

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakekat Belajar

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap manusia melakukan proses belajar sepanjang hidupnya. Belajar merupakan sebuah proses pendewasaan baik secara psikis maupun fisik. Pendewasaan pada diri seseorang tidak akan sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran serta proses belajar. Artinya belajar dan pembelajaran merupakan proses penting bagi seseorang untuk menjadi dewasa (Musfiqon, 2012:2).

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi sepanjang kehidupan manusia, hal senada juga diungkapkan oleh Sadiman dalam Musfiqon, (2012:3) bahwa belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap.

Sedangkan menurut Winkel dalam Riyanto (2012:5) belajar adalah suatu aktifitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Lebih lanjut Degeng dalam Riyanto (2012:5) menyatakan bahwa belajar merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si belajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan-hubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam memorinya dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang baru. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti *skill*, persepsi, emosi, proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.

Dari beberapa pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup akibat dari interaksi aktif dengan lingkungan yang mengakibatkan perubahan-perubahan pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap dari orang yang belajar.

2. Hakekat Pembelajaran

Menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar

Menurut Kimble dan Garnezy dalam Thobroni (2001:18) pembelajaran adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa. Siswa sebagai subjek belajar dituntut aktif mencari ilmu, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah. Selain itu dalam sumber yang sama Rombepajung dalam Thobroni (2001:18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Ariani (2010:25) pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai pembelajaran, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik (pelajar) dengan pendidik (pengajar) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran yang diutamakan adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat konstan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses interaksi yang berlangsung terus menerus sehingga peserta didik mengalami perubahan tingkah laku.

3. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi adalah geografi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, dan sekolah menengah. Menurut pakar geografi pada seminar dan lokakarya tahun 1988, definisi geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Sumaatmadja, 2001:11).

Ruang lingkup pelajaran geografi meliputi sebagai berikut:

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

Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek, dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

4. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain (Thobroni, Mustafa, 2011:108). Dalam proses pembelajaran, konsep ini menghendaki agar anak didik dapat dibandingkan kemampuannya untuk secara

konstruktif menyesuaikan diri dengan tuntunan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam penyesuaian seperti ini, anak didik akan tetap berada dalam suasana aman dan bebas (Imam Bernadib, dalam Yatim Riyanto 2012:144).

Dijelaskan lebih lanjut bahwa tujuan teori konstruktivisme adalah.

- a. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan.
- b. Membantu siswa mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Sedangkan tujuan pembelajaran konstruktivistik ini ditentukan pada bagaimana belajar, yaitu menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong si belajar untuk berfikir dan berpikir ulang lalu mendemonstrasikan (Yatim Riyanto, 2012:144). Menurut ahli konstruktivisme belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.

Dalam pembelajaran konstruktivisme peran guru atau pendidik adalah sebagai fasilitator dan mediator yang tugasnya memotivasi dan membantu siswa untuk mau belajar sendiri dan merumuskan pengetahuannya. Selain itu, guru juga berkewajiban untuk mengevaluasi gagasan-gagasan siswa itu, sesuai dengan gagasan para ahli atau tidak (Suparno dalam Agus N. Cahyo 2013:54).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam teori pembelajaran konstruktivisme siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Hal ini sesuai dengan makna penggunaan media yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dalam teori pembelajaran konstruktivisme peran guru adalah sebagai

fasilitator dan mediator yang tugasnya memotivasi dan membantu siswa untuk mau belajar sendiri dan merumuskan pengetahuannya.

5. Teori Belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik adalah teori belajar yang berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu informasi. Menurut teori ini belajar adalah pengolahan informasi (Uno dalam Thobroni, 2011:83). Teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses.

Asumsi lain teori sibernetik adalah bahwa tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi yang cocok untuk semua siswa. Oleh karena itu, sebuah proses informasi akan dipelajari siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi tersebut mungkin akan dipelajari siswa lain dengan proses yang berbeda.

Dalam implementasinya teori sibernetik telah dikembangkan oleh beberapa tokoh yang diantaranya pendekatan yang berorientasi kepada pemrosesan informasi. Teori pemrosesan informasi umumnya berpijak pada tiga asumsi berikut:

- a. Antara stimulus dan respon berpijak pada asumsi, yaitu pemrosesan informasi ketika pada masing-masing tahap dibutuhkan sejumlah waktu tertentu.
- b. Stimulus yang diproses melalui tahap-tahap tadi akan mengalami perubahan bentuk maupun isi.
- c. Salah satu tahap mempunyai kapasitas yang terbatas.

