142
97. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Globe .....	143
98. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Gambar Menurut Guru dan Siswa.....	144
99. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Gambar.....	145
100. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Realia Menurut Guru dan Siswa.....	146
101. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Realia .....	147
102. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Handout Menurut Guru dan Siswa .....	148
103. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Handout.....	149
104. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Grafik/Chart Menurut Guru dan Siswa .....	150
105. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Grafik/Chart .....	150
106. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Slide Menurut Guru dan Siswa.....	151
107. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Slide .....	152
108. Tabulasi Silang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Film/Video Menurut Guru dan Siswa .....	153
109. Hasil Uji Chi Square Berdasarkan Media Film/Video .....	154

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale Sebelum Direvisi .....	14
2. Kerucut Pengalaman Dale Sesudah Direvisi .....	14
3. Globe Terestial (Peta Bola Dunia).....	20
4. Globe Calestial (Bola Langit).....	21
5. Kerangka Pikir .....	39
6. Peta Administrasi Bandar Lampung.....	41
7. Peta Sebaran Sampel Penelitian.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari Kampus .....	181
2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi.....	182
3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah.....	183
4. Instrumen Penelitian .....	200
5. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen (SPSS) .....	206
6. Tabel Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (SPSS).....	208
7. Tabulasi Data Angket Ketersediaan Media Pembelajaran Geografi .....	209
8. Tabulasi Data Angket Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi .....	217
9. Perhitungan Kategori Kecenderungan Variabel .....	235

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan memiliki fungsi yang strategis dalam upaya membangun manusia Indonesia yang berkualitas.

Keberhasilan pendidikan banyak dipengaruhi oleh keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan murid dimana akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi dan jangka waktu tertentu (Rifai, 2017). Dalam proses belajar mengajar ada banyak sekali hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru atau pendidik dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai seorang guru haruslah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya hal ini dikarenakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu suasana pembelajaran yang menyenangkan juga akan mempengaruhi pemahaman materi dan nilai yang nantinya akan diperoleh peserta didik (Nurjanah, 2020).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami

apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Pengertian media sendiri menurut AECT (*Association of Education Communication and Technology*) di Amerika adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Maka dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa sangat beragam. Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas ialah geografi. Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang mengkaji muka bumi dan segala sesuatu yang berada di atasnya seperti penduduk, flora, fauna, iklim, udara dan segala interaksinya (Murtianto, 2008). Media Pembelajaran Geografi (MPG) adalah segala bentuk sesuatu baik barang asli maupun hasil tiruan, manipulasi, modifikasi dan simplikasi yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran geografi agar penyampaian materi ajar dari suatu topik pembelajaran geografi dapat diterima dengan mudah dan diserap oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran geografi sesuai dengan rancangan skenario mengajar pendidik (Widodo, dalam Prasetya, 2014).

Menurut Mukminan (2016) media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Geografi

<b>Jenis Media</b>		
<b>Media Visual yang Tidak Diproyeksikan</b>	<b>Media Visual yang Diproyeksikan</b>	<b>Media Audio</b>
a. Gambar diam ( <i>still picture</i> ) - Peta - Gambar mengenai obyek-obyek tertentu seperti: gunung, pegunungan, lereng,	- <i>Overhead</i> Proyektor (OHP) - <i>Slide</i> (film bingkai) - <i>Film strip</i> (film rangkai) - <i>Opaque projector</i>	- <i>Photograph</i> atau <i>Record player</i> - <i>Open reel tape</i> - <i>Casettle tap recorder</i>

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran (lanjutan)

<b>Jenis Media</b>		
<b>Media Visual yang Tidak Diproyeksikan</b>	<b>Media Visual yang Diproyeksikan</b>	<b>Media Audio</b>
lembah serta benda-benda bersejarah dan sebagainya. b. Bahan-bahan grafis ( <i>graphic materials</i> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grafik</li> <li>- Diagram</li> <li>- <i>Chart</i></li> <li>- Poster</li> <li>- Kartun</li> <li>- Komik</li> </ul> c. Model dan realita <ul style="list-style-type: none"> <li>- Model gunung api</li> <li>- Model candi</li> <li>- Spesimen batuan</li> <li>- Model aliran sungai</li> <li>- Model lipatan</li> <li>- Model patahan, dsb</li> </ul>		

Sumber: Media Pembelajaran Geografi, 2016.

Jenis-jenis media diatas semuanya dapat digunakan dalam pembelajaran geografi, tetapi sebelum menggunakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan.

Materi pembelajaran geografi di sekolah memerlukan media pembelajaran yang lebih banyak dan variatif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian tujuan pembelajaran geografi. Materi-materi pembelajaran geografi seperti gejala-gejala geosfera dan proses-proses alamiah adalah situasi nyata yang tidak selalu dapat disediakan oleh guru baik di kelas maupun di lingkungannya. Oleh karena itu MPG harus dapat memberikan gambaran atau situasi nyata atau contoh situasi buatan dalam sajian yang representatif. Konsep materi pembelajaran geografi yang luas (seperti: gunung berapi, gempa bumi, iklim, laut, sungai, dan danau) dapat divisualisasi dalam miniatur, model, maupun gambar yang disajikan secara visual, audio atau bahkan audio-visual (Prasetya, 2014).

Dipandang sebagai suatu sistem, maka dalam pembelajaran terdapat sejumlah komponen yaitu: tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi

pembelajaran. Dari sini tampak bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral (satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan) dalam proses pembelajaran.

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Sebagaimana diungkapkan oleh Slameto (2013), mengajar dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih menarik perhatian siswa dan lebih merangsang siswa untuk berpikir. Guru diharapkan dapat membina dan membuat media yang sederhana, praktis dan ekonomis bersama siswa, serta efektif untuk pengajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar (Hamdani 2011). Berdasarkan pengertian tersebut maka tugas yang diemban oleh guru bertambah yaitu guru harus mampu menggunakan media-media yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan media yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Mawaddah (2015) menjelaskan ketersediaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Siswa dapat membangun pengetahuannya dengan media yang telah disediakan dan dimanfaatkan oleh guru. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran dan pemanfaatannya sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa yang dapat menyatakan dirinya dalam hal pembentukan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Terkait ketersediaan sarana pembelajaran, pemerintah sudah mengamanatkannya di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VII Standar Sarana dan Prasarana Pasal 42 ayat 1 menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku, dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.



Berdasarkan perundang-undangan tersebut, ketersediaan sarana dan prasarana khususnya media pembelajaran ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran. Kemudian tindak lanjut dari ketersediaan media pembelajaran di sekolah yaitu guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran.

Observasi pendahuluan yang dilakukan dengan siswa di beberapa Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Kota Bandar Lampung mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran geografi terdapat beberapa guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran yang sering dipakai hanyalah *slide*, buku, dan gambar. Media pembelajaran yang seharusnya memberikan variasi dalam pembelajaran geografi tidak terlihat dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode dialetika (lisan) dan siswa mencatat ringkasan materi pada setiap babnya. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki membuat pemanfaatan penggunaan media pun menjadi kurang. Hal ini mempengaruhi suasana atau respon siswa terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2022) menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran geografi kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas di Kota Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah belum lengkap, pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran geografi tidak dimanfaatkan secara optimal berdasarkan Badan Standar Nasional pendidikan oleh guru geografi kelas XI IPS. Ridwan (2017) melakukan identifikasi media pembelajaran geografi di MAN 2 Model Palu, hasilnya jumlah media termasuk dalam kategori kurang, penggunaan media sebesar 55% dan sikap siswa pada media pembelajaran sebesar 80%. Begitu juga dengan hasil penelitian Rifai (2017) bahwa jumlah media tergolong sedang dengan pemanfaatan media tergolong sedang juga. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru selalu menyesuaikan antara ketersediaan media pembelajaran dengan materi pembelajaran geografi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana kelengkapan media pembelajaran geografi yang dimiliki oleh SMA Negeri di Kota Bandar Lampung, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Kota Bandar Lampung”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab 7 Pasal 42 Ayat 1 menegaskan bahwa setiap sekolah wajib memiliki sarana dan prasarana pendidikan salah satunya media yang ditindaklanjuti oleh guru untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.
2. Metode mengajar guru masih dengan cara lisan dan mencatat.
3. Siswa merasakan suasana proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kreatif.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya *slide*, buku, dan gambar.
5. Media pembelajaran yang seharusnya bervariasi belum terlihat dalam proses pembelajaran.
6. Ketersediaan media pembelajaran geografi belum lengkap.
7. Keterbatasan media membuat pemanfaatan media pembelajaran geografi belum maksimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang akan diteliti dibatasi pada:

1. Guru dan siswa karena terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran geografi yang diteliti ialah peta, atlas, globe, gambar, realia, handout, grafik/*chart*, *slide*, dan film/video.
3. Ketersediaan media pembelajaran geografi meliputi jenis, jumlah dan kondisi.
4. Pemanfaatan media pembelajaran geografi meliputi variasi media, faktor pendorong memilih media, dan respon siswa terhadap penggunaan media

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Perbedaan Antara Guru dan Siswa tentang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat dijabarkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan guru dan siswa tentang Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMAN di Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Rincian manfaat penelitiannya yaitu:

#### 1. Secara Teoritis

- a. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pendidikan di sekolah menengah atas, khususnya dalam pembelajaran geografi.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa pada masa yang akan datang.

#### 2. Secara Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari guru, sekolah dan peneliti. Berikut ini diuraikan manfaat praktis dari ketiganya.

##### a. Bagi Guru

- (1) Hasil penelitian dapat memberikan informasi sehingga guru dapat memahami pentingnya ketersediaan media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam pembelajaran geografi.
- (2) Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran serta sumber belajar sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan belajar sesuai standar yang ditetapkan.

##### b. Bagi Sekolah

- (1) Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi SMA di Bandar Lampung dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran khususnya pembelajaran geografi.