Sejalan dengan teori pemrosesan informasi, Asuebel dalam Thobroni (2011:187), mengemukakan bahwa perolehan pengetahuan baru merupakan fungsi struktur

kognitif yang dimiliki individu. Berpijak dari itu Reigeluth dan Stein dalam Thobroni, (2011:187) mengatakan bahwa pengetahuan ditata di dalam struktur kognitif secara hirarkis. Ini berarti pengetahuan yang lebih umum dan abstrak yang terlebih dahulu diperoleh individu untuk mempermudah memperoleh pengetahuan baru yang rinci.

Prinsip-prinsip belajar pada teori belajar yang tercantum di atas teraplikasi dalam pembelajaran dengan multimedia pembelajaran. Multimedia merupakan representasi dari berbagai teori belajar termasuk behavioristik dan kognitif. Penerapan teori behavioristik terlihat dari pemberian stimulus pada peserta didik dalam menggunakan multimedia, misalnya cara membuka program, memilih menu materi, mengerjakan latihan dan sebagainya. Sedangkan aplikasi dari teori kognitif dalam multimedia pembelajaran akan dikembangkan dalam pemerolehan pengetahuan baru yang didesain khusus bagi peserta didik.

6. Media Pembelajaran

a. Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media berarti perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad dalam Musfiqon, 2012:26). AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Sadiman (2008:6) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Masih dalam sumber yang sama Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education*

Association/ NEA) dalam Sardiman (2008:7) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Marshall McLuhan dalam Hamalik (2001:201) media adalah eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah sesuatu yang dapat memberikan informasi dari suatu sumber informasi kepada penerima informasi. Jika media sebagai sarana belajar dapat diartikan bahwa media sebagai alat-alat untuk memproses suatu sumber informasi yang akan diberikan pada siswa agar informasi tersebut bisa dipahami dan dimengerti sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

b. Media Pembelajaran

Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah

sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya.

Sedangkan *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Sedangkan menurut Brown, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Sesuai dengan namanya media adalah alat bantu. Yusufhadi Miarso dalam Uus Ruswandi (2008:18) menyatakan bahwa pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan itu, Nana Sudjana dalam Ruswandi (2008:19) mengatakan bahwa fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh guru.

Fungsi media pembelajaran secara umum menurut Ruswandi (2008:20) sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realia, gambar, film bingkai, film, dan model.
 - b. Objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, dan gambar.

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan kembali lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, dan gambar.
- 3) Sebagai media pendidikan yang tepat dan bervariasi, sehingga dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- 4) Menumbuhkan sifat yang unik pada setiap siswa.

7. Multimedia

Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zembry dalam Ariani 2010:11). Masih dalam sumber yang sama disebutkan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Multimedia mengkombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan dalam Ariani 2010:11).

Dalam pengertian lain multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video (Robin dan Linda dalam Ariani 2010:11).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, serta video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

8. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali (Ariani: 2010:26).

Multimedia pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pada umumnya. Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ariani (2010:27) adalah:

- a Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio, dan visual.
- b Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi karakteristik multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b Mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c Memerhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan mandiri.
- d Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan, dan lain-lain

9. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali (Daryanto, 2010:52).

Pembelajaran dengan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi pada proses pembelajaran, kejenuhan dan kurang komunikatifnya dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran multimedia interaktif memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif.
- b. Jumlah waktu mengajar di kelas dapat dikurangi.
- c. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- d. Kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja.
- e. Sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan, dan penggunaan media pembelajaran interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

(http://jatengklubguru.com/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=8)

Disebutkan lebih lanjut dalam dalam blog dapah mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.	Biayanya cukup mahal.
2	Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.	Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.
3	Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.	Tidak semua orang bisa menggunakan komputer.
4	Adanya ketergantungan dan tanggung jawab dari setiap anggota kelompok.	Disain yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan pesan tidak tersampaikan dengan baik.

No	Kelebihan	Kekurangan
5	Adanya interaksi yang promotif di mana usaha seorang individu akan mendukung usaha anggota kelompok lainnya.	Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai
6	Kesempatan latihan untuk bekerjasama.	
7	Pengembangan dan pemeliharaan kelompok.	

Sumber: <http://dapah.blogspot.com/2011/11/media-prsentasi-dan-media-interaktif.html>

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti disebutkan diatas dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal ini senada dengan pendapat Kemp and Dayton dalam Daryanto (2010:6) tentang kontribusi media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih pendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun saat diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap pelajaran dan materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

10. Media Pembelajaran Presentasi

Presentasi adalah salah satu aktivitas yang tidak dapat dilepaskan dari hampir semua bidang pekerjaan saat ini. Presentasi dilakukan pada rapat-rapat rutin, rapat kerja, atau rapat tim dan panitia. Presentasi dilakukan pada saat penyampaian proposal kerja ataupun laporan hasil pekerjaan. Guru mengajar dan dosen memberikan kuliah pada prinsipnya adalah presentasi.

Pada dasarnya media presentasi yang menggunakan program komputer ini adalah pengembangan lebih lanjut dari media transparansi yang disajikan melalui OHP. Berbeda dengan transparansi yang disajikan OHP yang tidak dapat menampilkan unsur audio visual, maka media presentasi dengan program komputer ini dapat menampilkan unsur audio visual dalam pembelajaran. Dengan kata lain media presentasi adalah media yang menggabungkan antara media transparansi OHP dengan media audio visual.

Media OHP atau media proyeksi adalah media yang menggunakan proyeksi sehingga gambar nampak pada layar (Sabri dalam Mufsiqon, 2012:102). Artinya penggunaan media ini tergantung pada alat bantu proyektor untuk menghubungkan dan menyampaikan kepada penerima pesan.

Penggunaan media OHP dalam pembelajaran memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Biaya operasional relative lebih murah dibandingkan media modern berbasis komputer.
- 2) Penggunaannya lebih praktis, mudah dalam operasional.
- 3) Tidak menimbulkan polusi, seperti menggunakan papan tulis.
- 4) Dapat digunakan untuk memperagakan dua atau tiga dimensi dalam batas-batas tertentu.
- 5) Penggunaan sangat mudah tidak membutuhkan operator.
- 6) Tidak membutuhkan ruangan yang terlalu gelap.
- 7) Dapat meningkatkan daya ingat karena disajikan secara visual.
- 8) Dapat dikombinasikan dengan papan tulis dan *handout* atau jenis media lain.
- 9) Terjadinya kontak mata, karena selama menggunakan OHP guru juga menjelaskan.
- 10) Tanpa layar, gambar/ tulisan dapat diproyeksikan ke dinding.

Selain memiliki kelebihan media OHP juga memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Fasilitas OHP harus tersedia.
- 2) Listrik pada ruangan harus cukup.
- 3) Tanpa layar yang dapat dimiringkan.
- 4) Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.

- 5) Harus memiliki spidol atau *marking pen* (spidol khusus untuk transparasi).
- 6) Transparasi memerlukan waktu, usaha dan persiapan yang baik.
- 7) Transparasi menuntut cara kerja yang sistematis jika tidak maka penyajian akan kacau.
- 8) Jika teknik pemanfaatannya kurang dikuasai, ada kecenderungan penggunaan OHP sebagai pengganti papan tulis dan siswa akan cenderung bersikap pasif.

Sedangkan media audio-visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Syaiful Bahri Djamarah, 2004:212). Syaiful Bahri Djamarah, (2004:47) menyebutkan sifat media audio visual adalah:

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

Kelebihan media audio-visual adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan lebih menarik perhatian.
- 2) Dapat digunakan secara klasikal maupun individu.
- 3) Isi gambar berurutan.
- 4) Pemakaian tidak terikat oleh waktu.
- 5) Gambar dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lainnya tanpa melepas film dari proyektor.
- 6) Dapat digunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai serta sangat praktis dan menyenangkan.
- 7) Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat. (Rohani, Ahmad, 2004:85-86).

Kelemahan media audio-visual adalah:

- 1) Sering dianggap sebagai hiburan TV.
- 2) Kegiatan melihat video adalah kegiatan pasif.
- 3) Menggunakan video berarti membutuhkan dua unit alat yaitu VCD/DVD dan monitor TV.
- 4) Dibandingkan dengan media lain harganya lebih mahal.
- 5) Siswa tidak bias melihat secara cepat bagian yang sudah tayang dan terlewat.
- 6) Tidak mudah dibawa kemana-mana.

Seperti yang diungkapkan bahwa media presentasi yang merupakan pengembangan dari media proyeksi OHP.