(2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas layanan sekolah dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Ruang lingkup subyek penelitian adalah SMAN di Kota Bandar Lampung.
2. Ruang lingkup obyek penelitian adalah media pembelajaran geografi.
3. Ruang lingkup tempat penelitian yaitu Kota Bandar Lampung.
4. Ruang lingkup waktu penelitian yaitu tahun 2023.
5. Ruang lingkup ilmu pendidikan adalah media pembelajaran geografi. Media pembelajaran geografi (MPG) adalah segala bentuk sesuatu baik barang asli maupun hasil tiruan, manipulasi, modifikasi dan simplikasi yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran geografi agar penyampaian materi ajar dari suatu topik pembelajaran geografi dapat diterima dengan mudah dan diserap oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran geografi sesuai dengan rancangan skenario mengajar pendidik (Widodo, dalam Prasetya, 2014).

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Geografi**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Muhibbin Syah (2005) mengemukakan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Siswa berusaha memperoleh arti dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia di sekelilingnya.

Menurut Musfiqon (2012) belajar adalah aktivitas terencana untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan sikap agar perilaku seseorang berubah menuju pada kedewasaan. Pemahaman yang telah didapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak dan berperilaku.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan berpikir dan tingkah laku seorang individu yang terencana, relatif menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk pencapaian kompetensi tertentu.

Proses pembelajaran diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, setelah itu menentukan materi yang sesuai dengan tujuan tersebut. Langkah berikutnya menentukan metode mengajar yang merupakan wahana pengembangan materi pelajaran. Menentukan media pengajaran yang dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah penerimaan materi kepada siswa. Langkah yang terakhir adalah

menentukan alat evaluasi yang dapat mengukur tercapai tidaknya tujuan yang hasilnya dapat dijadikan *feedback* bagi guru dalam meningkatkan kualitas maupun kuantitas pengajarannya (Moh. User Usman, 2002).

Ada empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO (1996) yang dikutip oleh (Daryanto, 2010), yaitu:

- 1) Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*)  
Posisi guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran, di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.
- 2) Belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*)  
Sekolah sebagai pihak yang harus memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya.
- 3) Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*)  
Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu ditumbuh kembangkan.
- 4) Belajar untuk mengembangkan diri (*learning to be*)  
Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya.

Kemampuan diri peserta didik yang terbentuk secara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi seperti yang diungkapkan di atas yaitu masyarakat luas. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagaman.

## **b. Pengertian Geografi**

Pakar geografi pada seminar lokakarya IGI (Ikatan Geografi Indonesia) di Semarang tahun 1988 merumuskan konsep geografi sebagai berikut: geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dari sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Nursid Sumaatmadja, 2001).

Berdasarkan pengertian geografi di atas maka dapat dikatakan bahwa materi atau objek studi geografi adalah geosfer, yaitu permukaan bumi yang terdiri dari atmosfer (lapisan udara), litosfer (lapisan batuan, kulit bumi), hidrosfer (lapisan air, perairan) dan biosfer (lapisan kehidupan).

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi.

Widoyo Alfandi (2001) berpendapat bahwa geografi adalah ilmu yang menggunakan pendekatan holistik melalui kajian keruangan, kewilayahan, ekologi dan sistem, serta historis untuk mendeskripsikan dan menganalisis struktur pola, fungsi dan proses interelasi, interaksi, interdependensi dan hubungan timbal balik dari serangkaian gejala, kenampakan atau kejadian dari kehidupan manusia, kegiatan atau budidayanya dengan keadaan lingkungannya di permukaan bumi.

Berdasarkan pengertian geografi di atas maka dapat dikatakan dengan kajian geografi tersebut dapat dijelaskan dan diketahui lokasi atau penyebaran, adanya persamaan dan perbedaan wilayah dalam hal potensi, masalah, informasi geografi lainnya, serta dapat meramalkan informasi baru atas gejala geografi untuk masa mendatang dan menyusun dalil-dalil geografi baru, serta selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan kehidupan manusia.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran geografi hakikatnya adalah pengajaran aspek-aspek keruangan tentang permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya.

## **2. Media Pembelajaran Geografi**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran, 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 (Azhar Arsyad, 2011). Banyak ahli yang telah berpendapat tentang pengertian media. Menurut Arif S. Sadiman (2011) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memaknai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi pendidikan nasional NEA (*National Education Association*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar atau dibaca (Arif S. Sadiman, 2011).

Beberapa definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

### **b. Teori Yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran**

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* atau yang dikenal dengan nama Kerucut Pengalaman Dale. Edgar Dale dalam Arsyad (2011) mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.



Menurut Edgar Dale, Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) dalam Arsyad (2011) mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan”.

Kerucut pengalaman atau *cone of experience* diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching*, tentang metode audiovisual dalam pengajaran (Sari, 2019). Kemudian ia merevisinya pada percetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6) pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam, (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas (Sari, 2019).

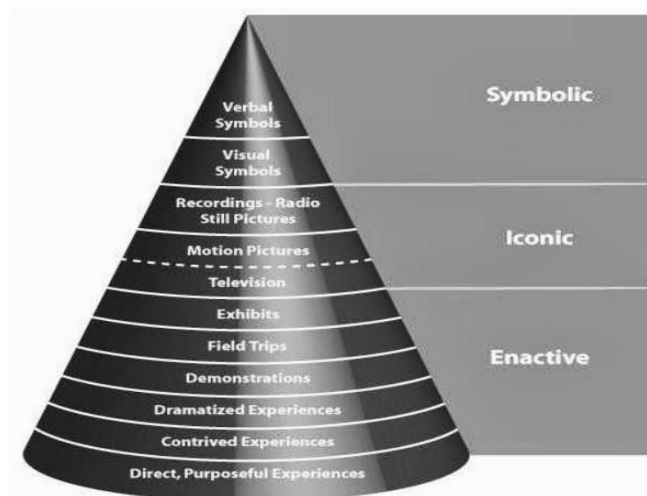
Berikut ini bentuk *cone of experience* Edgar Dale yang dipublikasikan pertama kali di tahun 1946 (Sari, 2019):



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale Sebelum Direvisi

Dalam revisi kedua, Dale membuat modifikasi pada pengalaman dramatis dan menambahkan televisi. Sedangkan pada edisi ketiga buku itu, Dale (1969) tertarik dengan konsep-konsep teori psikologi Bruner tentang tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (simbolis). Kemudian Dale memadukan system klasifikasi Bruner dengan konsepnya sendiri (Sari, 2019).

Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale yang terakhir direvisi pada tahun 1969 (Sari, 2019):



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Dale Sesudah Direvisi

Kerucut pengalaman ini memiliki tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- a) *Direct purposeful Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, objek, binatang, manusia, dan sebagainya, dan merupakan bentuk pembelajaran paling riil yang bisa dialami oleh peserta didik.
- b) *Contrived Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan model, benda tiruan/simulasi dari realitas yang asli.
- c) *Dramatized Experience*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama sosial yang mencerminkan objek asli yang hendak dipelajari.
- d) *Demonstration*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari sebuah pertunjukan.
- e) *Field Trips*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata.
- f) *Exhibition*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui pameran.
- g) *Educational Television*, yaitu sebuah pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan.
- h) *Motion Picture*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui gambar, film hidup, bioskop tentang hal yang sedang dipelajari.
- i) *Radio and Recording*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara atas suatu objek yang sedang dipelajari.
- j) *Visual Symbol*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, atau diagram.
- k) *Verbal Symbol*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui peraturan kata-kata dan merupakan pengalaman belajar yang paling rendah tingkat visualisasinya.

Kerucut pengalaman Edgar Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Pemikiran Edgar Dale dipandang memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang Pendidikan.

### c. **Media Pembelajaran Geografi**

Pembelajaran geografi hakikatnya adalah pengajaran mengenai gejala geografi yang tersebar di permukaan bumi untuk memberikan citra tentang persebaran dan lokasi gejala-gejala kepada anak didik (Omi Kartawidjaja, 1988). Pembelajaran geografi dapat dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Pembelajaran geografi akan lebih efektif apabila menggunakan suatu alat peraga atau dengan ditunjukkan pada sebuah media. Hal ini sesuai dengan pendapat dari beberapa ahli bahwa hasil belajar akan jauh lebih baik jika digunakan media pembelajaran dengan tepat dan baik.

Guru umumnya dapat memanfaatkan beberapa media dalam pembelajaran geografi. Berikut ini beberapa media yang dapat digunakan untuk menunjukkan dan memperagakan dalam pembelajaran geografi menurut Nursid Sumaatmadja (2001) peta, atlas, globe, gambar, diagram, grafik, potret, *slide*, film, media cetak berupa surat kabar dan majalah. Sedangkan menurut Omi Kartawidjaja (1988) media yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi yaitu peta, gambar, realia, model realia, *handout*, grafik, buku teks, kertas transparansi, *slide*, *slide tipe*, *filmstrip*, gambar bergerak.

### d. **Jenis Media Pembelajaran Geografi**

Media pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam jenisnya. Keberagaman media dipengaruhi oleh perkembangan zaman yang semakin maju. Jenis media beragam mulai dari yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Berikut adalah jenis media pembelajaran geografi:

#### 1) **Peta**

Peta dapat diartikan sebagai gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang diperkecil pada sebuah bidang datar atau diproyeksikan dalam dua dimensi dengan metode dan perbandingan tertentu (Westi Utami, 2019). Gambar yang ada pada peta merupakan informasi geografis yang berhubungan dengan bentuk wilayah beserta

kenampakan alam atau budaya, misalnya: sungai, gunung, danau, rawa-rawa, laut, batas wilayah, perkampungan, kota, jalan raya dan lain-lain).

Pada umumnya, peta digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil atau diskalakan. Peta adalah gambar, akan tetapi tidak semua gambar adalah peta. Tentunya Anda dapat mengetahui apa yang membedakannya. Penggunaan skala pada peta merupakan perbandingan antara bidang gambar dengan permukaan bumi sebenarnya. Permukaan bumi tidak mungkin digambar sesuai aslinya, sehingga harus diperkecil dengan perbandingan tertentu. Karena peta sebagai gambaran permukaan bumi pada sebuah bidang datar, sedangkan bumi merupakan benda berbentuk bola, maka untuk membuat peta baik sebagian maupun seluruh permukaan bumi harus menggunakan teknik proyeksi tertentu. Ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan dan teknik pembuatan peta disebut Kartografi.