Untuk lebih jelasnya mengenai kelemahan dan kelebihan media presentasi seperti yang diungkapkan oleh Drs. Ketut dalam Modul Pengembangan dan Pelatihan Pembuatan Media Presentasi berikut:

Tabel 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Presentasi

No	Kelebihan	Kelemahan
1	Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio dan video sehingga lebih menarik	Ketergantungan arus listrik sangat tinggi
2	Dapat menjangkau kelompok banyak	Media pendukungnya harganya relatif mahal karena harus ada Komputer dan LCD
3	Tempo dan cara penyajian bisa disesuaikan	Penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi.
4	Penyajiannya masih bisa bertatap muka	Masih sangat terbatas guru yang mampu membuat media presentasi
5	Dapat digunakan secara berulang-ulang	

Sumber: Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tahun 2009

Prinsip Pengembangan Media Presentasi untuk Pembelajaran

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Beberapa prinsip berikut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi (Daryanto, 2010:69).

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional. Jika kita tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang dihasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.
- 2) Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar

yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu, pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail.

- 3) Pengembang media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media presentasi ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media presentasi yang akan dibuat.
- 4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

Dari uraian media presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa media presentasi merupakan pengembangan dari media OHP (proyektor), dimana media presentasi dapat mengatasi kelemahan media OHP dalam hal penyajian media audio-visual.

11. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2001:159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan huruf atau kata atau simbol setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan suatu ukuran bahwa siswa tersebut sudah melakukan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

12. Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi adalah proses pemberian makna atau ketetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu (Uno, 2012:3). Menurut Cross dalam Sukardi (2009:1) evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, di mana suatu tujuan telah dicapai.

Berkaitan dengan pengukuran hasil belajar siswa, evaluasi merupakan proses penilaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar (Uno, 2012:2). Pencapaian perkembangan siswa perlu diukur, baik posisi siswa sebagai individu maupun posisi siswa dalam kegiatan kelompok. Lebih lanjut lagi dijelaskan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dapat diukur dengan dua cara: 1) diukur dengan mengetahui tingkat ketercapaian standar yang ditentukan, dan 2) melalui tugas-tugas yang dapat diselesaikan siswa secara tuntas. Sedangkan evaluasi dalam belajar mengajar menurut Pasal 58 Ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar

peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Ada empat pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam melakukan evaluasi belajar (Sukardi, 2009:13). Keempat pertimbangan tersebut yaitu:

- a. Mengidentifikasi tujuan yang dapat dijabarkan dari 1) prosedur evaluasi dan hubungan dengan mengajar, 2) pengembangan interes individu, 3) kebutuhan individu siswa, 4) kebutuhan yang dikembangkan dari komunitas/masyarakat, 5) dikembangkan evaluasi belajar pendahulunya, 6) dikembangkan dari analisis pekerjaan, dan 7) pertimbangan dari para ahli evaluasi.
- b. Menentukan pengalaman belajar yang biasanya direalisasikan dengan (pretes) sebagai awal, pertengahan, dan akhir pengalaman belajar (postes).
- c. Menentukan standar yang bisa dicapai dan menantang siswa belajar lebih giat.
- d. Mengembangkan keterampilan dan mengambil keputusan guna: 1) memilih tujuan, 2) menganalisis pertanyaan *problem solving*, dan c) menentukan nilai seorang siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses pemberian makna dari suatu kegiatan yang dilakukan di mana suatu tujuan telah tercapai. Evaluasi dalam penilaian hasil belajar merupakan proses penilaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat dilakukan dengan dua cara yaitu diukur dengan mengetahui tingkat ketercapaian standar yang ditentukan, dan melalui tugas-tugas yang dapat diselesaikan siswa secara tuntas. Dalam melakukan evaluasi hasil belajar seorang guru harus mempertimbangkan pengalaman belajar yang biasanya direalisasikan dengan (pretes) sebagai awal

kegiatan belajar, pertengahan (proses pembelajaran), dan (postes) sebagai akhir kegiatan belajar .