Peta yang dapat ditemukan sangat banyak jenisnya, tergantung pada tujuan pembuatan peta, jenis simbol dan skala yang digunakan, atau kecenderungan penonjolan bentuk fenomena yang akan digambarkan. Dari sekian banyak jenis peta, pada dasarnya dapat dibagi ke dalam dua kelompok besar yaitu berdasarkan isi peta dan skala peta.

a) Menurut isi peta

(1) Peta umum

Peta umum adalah peta yang menggambarkan seluruh penampakan yang ada di permukaan bumi. Penampakan tersebut dapat bersifat alamiah misalnya sungai, maupun yang bersifat budaya atau buatan manusia, misalnya jalan raya (Westi Utami, 2019). Termasuk ke dalam jenis peta umum adalah:

- (i) Peta Dunia, menyajikan informasi tentang bentuk dan letak wilayah setiap negara di dunia.
- (ii) Peta Korografi, menggambarkan sebagian atau seluruh permukaan bumi yang bercorak umum dan berskala kecil, seperti atlas.

(iii) Peta Topografi, menyajikan informasi tentang permukaan bumi dan reliefnya, ditambah penampakan lain seperti pengairan, fisik dan budaya untuk melengkapinya.

## (2) Peta khusus

Peta khusus atau peta tematik yaitu peta yang menggambarkan atau menyajikan informasi penampakan tertentu (spesifik) di permukaan bumi. Pada peta ini, penggunaan simbol merupakan ciri yang ditonjolkan sesuai tema yang dinyatakan pada judul peta. Termasuk pada jenis peta tematik, antara lain:

- (i) Peta Iklim, menyajikan tema iklim dengan menggunakan simbol warna.
- (ii) Peta Sumberdaya Alam di Indonesia, menyajikan tema potensi sumberdaya alam yang ada di Indonesia dengan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan jenis-jenis sumberdaya alam.
- (iii) Peta Tata Guna Lahan, menyajikan tema pola pegunungan lahan suatu wilayah dengan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan lahan pertanian, kawasan industri, pemukiman, dan lain-lain.
- (iv) Peta Persebaran Penduduk Dunia, menyajikan tema perbedaan kepadatan penduduk di dunia dengan menggunakan simbol titik atau lingkaran (makin banyak dan padat jumlah titik disuatu wilayah maka makin padat penduduknya).
- (v) Peta Geologi, menyajikan tema jenis-jenis batuan dengan menggunakan simbol-simbol warna, dimana setiap warna menunjukkan jenis batuan tertentu.

## b) Menurut skala peta

Skala peta juga dibuat bermacam-macam tergantung pada tujuan dan kebutuhannya. Berdasarkan skalanya peta dikelompokkan menjadi:

- (i) Peta Kadaster, yaitu peta yang memiliki skala antara 1 : 100 sampai dengan 1 : 5.000. Contoh: Peta Hak Milik Tanah.
- (ii) Peta skala Besar, yaitu peta yang memiliki skala antara 1 : 5.000 sampai dengan 1 : 250.000. Contoh: Peta Topografi
- (iii) Peta Skala Sedang, yaitu peta yang memiliki skala antara 1 : 250.000 sampai dengan 1 : 500.000. Contoh: Peta Kabupaten per provinsi.
- (iv) Peta Skala Kecil, yaitu peta yang memiliki skala antara 1 : 500.000 sampai dengan 1 : 1.000.000. Contoh: Peta Provinsi di Indonesia.
- (v) Peta Geografi, yaitu peta yang memiliki skala lebih kecil dari 1 : 1.000.000. Contoh: Peta Indonesia dan Peta Dunia. (Westi Utami, 2019)

## 2) Atlas

Dikutip dari *Encyclopaedia Britannica* (2015), atlas adalah kumpulan peta yang telah dikumpulkan. Sebuah atlas memuat beberapa jenis peta baik peta umum maupun peta khusus. Dengan demikian, perbedaannya dengan peta terletak pada cara penyajiannya.

Pada umumnya, atlas dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- (i) Atlas dunia, adalah atlas yang memuat keadaan geografi permukaan bumi yang meliputi benua Asia, Afrika, Eropa, Amerika, Australia, dan Antartika, serta batas-batas negaranya.
- (ii) Atlas Regional, adalah atlas yang memuat sebagian permukaan bumi baik berupa kesatuan negara maupun benua.
- (iii) Atlas Nasional, adalah atlas yang dibuat secara nasional mengenai suatu negara tertentu, yang isinya berorientasi pada data, gambar, pulau, dan wilayah negara pembuatnya.

### 3) Globe

Istilah globe berasal dari bahasa Latin yaitu globus yang berarti bulatan atau bola. Jadi, globe merupakan tiruan bola bumi dalam ukuran yang lebih kecil. Benda tiruan yang berbentuk bola tidak hanya bumi, tetapi bisa juga bola langit, dan bulan (Bagja Waluya, 2015). Globe sebagai gambar permukaan bumi yang berbentuk tiga dimensi memiliki skala yang benar dibanding dengan peta yang berbentuk bidang datar. Kedudukan globe yang merupakan tiruan bentuk bumi adalah miring membentuk sudut  $66\frac{1}{2}^{\circ}$  pada bidang meja. Kedudukan tersebut sama dengan kedudukan bumi terhadap bidang ekliptika, yaitu lingkaran peredaran semu tahunan matahari (Bagja Waluya, 2015).

Ada dua jenis globe yang kita kenal hingga saat ini yaitu globe terestrial dan globe celestial.

#### (i) Globe Terestrial (Peta Bola Dunia)



Gambar 3. Globe Terestrial (Peta Bola Dunia)

Globe terestrial atau disebut juga globe bumi adalah jenis globe yang pada umumnya kita kenal dan jumpai dipasaran. Globe terestrial adalah tiruan bumi yang merinci fitur geografis bumi termasuk menampilkan informasi topografi atau batimetri seperti daratan dan perairan. Lebih jauh lagi, globe terestrial memuat relief gunung dan bentang alam besar lainnya.



Sebagian besar globe terestrial modern juga dicetak dengan paralel dan meridian yang memungkinkan kita mengetahui perkiraan koordinat lokasi tertentu. Globe terestrial juga sering disebut sebagai globe peta dunia karena menunjukkan letak negara dan kota-kota besar serta jaringan garis lintang dan bujur.

(ii) Globe *Celestial* (Bola Langit)



Gambar 4. Globe *Celestial* (Bola Langit)

Globe *celestial* atau dikenal juga dengan globe langit memiliki muatan informasi yang berbeda dengan globe terestrial. Globe *celestial* menunjukkan posisi objek astronomi yang meliputi letak bintang-bintang di langit atau rasi.

Meskipun memuat objek astronomi penting, globe celestial tidak menampilkan matahari, bulan, dan planet-planet. Hal ini dikarenakan posisi ketiga objek tersebut dinamis atau bervariasi relatif terhadap bintang-bintang. Namun, bidang ekliptika atau lintasan di mana matahari bergerak tetap ditunjukkan.

Globe celestial menggunakan bumi sebagai pusat imajiner alam semesta untuk memetakan bintang-bintang. Dalam bentuknya yang paling umum, globe *celestial* membuat ilusi seolah-olah orang yang melihatnya sedang melihat ke bawah ke langit. (Ananda, 2022)

#### 4) Gambar

Dalam pembelajaran di sekolah dasar media gambar sangat baik digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran karena media gambar ini cenderung sangat menarik hati siswa sehingga akan muncul motivasi untuk lebih ingin menegtahui tentang gambar yang dijelaskan dan guru pun dapat menyampaikan materi dengan optimal melalui media gamabar tersebut (Cecep, 2016).

Gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya (Cecep, 2016).

Terdapat beberapa jenis media gambar yang biasa digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

(i) Poster

Poster adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.

(ii) Kartun

Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.

(iii) Komik

Komik adalah media pembelajaran berbentuk gambar selain kartun yang juga bersifat unik. Bedanya, pada komik terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaian seri). Komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam bentuk gambar, karena komik sangat akrab dengan keseharian siswa.

(iv) Gambar Fotografi

Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam *gadget* yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistik (konkret) (Cecep, 2016).

## 5) Realia

Mengacu kepada pendapat Rusman (2005) media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan dan sebagainya. Hal lain yang mengemukakan Halamik (1989) bahwa media realia yaitu benda atau obyek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya yang mungkin dibawa oleh siswa atau dibawa oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media realia yaitu:

- (i) Benda-benda hidup seperti: orang, binatang dan tumbuhan.
- (ii) Benda-benda mati seperti: meja, kursi, piring, gelas, buku, majalah, koran, lemari, *figure* foto, karpet, uang koin, bebatuan, dan makanan

## 6) Handout

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Handout biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Handout biasanya merupakan bahan ajar tertulis yang diharapkan dapat mendukung bahan ajar lainnya atau penjelasan dari guru (Majid, 2009).

Menurut Prastowo (2011), berdasarkan keterpaduan dengan buku utama, *handout* dibagi menjadi dua jenis, yaitu: 1) *handout* yang terlepas sama sekali dari buku, dan 2) *handout* yang menjadi bagian tak terpisahkan dari buku atau modul yang digunakan untuk materi tertentu. Adapun berdasarkan karakteristik mata pelajaran, *handout* juga dibagi menjadi ke dalam dua jenis, yaitu:

### (i) *Handout* mata pelajaran praktik

Susunan *handout* untuk mata pelajaran praktik memiliki beberapa karakteristik atau ketentuan, antara lain yaitu sebagai berikut:

- Dalam materi pokok kegiatan praktik, terdiri atas langkah-langkah kegiatan atau proses yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- Pengalaman dan keterampilan peserta didik sangat diharapkan dalam penggunaan alat atau instrumen praktik (harus mutlak benar). Salah dalam merangkai atau menggunakan akan berakibat fatal, kerusakan, atau bahkan kecelakaan.
- Perlu bahkan sering dilakukan *pre-test* terlebih dulu sebelum peserta didik memasuki ruangan laboratorium atau bengkel, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah siap dengan semua yang akan dilakukan dalam praktik tersebut.
- Penggunaan alat evaluasi sangat diperlukan untuk umpan balik dan melihat tingkat ketercapaian tujuan.
- Keselamatan kerja perlu dibudidayakan.

- Format identitasnya sama dengan penjelasan sebelumnya, sedangkan isi *handout* disesuaikan dengan kekhususan materinya.

(ii) *Handout* mata pelajaran non-praktik

*Handout* untuk mata pelajaran non-praktik mengacu pada SAP (Satuan Acara Pembelajaran). Adapun format *handout* mata pelajaran nonpraktik adalah:

- Bebas (*slide*, transparansi, *paper based*) dan dapat berbentuk narasi kalimat tetapi singkat atau skema (*flowchart*) dan gambar.
- Tidak perlu pakai *header* dan *footer* untuk *slide*, cukup haaman pertama saja.
- Konten atau isi *handout* terdiri dari *overview* materi dan perincian materi. (Muchlisin, 2022)

## 7) Grafik/Chart

Grafik atau chart merupakan media visual yang berfungsi sebagai salah satu bentuk representasi data yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis melalui bentuk visual. Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Berikut adalah tipe-tipe atau model grafik yang sering digunakan di *Microsoft Excel* beserta penjelasan singkatnya:

(i) *Pie Chart*

Jenis grafik *pie chart* atau diagram lingkaran ini biasanya digunakan untuk menampilkan kontribusi setiap nilai yang dimasukkan. Dengan menggunakan *pie chart*, kamu dapat melihat hasil data dalam bentuk persentase (%).

(ii) *Column Chart*

*Column chart* atau yang biasa disebut sebagai diagram batang memiliki fungsi untuk membandingkan nilai dalam bentuk berbagai kategori. Diagram batang ini sangat cocok untuk membandingkan data dengan kurun waktu tertentu.

*(iii) Bar Chart*

Grafik satu ini biasanya digunakan untuk membandingkan beberapa item. Contohnya, grafis dari pertumbuhan penduduk di suatu tempat dengan kurun waktu tertentu. *Bar chart* juga digunakan pada data yang memiliki jumlah banyak.

*(iv) Line Chart*

*Line chart* merupakan grafik yang sangat cocok untuk digunakan pada data yang menunjukkan perbandingan mengenai naik turunnya suatu tren. Grafik ini juga sangat efektif untuk mengidentifikasi pola atau tren dengan data yang berkelanjutan.

**8) Slide**

Media *slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor *slide*. *Slide* atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film *slide* adalah film positif yang ukurannya 35 mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 *inchi*. Sebuah program *slide* biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan.

Program visual dapat dikombinasikan dengan suara yang dikenal dengan film bingkai bersuara. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih. Berbeda dengan gambar yang disertai suara rekaman waktu tayangnya sudah tertentu, gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lama pun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut (Bahri, 2011).

**9) Film/Video**

Film memiliki beberapa jenis penyampaian pesan dan penyampain makna itu semua tergantung seperti apa cara penyampaian yang akan

dibuat. Pratista (2008) membagi film menjadi tiga jenis yakni: film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara penyampaiannya, yaitu naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas, sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur narasi yang jelas. Berikut ini penjelasan deskripsinya:

(i) Film Dokumenter

Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh antagonis maupun protagonis.

(ii) Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur film biasanya terikat dengan kausalitas. Cerita juga biasanya memiliki karakter (penokohan) seperti antagonis dan protagonis, jelas sangat bertolak belakang dengan jenis film dokumenter.

(iii) Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

### **3. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

#### **a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

##### **1) Fungsi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media memiliki beberapa fungsi yaitu untuk menarik perhatian siswa saat menerima pelajaran dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar dapat memuaskan. Menurut Azhar Arsyad (2011) terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi atensi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar. Fungsi afektif media audio visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membentuk siswa lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan yang baru,



membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Suatu kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan, jika melibatkan komponen media pembelajaran secara terencana, sebab media pembelajaran sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya. Menurut Azhar Arsyad (2011) manfaat media pembelajaran yaitu media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar. Media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Benda yang terlalu besar atau kecil dibawa keruang kelas dapat diganti dengan media *slide*, model. Proses atau peristiwa gunung meletus, banjir, tsunami dapat ditampilkan dalam media *slide*, gambar, video. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a) Membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- b) Media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran
- c) Media harus melibatkan peserta didik sehingga mereka mampu belajar dengan lebih baik

- d) Media pembelajaran berguna mempercepat proses belajar
- e) Media pembelajaran berguna dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar
- f) Media dapat mengurangi penyajian yang bersifat verbalistik (Dina Indriana, 2011).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran mampu mengatasi masalah-masalah penyampaian materi oleh guru dan dapat memotivasi siswa dalam pelajaran. Manfaat media di atas sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti media untuk kepentingan proses serta pencapaian hasil belajar siswa.

#### **b. Faktor Pendorong Memilih Media Pembelajaran**

Semua guru perlu memiliki pengetahuan tentang kriteria setiap media, karena media memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Memahami karakteristik setiap media, berarti guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilihnya atau dengan kata lain guru dapat memilih media berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Kriteria pemilihan media dapat didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut.

Berikut ini kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan menurut Musfiqon (2012) kesesuaian dengan kompetensi, ketepatangunaan, peserta didik, ketersediaan media, biaya yang tersedia, keterampilan guru dan mutu teknis. Media dipilih berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kesesuaian antara media dengan tujuan sangat penting. Tujuan pembelajaran akan memberikan gambaran bagi guru, tentang kesesuaian media yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kegunaan, jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan pencapaian akademik.

Pemilihan media perlu memperhatikan tersedia atau tidaknya media tersebut di perpustakaan atau sekolah serta mudah atau sulitnya media diperoleh. Pemilihan media harus mempertimbangkan aspek biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Guru sebaiknya memilih media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya baik dalam menyampaikan materi pelajaran. Kualitas media pembelajaran yang digunakan sangat mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Media yang dipilih oleh guru hendaknya memiliki mutu teknis yang baik.

Keterampilan guru menggunakan media sangat penting untuk kelancaran pembelajaran. Guru perlu memiliki keterampilan menggunakan media, media yang akan dipakai harus direncanakan dengan teliti terlebih dahulu. Keterampilan seringkali menjadi kendala tersendiri dalam proses pemilihan media. Banyak guru yang memilih media sederhana dengan alasan tidak bisa mengoperasikan media yang lebih canggih atau modern, padahal dari sisi hasil media yang lebih canggih dan modern bisa menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Guru harus mampu menggunakan media yang dipilih dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Media yang bagus seperti komputer tidak akan mempunyai arti jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Arif S. Sadiman (2011) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Ketersediaan sumber setempat artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus menyewa, membeli, meminjam atau membuat sendiri. Guru harus mempertimbangkan dana, tenaga dan

fasilitas yang tersedia untuk membeli atau memproduksi sendiri. Faktor yang menyangkut keluesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan dalam waktu yang lama, artinya media dapat digunakan diberbagai tempat dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing atau dipindahkan. Efektifitas biaya dalam waktu yang panjang.

Hartono Kasmadi yang dikutip oleh Musfiqon (2012), menyarankan agar setiap kita yang akan menggunakan dan memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan empat hal: produksi, peserta didik, isi dan guru. Pertimbangan produksi, mempertimbangkan tersedianya bahan, media akan efektif dalam mencapai tujuan, bila tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat. Harga yang tinggi tidak menjamin ketepatan media, demikian sebaliknya tanpa biaya juga tidak akan berhasil, artinya tujuan belum tentu dapat dicapai. Kondisi fisik, misalnya dengan warna yang buram, akan mengganggu kelancaran dalam belajar. Kemudahan dicapai, maksudnya pembelian bahan hendaknya yang dwi fungsi, yaitu guru dapat menggunakannya, peserta didik juga semakin mudah menerima pelajaran. Dampak emosional, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media harus mempunyai nilai estetika sehingga akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Selanjutnya pertimbangan peserta didik, mempertimbangkan *student characteristics* (karakteristik siswa), guru harus mampu memahami tingkat kematangan latar belakang siswa, dengan demikian guru dapat menentukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan karakter siswa, meliputi masalah tingkat kematangan siswa secara komprehensif. *Student relevance* (sesuai dengan peserta didik), bahan yang relevan akan memberi nilai positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman siswa, perkembangan pola pikir, analisis pelajaran, hingga dapat menceritakan kembali pelajaran yang diajarkan dengan baik. Keterlibatan siswa, bahan yang disajikan akan memberikan kemampuan siswa dan keterlibatan siswa secara fisik dan mental untuk meningkatkan potensi belajar. Berdasarkan uraian tentang peserta didik

tersebut peneliti akan meneliti tentang kesempatan yang diberikan kepada siswa yang diukur dengan kesempatan siswa mencoba media dan kesempatan siswa bertanya, selain itu tanggapan siswa terhadap pemanfaatan media juga akan diukur dengan mengukur respon siswa terhadap materi yang disampaikan dan mengukur ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media.

Pertimbangan isi, mempertimbangkan *curriculair-relevance*, penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuannya harus jelas, perlu direncanakan dengan baik. *Content-soundness*, banyak bahan yang sudah diprogram (*software*) siap pakai/bahan jadi, tetapi kemungkinan bahan jadi tersebut belum tentu cocok dan mungkin sudah tidak *up to date* atau sudah ketinggalan zaman hingga tidak sesuai lagi *content-presentation*, jika isi tepat dan sesuai dengan kebutuhan, perlu juga cara menyajikan yang benar. Pertimbangan guru, guru harus mempertimbangkan dari segi kemanfaatan media yang akan digunakan. Media yang digunakan harus mampu memecahkan masalah, jangan malah menimbulkan masalah, maka perlu observasi dan peninjauan kembali bahan-bahan tersebut sebelum disajikan.

Pemilihan media yang tepat sangat dipengaruhi strategi, pendekatan, metode dan format pembelajaran yang digunakan oleh guru, semakin profesional guru maka makin kecil peranan media dalam pembelajaran. Guru yang profesional akan bisa mengkreasi sumber belajar dan media agar materi lebih cepat dipahami anak didik. Tuntutan ini tentu mengharuskan guru untuk memahami berbagai jenis dan karakteristik media serta belajar mengoperasionalkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas faktor pendorong memilih media diukur dengan mengukur tingkat: perencanaan media, ketersediaan media, kesesuaian dengan materi, keterampilan guru, dan kemudahan dalam memanfaatkan media.

**c. Variasi Media Pembelajaran**

Variasi media belajar maksudnya adalah penggunaan media secara bervariasi antara jenis-jenis media belajar yang ada. Penggunaan media tidak lepas dari pertimbangan tujuan belajar yang akan dicapai. Begitu pula penggunaan media dimungkinkan secara serempak dua atau tiga jenis media sekaligus dalam satuan pengajaran tertentu (Murni, 2010). Variasi media belajar dilihat dari berbagai jenis media pembelajaran geografi yaitu peta, atlas, globe, gambar, realia, *handout*, grafik/*chart*, *slide*, dan film/video. Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui bahwa media beragam jenisnya dan pemanfaatan media secara bervariasi dapat dilakukan guru dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek lain yang berkaitan.

## B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Metode	Hasil
1	Mohamad Ridwan (2017)  E- <i>Journal Geo-Tadulako</i> UNTAD	Jurnal	Identifikasi Media Pembelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palu	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik <i>purposive sampling</i> , sedangkan pengambilan sampel untuk siswa menggunakan teknik <i>random sampling</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ketersediaan media pembelajaran geografi di MAN 2 Model Palu meliputi: a) jenis media yang paling banyak dimiliki sekolah adalah media visual seperti peta, gambar dan buku paket b) jumlah media termasuk kategori kurang dan c) kondisi media pembelajaran tergolong baik. 2) Pemanfaatan media pembelajaran geografi MAN 2 Model Palu dapat dilihat dari a) persepsi siswa terhadap pemanfaatan media oleh guru meliputi: motivasi siswa sebesar 96,6%, efektifitas penggunaan media sebesar 55% dan sikap siswa pada media pembelajaran sebesar 80%. b) penggunaan media pembelajaran oleh guru selalu menyesuaikan antara ketersediaan media pembelajaran dengan materi pembelajaran geografi.

Tabel 2. (lanjutan)

No	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Metode	Hasil
2	Agus Muliadi Putra dan Suroso (2017)  <i>Journal Education</i> Vol. 12 No 1 hal 41-57	Jurnal	Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMA/MA Nahdatul Wathan Kabupaten Lombok Timur	Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru geografi yang mengampu kelas XII IPS dan semua siswa kelas XII IPS di SMA/MA Nahdatul Wathan di Kabupaten Lombok Timur. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode angket, wawancara dan observasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ketersediaan media, meliputi: a) jenis media paling banyak adalah globe dan peta b) jumlah media tergolong kurang dan c) kondisi media tergolong baik. 2) Pemanfaatan media dilihat dari: variasi media tergolong sedang (73,33 persen); faktor pendorong memilih media tergolong tinggi (73,33 persen); tanggapan siswa tergolong tinggi (60 persen) dan kesempatan siswa tergolong tinggi (53,33 persen). 3) Kesulitan guru tergolong tinggi (80 persen). 4) Upaya guru tergolong sedang (80 persen).
3	Muh. Husyain Rifai dan Ary Wijayanti (2017)  Jurnal Edudikara, Vol 2 No 3 hal 210-216	Jurnal	Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMA di Kabupaten Karanganyar	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Teknik analisis data menggunakan program SPSS deskriptif (persentase). Setelah data dideskripsikan, kemudian dilanjutkan dengan analisis data. Analisis deskripsi data yang dimaksudkan meliputi penyajian tabel distribusi frekuensi dan histogram.	1) Ketersediaan media meliputi; a) Jenis Media paling banyak adalah atlas, gambar, globe, peta, slide powerpoint, dan seperangkat komputer. b) jumlah media tergolong sedang. c) kondisi media tergolong baik. 2) Pemanfaatan media dilihat dari variasi media tergolong sedang, yaitu 65,25% faktor pendorong memilih media tergolong tinggi, 55%, tanggapan siswa tergolong tinggi, yaitu 63,65 % dan kesempatan siswa tergolong sedang 78%.



Tabel 2. (lanjutan)

No	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Metode	Hasil
4	Sidharta Adyatma, Ellyn Normelani, dan Selamat Riadi (2017)  JPG (Jurnal Pendidikan Geografi) Vol 4 No. 5 Hal 1-19	Jurnal	Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Banjarmasin	Jenis Penelitian ini adalah <i>descriptive research</i> dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif menggunakan rumus persentase yang dibantu program SPSS versi 18.0 <i>for windows</i> . Analisis deskriptif yang dimaksudkan meliputi penyajian tabel distribusi frekuensi dan histogram.	Hasil penelitian menunjukkan jenis media pembelajaran geografi yang paling banyak dimiliki oleh SMA di Kota Banjarmasin adalah atlas, globe dan peta dengan jumlah yang cukup banyak dan kondisi yang baik. Pemanfaatan media oleh guru masuk pada kategori sedang atau cukup dan guru tidak mengalami kesulitan dalam pemanfaatan media, serta upaya guru dalam mengadakan dan pemanfaatan media berada pada kategori tinggi.

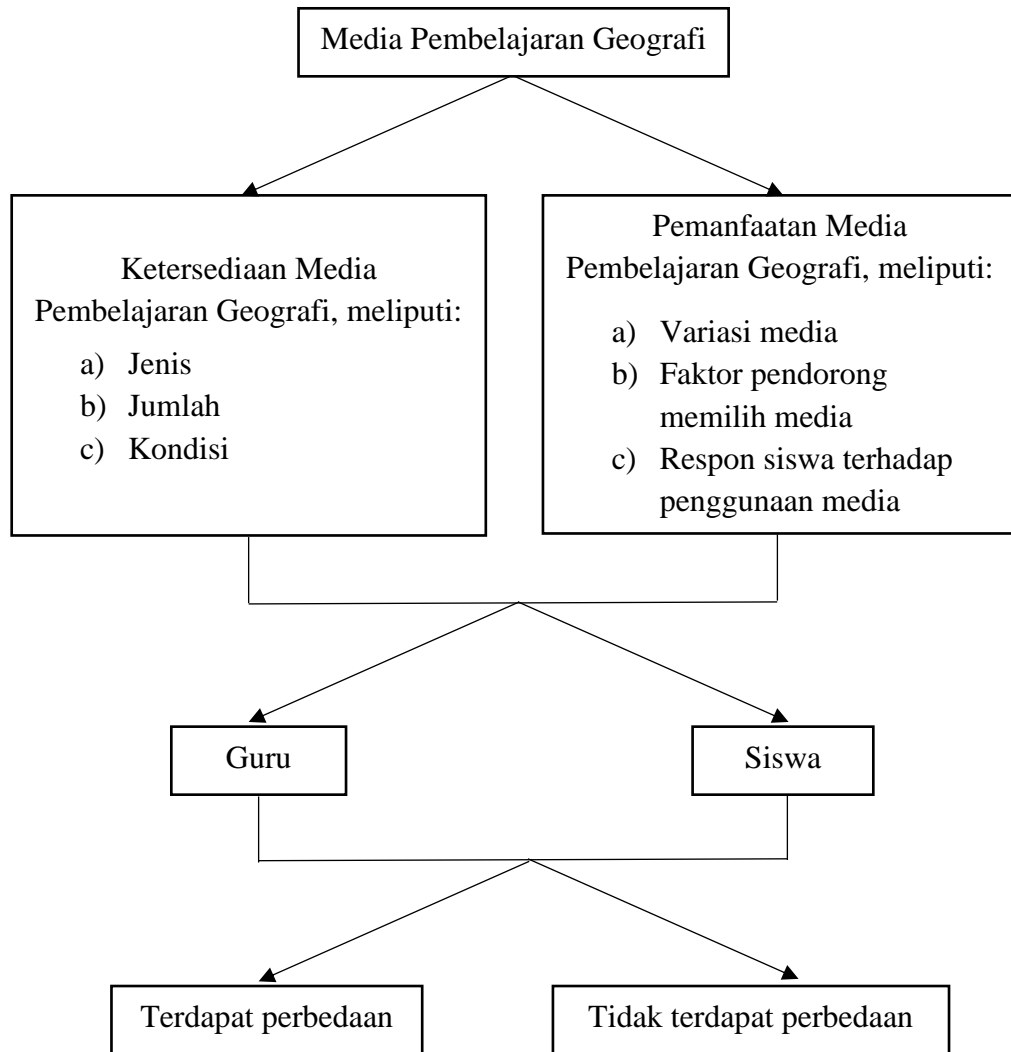
### C. Kerangka Pikir

Guru memiliki peranan yang penting dan strategis dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran, guru berperan sebagai penyampai pesan berupa materi pelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sebagai suatu kegiatan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa selalu berkaitan langsung dengan aktivitas guru baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dalam suatu sistem aktivitas proses pembelajaran selalu melibatkan seorang guru. Bidang kajian geografi berupa gejala alam serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang tersebar di permukaan bumi menuntut penyampaian materi yang lebih banyak menggunakan media agar siswa lebih mudah dalam menyerap materi yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran perlu dimaksimalkan sehingga materi geografi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.

Proses pembelajaran yang konvensional oleh guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan, sehingga antusias dalam mengikuti proses pembelajaran geografi kurang. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran, yaitu semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan menggunakan salah satu atau gabungan alat indra mereka. Media pembelajaran selain sebagai alat peraga juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga mereka akan lebih mengerti terhadap pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran geografi yang biasa digunakan oleh guru geografi pada umumnya adalah peta, atlas, globe, gambar, realia, *handout*, grafik, dan film/video.

Media atau alat dalam segala bidang kehidupan sangat besar, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Hal tersebut karena fungsinya sebagai penyedia informasi yang teraktual sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan media pembelajaran geografi secara optimal dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah belajar dan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa dalam memperoleh hasil belajar dan pencapaian tujuan belajar yang diinginkan. Pemanfaatan media dapat dilihat dari variasi media, faktor pendorong memilih media dan respon siswa

terhadap penggunaan media. Sedangkan ketersediaan media dapat dilihat dari jenis, jumlah, dan kondisi yang ada. Dalam pemanfaatan media pembelajaran tentunya dapat dipengaruhi oleh adanya ketersediaan media. Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat digambarkan skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Pikir

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Jenis Penelitian**

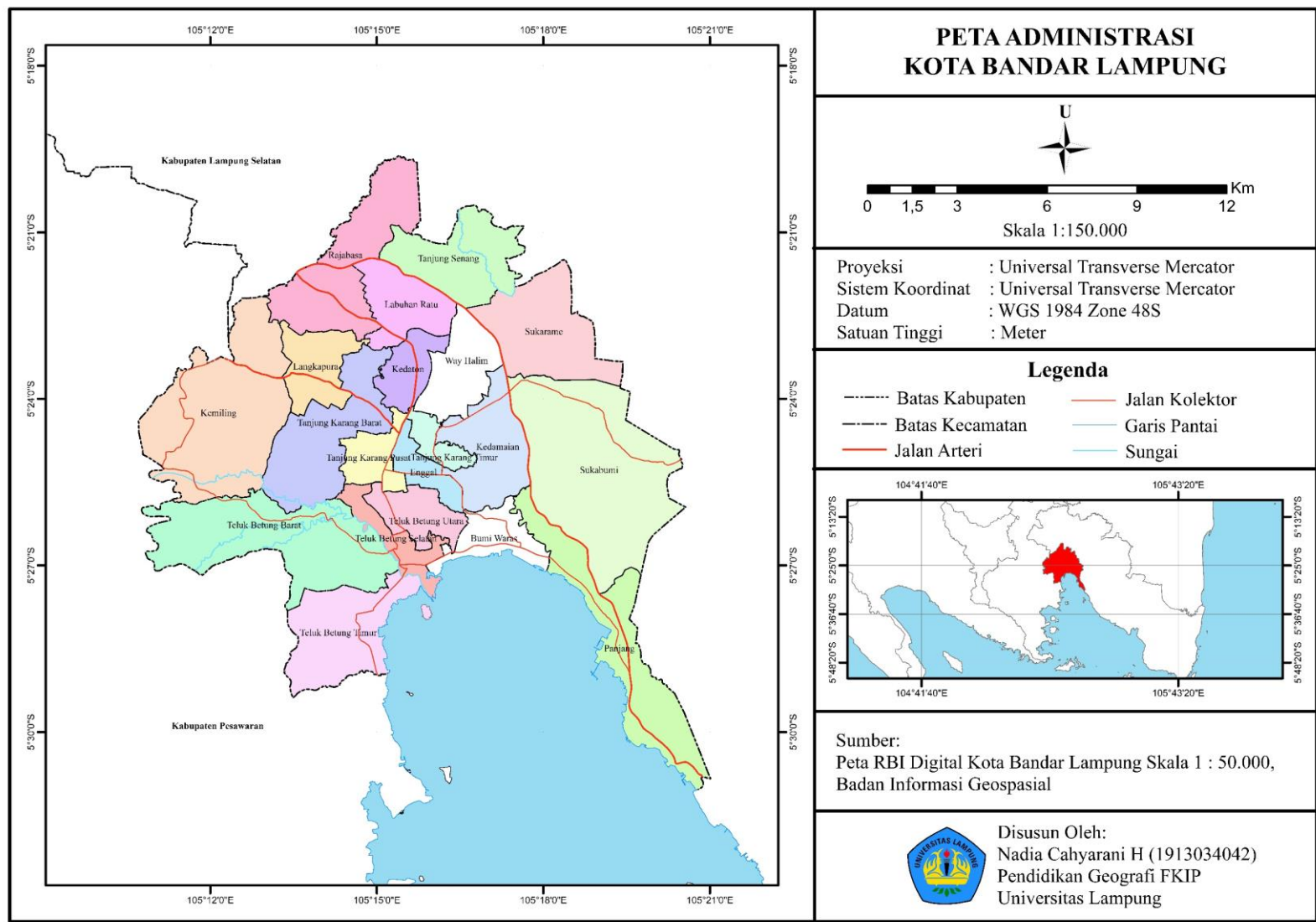
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian deskriptif. Menurut Resseffendi (2010) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Penelitian ini akan memaparkan yang sebenarnya terjadi di lapangan sebagaimana adanya dan mengungkapkan fakta-fakta yang ada terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran Geografi SMAN, walaupun kadang-kadang diberikan interpretasi atau analisis.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015:14) mengemukakan bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Ditinjau dari data yang digunakan maka penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan peneliti untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran Geografi SMA.

Hasil penelitian ini berfokus untuk memberikan gambaran keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti. Melalui metode penelitian deskriptif kuantitatif, bermaksud untuk mengetahui tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran Geografi SMAN tahun ajaran 2022/2023 di Kota Bandar Lampung.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023.



Gambar 6. Peta Administrasi Bandar Lampung

### C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek penelitian yang menjadi titik fokus perhatian peneliti dalam meneliti. Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu:

- a. Ketersediaan media pembelajaran geografi
- b. Pemanfaatan media pembelajaran geografi

#### 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Ketersediaan media pembelajaran geografi meliputi jenis, jumlah, dan kondisi media.
  - 1) Jenis media adalah macam media pembelajaran yang dimanfaatkan saat proses pembelajaran geografi. Jenis media yang dimaksudkan yaitu:

Tabel 3. Definisi Operasional Variabel Ketersediaan Media (Jenis)

No	Media Pembelajaran Geografi	Jenis
1	Peta	Menurut isi peta
		1. Peta Umum
		2. Peta Khusus
		Menurut skala peta
		3. Peta Kadaster
		4. Peta Skala Besar
		5. Peta Skala Sedang
2	Atlas	6. Peta Skala Kecil
		7. Peta geografi
		Atlas Dunia
3	Globe	Atlas Regional
		Atlas Nasional
4	Gambar	Globe Terestial
		Globe Caestial
		Poster
		Kartun
5	Realia	Komik
		Gambar Fotografi
		Benda-Benda Hidup
		Benda-Benda Mati

Tabel 3. (Lanjutan)

No	Media Pembelajaran Geografi	Jenis
6	Handout	Mata Pelajaran Praktik
		Mata Pelajaran Non-Praktik
7	Grafik/Chart	Pie Chart
		Column Chart
		Bar Chart
		Line Chart
8	Slide	Power Point
9	Film/Video	Film Dokumenter
		Film Fiksi
		Film Eksperimental

Sumber: Olahan Peneliti, 2022.

- 2) Jumlah adalah banyaknya masing-masing jenis media yang tersedia di sekolah.
  - 3) Kondisi adalah kalayakan pakai dari media yang sudah ada di sekolah.
  - 4) Tersedia atau tidak tersedia adalah sudah ada atau belum media di sekolah
  - 5) Dipakai atau tidak dipakai adalah penggunaan media pembelajaran di sekolah
- b. Pemanfaatan media adalah cara memanfaatkan media atau suatu alat peraga yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan tersebut dilihat dari:

Tabel 4. Definisi Operasional Variabel Pemanfaatan Media

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
Pemanfaatan media pembelajaran geografi	Variasi media	1) Frekuensi penggunaan media setiap pembelajaran 2) Penggunaan media saat praktik 3) Menggunakan media lebih dari satu 4) Penggunaan media yang berasal dari pihak sekolah 5) Membuat media pembelajaran sendiri
	Faktor pendorong memilih media	1) Perencanaan media 2) Kesesuaian media dengan materi 3) Keterampilan guru 4) Kemudahan dalam memanfaatkan media

Tabel 4. Lanjutan

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
	Respon siswa terhadap penggunaan media	1) Kemudahan dalam memahami pembelajaran 2) Rasa bosan 3) Memberikan pengaruh 4) Ketertarikan siswa terhadap penyampaian materi 5) Merasakan manfaat penggunaan media pembelajaran, 6) Meningkatkan motivasi belajar

Sumber: Olahan Peneliti, 2022

#### D. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA Negeri di Kota Bandar Lampung serta guru dan siswa yang ada SMA Negeri di Kota Bandar Lampung.

Tabel 5. Jumlah Sekolah, Guru, dan Siswa SMA Negeri di Kota Bandar Lampung Tahun 2022

No	Kecamatan	Jumlah Sekolah	Jumlah Guru	Jumlah Siswa
1	Teluk Betung Barat	-	-	-
2	Teluk Betung Timur	1	37	570
3	Teluk Betung Selatan	2	90	1 607
4	Bumi Waras	-	-	-
5	Panjang	1	22	390
6	Tanjung Karang Timur	-	-	-
7	Kedamaian	1	60	1 058
8	Teluk Betung Utara	1	53	901
9	Tanjung Karang Pusat	2	128	2 143
10	Enggal	1	47	827
11	Tanjung Karang Barat	2	119	1 944
12	Kemiling	2	128	2 152
13	Langkapura	-	-	-
14	Kedaton	-	-	-
15	Rajabasa	1	54	989
16	Tanjung Senang	1	58	936
17	Labuhan Ratu	-	-	-
18	Sukarame	2	116	2 075
19	Sukabumi	-	-	-
20	Wayhalim	-	-	-
<b>Kota Bandar Lampung</b>		<b>17</b>	<b>910</b>	<b>15 592</b>

Sumber: Data (diolah) dari data BPS Kota Bandar Lampung dalam Angka 2022



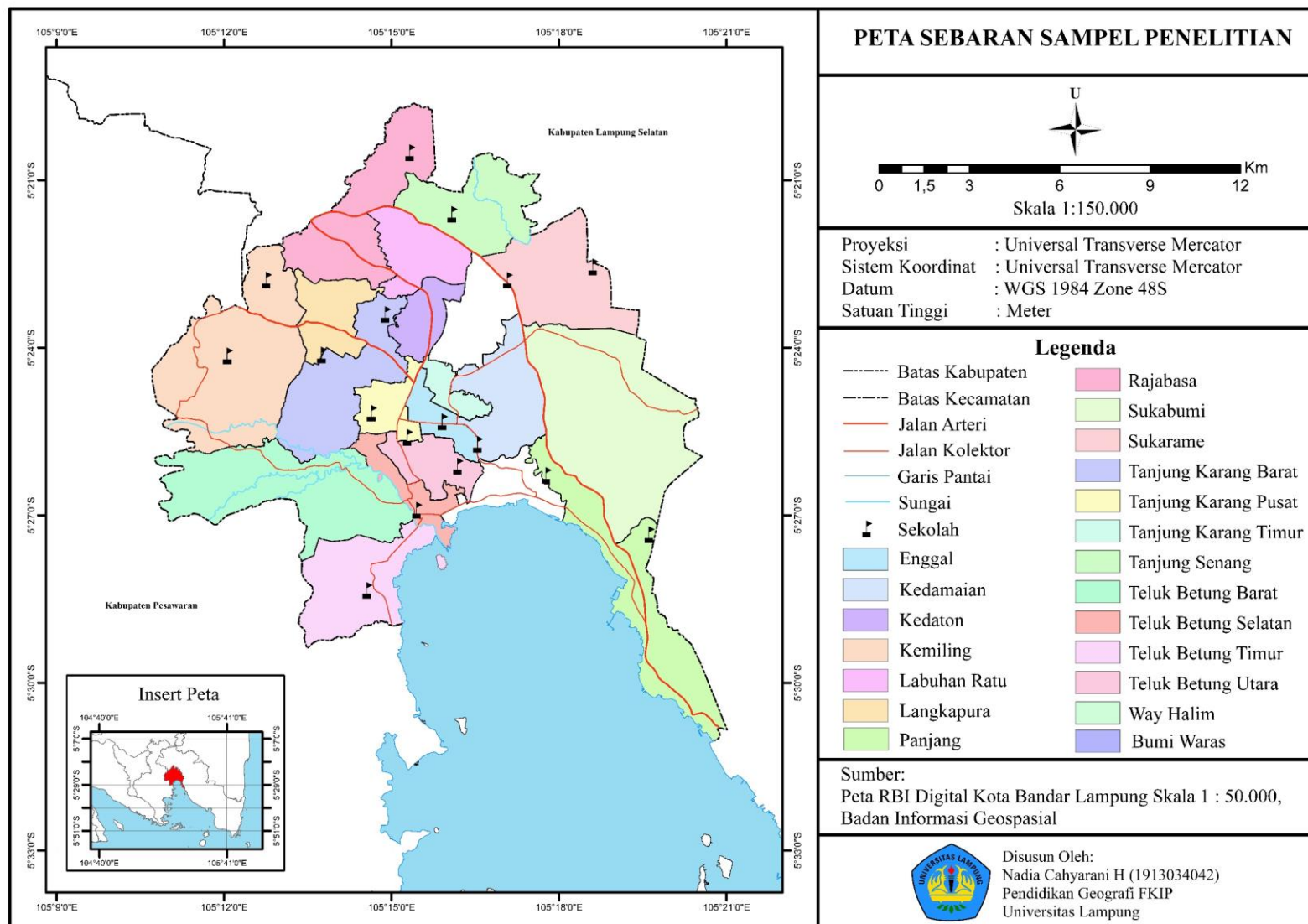
## 2. Sampel

Sampel dalam penentuan sekolah pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, sugiyono 2015 (124-125) mengatakan “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 17 SMA Negeri di Bandar Lampung. Guru dan siswa SMA yang dijadikan subjek penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Guru yang menjadi subjek penelitian ialah guru geografi dan siswa yang mengambil mata pelajaran geografi. Hal ini disebabkan karena penelitian ini termasuk kedalam ranah media pembelajaran geografi. Dalam penelitian ini guru yang menjadi sampel sebanyak 44 orang karena ada beberapa sekolah yang memiliki guru geografi kurang dari tiga. Siswa yang dijadikan sampel penelitian masing-masing sebanyak 51 orang, sehingga total sampel penelitian sebanyak 95 orang dengan sebaran sebagai berikut.

Tabel 6. Sebaran Sampel Penelitian

No	Nama Instansi Pendidikan	Jumlah Guru	Jumlah Siswa
1	SMA N 1 Bandar Lampung	2	3
2	SMA N 2 Bandar Lampung	3	3
3	SMA N 3 Bandar Lampung	3	3
4	SMA N 4 Bandar Lampung	2	3
5	SMA N 5 Bandar Lampung	3	3
6	SMA N 6 Bandar Lampung	3	3
7	SMA N 7 Bandar Lampung	3	3
8	SMA N 8 Bandar Lampung	2	3
9	SMA N 9 Bandar Lampung	2	3
10	SMA N 10 Bandar Lampung	2	3
11	SMA N 11 Bandar Lampung	3	3
12	SMA N 12 Bandar Lampung	3	3
13	SMA N 13 Bandar Lampung	3	3
14	SMA N 14 Bandar Lampung	3	3
15	SMA N 15 Bandar Lampung	3	3
16	SMA N 16 Bandar Lampung	3	3
17	SMA N 17 Bandar Lampung	1	3
<b>Total</b>		<b>44</b>	<b>51</b>

Sumber: Olahan Peneliti, 2022.



Gambar 7. Peta Sebaran Sampel Penelitian

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi SMA di Kota Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner (Angket)

Metode ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai pemanfaatan media. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket ditujukan untuk guru dan siswa. Responden diharapkan menjawab pertanyaan sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang diberikan.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada media pembelajaran di setiap sekolah. Penggunaan metode observasi dilakukan dengan cara mencatat tentang ketersediaan media yang meliputi jenis, jumlah dan kondisi media pembelajaran geografi SMAN di Kota Bandar Lampung. Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang diberikan.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan tujuan memperoleh data ketersediaan media pembelajaran meliputi jumlah, jenis dan kondisi media pembelajaran tersebut. Sehingga dengan adanya dokumentasi dapat memperkuat data observasi mengenai media pembelajaran geografi yang tersedia di SMAN di Kota Bandar Lampung.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015). Berdasarkan pengertian instrumen penelitian yang telah diungkapkan, dapat dipahami bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang sedang diteliti dengan menggunakan berbagai metode penelitian. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Berikut ini disajikan tabel yang kisi-kisi instrumen penelitian (lihat pada halaman berikutnya).

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Metode	Sumber	Item	
					No	Jumlah
1	Ketersediaan Media	2. Jenis 3. Jumlah 4. Kondisi 5. Tersedia/Tidak Tersedia 6. Dipakai/Tidak Dipakai	Lembar observasi	Guru dan siswa	-	-
2	Pemanfaatan Media	1. Variasi media 2. Faktor pendorong memilih media 3. Respon siswa terhadap penggunaan media	Angket	Guru dan siswa	1-5 6-9 10-15	5 4 6
Jumlah						15

Sumber: Olahan Peneliti, 2022

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket penelitian ditujukan untuk guru dan siswa. Kuesioner ini menggunakan skala Likert, dengan alternatif jawaban yaitu tidak pernah, kadang-kadang, sering, dan selalu. Pengisian angket dengan cara memberikan tanda ( $\surd$ ) pada lembar yang telah disediakan. Sistem penskorannya adalah sebagai berikut:

- 1) Selalu : skor 4
- 2) Sering : skor 3
- 3) Kadang-kadang : skor 2
- 4) Tidak pernah : skor 1

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2017: 125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan

menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Sebagai uji coba instrumen, maka data yang digunakan dalam uji validitas sebanyak 30 responden yang merupakan sampel dari populasi penelitian. Jumlah sampel diambil adalah sebesar 30 responden, hal ini sesuai pendapat Singarimbun dan Effendi (1995) yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuesioner adalah minimal 30 responden.

$$r \text{ hitung} = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r xy = Koefisien korelasi
- n = Banyaknya sampel
- $\Sigma XY$  = Jumlah perkalian variabel x dan y
- $\Sigma X$  = Jumlah nilai variabel x
- $\Sigma Y$  = Jumlah nilai variabel y
- $\Sigma X^2$  = Jumlah pangkat dari nilai variabel x
- $\Sigma Y^2$  = Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25.0 for Windows dengan kriteria berikut:

- 1) Jika r hitung > r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- 2) Jika r hitung < r tabel maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
- 3) Nilai r hitung dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya menggunakan program SPSS 25.0 for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut:

- 1) Jika r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliabel.
- 2) Jika r-alpha negatif dan lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
  - a. Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka reliable
  - b. Jika nilai Cronbach's Alpha < 0,6 maka tidak reliable

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6 (Priyatno, 2013: 30).

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Tingkat Kecenderungan Variabel

Tingkat kecenderungan variabel merupakan pengkategorian masing-masing skor. Hasil dari angket pemanfaatan media yang telah diisi responden akan dituangkan ke dalam tabel rekapitulasi secara menyeluruh. Kemudian skor tersebut dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu rendah, sedang, tinggi.

Tingkat kecenderungan variabel dibedakan menjadi tiga kategori menurut Mardapi (2008), ketiga kategori tersebut adalah:

- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| $x \geq (M + SD)$            | : tinggi |
| $(M - SD) \leq x < (M + SD)$ | : sedang |
| $x < (M - SD)$               | : rendah |

Sedangkan untuk menghitung rerata harapan dan standar deviasi harapan adalah sebagai berikut:

- Nilai rerata harapan /ideal ( $M_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor tertinggi + skor terendah)
- Standar deviasi harapan /ideal ( $SD_i$ ) :  $\frac{1}{6}$  (skor tertinggi - skor terendah)

### 2. Chi-Square

*Chi Square* disebut juga dengan Kai Kuadrat. *Chi Square* adalah salah satu jenis uji komparatif non-parametris yang dilakukan pada dua variabel, di mana skala data kedua variabel adalah nominal. (Apabila dari 2 variabel, ada 1 variabel dengan skala nominal maka dilakukan uji chi square dengan merujuk

bahwa harus digunakan uji pada derajat yang terendah). Uji ini dipilih karena data yang didapatkan adalah jenis data ordinal, sehingga dapat digunakan untuk menganalisis data yang secara *inhern* adalah data dalam bentuk rangking. Syarat uji ini antara lain jumlah sampel harus cukup besar yakni  $\geq 30$ , pengamatan harus bersifat independen, dan hanya dapat digunakan pada data diskrit atau data kontinu yang telah dikelompokkan menjadi kategori.

Dalam melakukan pengujian *Chi Square* langkah awal yang harus dilakukan ialah merumuskan hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$ . Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan pendapat antara siswa dengan guru tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi

$H_a$  : Terdapat perbedaan pendapat antara siswa dengan guru tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi

*Chi Square* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$X^2$  = nilai *chi-square*

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh (*obtained frequency*)

$f_e$  = frekuensi yang diharapkan (*expected frequency*)

Dalam penelitian ini untuk memudahkan menguji data peneliti menggunakan program SPSS 25.0 *for windows*. Dasar pengambilan keputusan Uji *Chi Square* sebagai berikut:

- a. Jika nilai Asymp. Sig (2-sided)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai Asymp. Sig (2-sided)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi SMA Negeri di Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 10.0 *for Windows* diperoleh hasil Uji *Chi Square* sebagai berikut:

1. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu peta di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 34,345 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu peta di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
2. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu atlas di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 7,494 dan tingkat signifikansi sebesar 0,024 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu atlas di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
3. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu globe di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 9,986 dan tingkat signifikansi sebesar 0,007 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang



ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu globe di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.

4. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu gambar di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 6,787 dan tingkat signifikansi sebesar 0,034 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu gambar di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
5. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu realia di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 5,402 dan tingkat signifikansi sebesar 0,067 ( $> \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu realia di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
6. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu handout di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 3,291 dan tingkat signifikansi sebesar 0,193 ( $> \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu handout di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
7. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu grafik/chart di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 10,824 dan tingkat signifikansi sebesar 0,004 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu grafik/chart di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.
8. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu slide di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung

menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 7,648 dan tingkat signifikansi sebesar 0,022 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu slide di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.

9. Hasil Uji *Chi Square* tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu film/video di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung menurut guru dan siswa memperoleh nilai *Pearson Chi Square* sebesar 10,951 dan tingkat signifikansi sebesar 0,004 ( $< \alpha = 0,05$ ). Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara guru dan siswa tentang ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran geografi yaitu film/video di SMA Negeri se-Kota Bandar Lampung.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian ini penulis memberikan beberapa saran bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Bagi pemerintah khususnya dinas pendidikan agar perlu meningkatkan bantuan untuk pengadaan media di sekolah-sekolah yang masih membutuhkan.
2. Kepala sekolah agar lebih memberikan perhatian lagi terhadap ketersediaan sarana dan prasarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran geografi di sekolah. Kepala sekolah sebaiknya memberikan anggaran khusus yang cukup untuk guru agar dapat memanfaatkan media dengan baik.
3. Tingkat pemanfaatan media geografi SMA Negeri di Kota Bandar Lampung masih perlu ditingkatkan, dengan cara guru lebih aktif dan kreatif dalam mengusahakan berbagai media di sekolah. Banyak sekali upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi berbagai kendala terkait media yaitu dengan mencari di internet, meminjam, membuat media sendiri, dan menugaskan siswa mencari atau membuat media. Tujuan guru melakukan upaya-upaya tersebut agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan siswa lebih tertarik dan termotivasi terhadap pembelajaran geografi, sehingga hasil dari pembelajaran siswa dapat maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda (2022). Globe. Gramedia Blog. [https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-globe-dan-harganya/#Jenis\\_Globe](https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-globe-dan-harganya/#Jenis_Globe).
- Arief S. Sadiman dkk. (1990). MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arif S. Sadiman. (2011). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya Cetakann VI. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awaludin, M. (2007). Survei Sarana dan Prasarana Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri di Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2006/2007. Universitas Negeri Semarang.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pengajaran Cetakan V. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bagja Waluya (2015). Peta, Globe, dan Atlas. Jurnal Direktorat UPI.
- Bahri. (2011). Media Pembelajaran Slide. <http://mp-bahri.blogspot.com/2011/06/media-slide.html>.
- Cecep Kustandi (2016). Media Gambar. Teknologi Pendidikan. [https://cecepustandi.wordpress.com/2016/05/04/media-gambar/#:~:text=Jenis%20Jenis%20Media%20Gambar%20dalam,%3Bdan%20\(7\)%20Diagram](https://cecepustandi.wordpress.com/2016/05/04/media-gambar/#:~:text=Jenis%20Jenis%20Media%20Gambar%20dalam,%3Bdan%20(7)%20Diagram).
- Dewi, E. P., Natalia, K., & Pribadi, T. (2018). Sigi Kelengkapan Media Pembelajaran Geografi pada SMA Negeri di Palangka Raya. Media Komunikasi Geografi, 19(1), 51.
- Dina Indriana. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamalik, Oemar. (1990). Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar. Bandung: Tarsito.
- Hamdani. (2011). Strategi belajar mengajar. Bandung: CV. Pustaka setia
- Isnaveni, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Pada Siswa Kelas XII IPS Semester Gasal SMA Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017.
- Majid, A. 2009. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mawaddah, N. (2015). Analisis Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Nonproyeksi PKN Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Muchlisin Riadi (2022). Handout - Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Teknik Penyusunan. *Kajian Pustaka*.  
<https://www.kajianpustaka.com/2022/04/blog-post.html>.
- Muh. Husyain Rifai, A. W. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMA di Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Edudikara*, 2(September), 1–7.
- Muhibbin Syah. (2005). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukminan. (2016). Media Pembelajaran Geografi. Hand-Out untuk Perkuliahan Pada Jurusan/Prodi Pendidikan Geografi FIS-UNY.
- Murni, Wahid. (2010). Keterampilan Dasar Mengajar. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Murtianto, Hendro. (2008). Modul Pembelajaran Geografi. Universitas Pendidikan Indonesia, Jurusan Pendidikan Geografi.
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisier.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nurjanah, Siti. (2020). Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Metode Tanya Jawab. Universitas Riau: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Nurlela Warwey (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. (1), 2, 225-234.
- Nursid Sumaatmadja. (2001). Metode Pembelajaran Geografi. Bumi Aksara. Jakarta.
- Nursid Sumaatmadja. (2001). Metodologi Pengajaran Geografi. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Prasetya, S. M. (2014). Media Pembelajaran Geografi. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Pratista, Himawan. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Putra, A. M., & Suroso, S. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi di SMA/MA Nahdatul Wathan Kabupaten Lombok Timur. *Educatio*, 12(1), 41.
- Resseffendi. (2010). Metode Penelitian. *NASPA Journal*, 33, 26–36.

- Ridwan, Mohamad. (2017). Identifikasi Media Pembelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palu. Universitas Tadukako: Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan IPS.
- Rifai, M. H. (2017). Pemilihan Media Dalam Pembelajaran Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 125–136.
- Sari, Puspita (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol 1 No. 1.
- Setianingsih, S. W., Banowati, E., & Santoso, A. B. (2013). Ketepatan Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran Geografi SMA Negeri di Kabupaten Jepara. *Edu Geography*, 1(2), 57–62.
- Shofifah, A., & Sigit, B. (2013). Pengembangan Media Kartu Hidrologi untuk Mata Pelajaran Geografi Pada Pokok Bahasan Hidrosfer Dan Dampaknya terhadap Kehidupan Di Muka Bumi Kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo, Gresik. *Swara Bumi*, 2(3), 195–202.
- Sholihah, Hidayatul dkk (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Siagian, S., & Lingin. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–30.
- Sidi, P., & Sudrajat, A. (2014). Pembelajaran Model STS Berbantuan Media untuk Meningkatkan Aktivitas, Sikap, dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial*, 1(2), 179–189.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sufia, R., & Kurniawati, A. (2013). Pengaruh Penggunaan Media E- Book dengan Textbook Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Biosfer Kelas XI Di SMA Negeri 1 Muncar. *Swara Bhumi*, 2(1), 142–150.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sulastri (2017). Efektivitas Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran PAI di SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung.
- Syahrudin. (2016). Hubungan Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi dalam Proses Pembelajaran dengan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Korpri Banjarmasin. Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. 2(1), 13–28.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Wahyudin, Sutikno, & Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1), 58–62.
- Wardani, Yosi (2017). Penggunaan Media Handout untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Lumut di SMAN 1 Kluet Timur. *Pendidikan Biologi: UIN Ar-Ranry Darussalam-Banda Aceh*.
- Westi Utami (2019). Kartografi. Modul Teori Program Diploma I Pengukuran dan Pemetaan Kadastral STPN Yogyakarta. 137 Halaman.
- Widoyo Alfandi. (2001). *Epistemologi Geografi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo. (2002). *Media Pembelajaran. Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara*
- Yuliana. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Geografi Sekolah Menengah Atas di Kota Barabai Kabupaten Huru Sungai Tengah. *Guru Pesantren Darul Istiqamah*.
- Zanwir (2013). Atlas dan Globe (Media yang Sangat Penting dalam Pembelajaran IPS). MAN 2 Padang.