13. Penelitian Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini:

Tabel 4. Tabel Penelitian Relevan

No	Penulis	Judul	Metode dan Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1	Edi Gumuntur	Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Geografi di Kelas X Semester 1 Pokok Bahasan Sejarah Pembentukan Bumi Tahun 2007.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian pengembangan (thevelopmental research). Analisis data dilakukan melalui analisis data kualitatif berdasarkan presentase kriteria penilaian dan analisis kuantitatif berdasarkan nilai siswa.	Hasil penelitian: Berupa CD pembelajaran media animasi untuk materi geografi SMA kelas X, dan bahwa metode pembelajaran melalui media animasi dapat memberikan kontribusi positif pada postes yang dilakukan.
2	Pandu Saputra	Pengaruh Penerapan Pembelajaran Geografi Berbasis Komputer Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur Tahun Ajaran 2013/2014.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Analisis data menggunakan uji-t.	Hasil penelitian diketahui bahwa: Penggunaan pembelajaran geografi berbasis komputer memberikan pengaruh lebih tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

No	Penulis	Judul	Metode dan Teknik Analisis	Hasil Penelitian
3	Ade Lesmana	Penggunaan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Pokok Bahasan Lingkungan Kehidupan Manusia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Kelas VII SMP N 1 Way Tenong Tahun Pelajaran 2012-2013.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Analisis data menggunakan <i>Paired Sample t test</i> pada taraf kepercayaan 5% melalui program SPSS 17.	Hasil penelitian diketahui bahwa: Multimedia pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar.

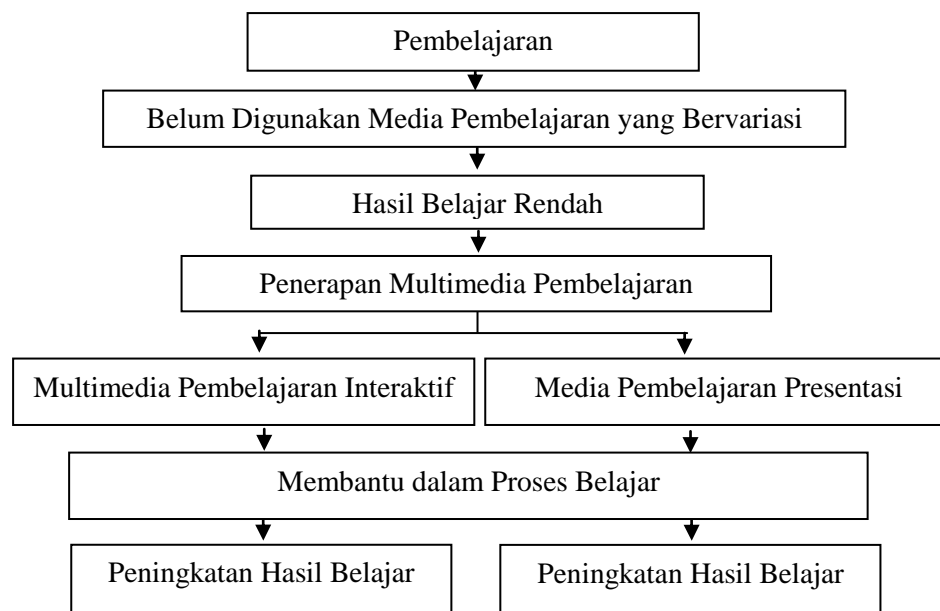
Sumber: Dokumentasi Program Studi Pendidikan Geografi.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik (pelajar) dengan pendidik (pengajar) dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selama ini, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sudah diterapkan oleh guru-guru IPS, namun media pembelajaran yang biasa digunakan hanya berupa peta, atlas, dan *globe* selebihnya hanya terpaku pada buku cetak sebagai sumber belajar. Keadaan ini membuat kejenuhan pada siswa, karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang dipergunakan. Kejenuhan dan kurang menariknya media pembelajaran yang dipergunakan menyebabkan siswa terhambat dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang tidak dapat mencapai KKM dalam tes yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran sangat banyak jenisnya. Salah satu media yang dapat

digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis komputer (multimedia pembelajaran). Contoh dari multimedia pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah multimedia pembelajaran interaktif dan media pembelajaran presentasi. Penggunaan multimedia media pembelajaran interaktif dan media presentasi akan membantu proses belajar menjadi lebih menarik, karena multimedia mampu menampilkan unsur audio dan visual yang tentunya akan membuat pembelajaran lebih menarik. Multimedia pembelajaran yang menarik akan mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut akan membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut maka secara sederhana dapat digambarkan pada bagan kerangka fikir berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sudjana, 2012:56). Dengan demikian maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Tidak terdapat perbedaan pretes siswa sebelum diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan media pembelajaran presentasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari.
2. Rata-rata postes hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan media presentasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari.
3. Rata-rata *gain* hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan media presentasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari.