

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peningkatan Pemahaman Materi

Peningkatan pemahaman materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar yang ditekankan pada kenaikan skor pada ranah kognitif, afektif serta psikomotor. Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran maka, untuk mengukur sampai sejauh mana keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan seorang guru akan melakukan evaluasi. Banyak bentuk evaluasi, salah satu bentuk yang umum dipakai adalah tes. Penelitian tindakan ini menggunakan tes secara tertulis secara individu. Hasil tes ini akan menunjukkan tingkat penguasaan materi yang diajarkan yang ditunjukkan dalam bentuk hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2006: 22). Hasil belajar ditentukan oleh peranan guru dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi *edukatif* untuk mencapai tujuan tertentu. Setelah melalui proses pembelajaran, diadakan suatu penilaian.

Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tercapai tidaknya suatu pembelajaran.

Nana Sudjana (2006: 22-33) mengatakan bahwa, dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang membagi menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam jenjang yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Ranah afektif

Ranah ini berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima jenjang yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotorik

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Jadi yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi

Proses pembelajaran adalah interaksi antara seorang guru dengan siswa. Agar siswa semangat dan bergairah belajar, maka guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan

memanfaatkan semua potensi yang ada, baik metode mengajar, sumber belajar atau media pembelajaran maupun potensi dari guru itu sendiri. Namun dalam proses pembelajaran kadang tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah diharapkan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah motivasi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006:148) motivasi merupakan faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang anak didik. Seorang siswa tidak akan dapat belajar dengan baik dan tekun jika tidak ada motivasi dari dalam dirinya.

Menurut Ngalim Purwanto (2007: 71) motivasi adalah “pendorong”, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Sugihartono, 2007: 20). Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu keadaan dalam diri individu yang sadar maupun tidak yang menyebabkan individu tersebut melakukan kegiatan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

Peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kondisi motivasi di kelas dalam bentuk banyak atau sedikitnya siswa yang berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini dapat diamati dari kegiatan atau aktivitas siswa di dalam mengikuti pembelajaran geografi seperti kehadiran siswa, perhatian (mengemukakan pendapat dan bertanya),

b. Jenis-jenis motivasi

Motivasi banyak jenisnya. Menurut Sardiman (2010: 86-91) membedakan motivasi berdasarkan pembentukannya yaitu motivasi bawaan dan motivasi yang dipelajari. Motivasi bawaan adalah motivasi yang ada sejak lahir dan tidak dipelajari, sedangkan motivasi yang dipelajari adalah motivasi yang dibentuk karena stimulus dari lingkungan sekitarnya. Kemudian berdasarkan sifatnya ada motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* menunjuk kepada kekuatan dalam individu yang memaksa untuk membawa ke tingkah laku khusus, sedang motivasi *ekstrinsik* menunjuk pada harapan dari sebuah penghargaan untuk meraih hasil belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2009: 113) bahwa motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik* sulit untuk menentukan mana yang lebih baik. Yang dikehendaki adalah timbulnya motivasi *intrinsik*, tetapi motivasi ini tidak mudah dan tidak selalu dapat timbul. Guru bertanggung jawab supaya pembelajaran berhasil dengan baik, oleh karena itu guru berkewajiban membangkitkan motivasi *ekstrinsik* pada peserta didiknya. Diharapkan lambat laun timbul kesadaran sendiri untuk melakukan kegiatan belajar.

c. Fungsi motivasi dalam belajar

Motivasi dianggap penting dalam belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan manfaatnya. Motivasi dapat mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku.

Menurut Oemar Hamalik (2009: 108) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang ingin diinginkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi (Sardiman, 2010: 84). Makin tepat motivasi yang diberikan, akan berhasil pula pelajaran. Fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian perestasi. Keberadaan motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

d. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa

Secara umum guru wajib berupaya sekeras mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara khusus guru perlu melakukan berbagai upaya tertentu secara nyata.

Sardiman (2010: 92-95) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar yaitu:

- a) Memberi angka
Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik.
- b) Hadiah.
Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi.
- c) *Kompetisi*.
Saingan atau *kompetisi* dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

- d) *Ego-involvement*.
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup tinggi.
- e) Memberi ulangan.
Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi.
- f) Mengetahui hasil.
Dengan menunjukkan hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar.
- g) Pujian.
Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat.
- h) Hukuman.
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
- i) Hasrat untuk belajar.
Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.
- j) Minat.
Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.
- k) Tujuan yang diakui.
Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting.

3. Konsep Pembelajaran

a. Hakikat belajar

Istilah “belajar” di dalam lingkup pendidikan formal di sekolah tentu sudah tidak asing lagi. Belajar sudah menjadi kebutuhan bagi seorang siswa khususnya di lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting.

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekannya. Belajar lebih menekankan pada siswa dan proses yang menyertai dalam rangka perubahan tingkah lakunya, sedang pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa dapat belajar.

Menurut Sardiman (2007: 20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Dengan belajar seseorang akan dapat memperoleh pengetahuan, penanaman konsep, dan pembentukan sikap. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat atau mati (Arief S Sadiman, 2005: 2). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Azhar Arsyad, 2002: 1). Oemar Hamalik (2007: 84) mengemukakan bahwa belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya, dengan demikian seseorang akan dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, maupun pembentukan sikap.

b. Prinsip belajar

Siswa merupakan bagian dari komponen sekolah yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses belajar di lingkungan sekolah. Siswa merupakan sosok anak yang membutuhkan bantuan orang lain dalam hal ini guru untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan

Tiap siswa mempunyai gaya belajar yang khas. Gaya belajar siswa yang satu dengan yang lainnya akan berbeda. Walaupun perbedaan itu mungkin tidaklah terlalu besar. Berkaitan dengan itu maka ada beberapa prinsip atau batasan mengenai belajar.

Sardiman (2007: 24-25) ada beberapa prinsip belajar, antara lain:

- 1) Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
- 2) Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa.
- 3) Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
- 4) Belajar akan lebih mantap dan efektif bila didorong dengan motivasi terutama dari dalam atau dasar kebutuhan, lain halnya belajar dibarengi rasa tertekan dan menderita.
- 5) Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, ketrampilan, cara berfikir kritis dibandingkan dengan belajar hafalan saja.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Ketika proses pembelajaran berlangsung guru biasanya menjumpai berbagai macam perilaku siswa. Ada yang aktif mengikuti pelajaran, sering bertanya, mencatat, rajin mengerjakan tugas, namun ada juga yang masa bodoh, meninggalkan pelajaran, pasif tidak pernah bertanya, kalau ditanya diam saja, tidak pernah mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Kalau dicermati gejala tersebut merupakan adanya perbedaan dalam diri siswa dalam proses belajarnya.

Perbedaan siswa dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas yang telah diuraikan di atas tentu saja dipengaruhi beberapa faktor. Baik faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa.

Sugihartono dkk (2007: 76) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1) Faktor-faktor *internal*

Faktor *internal* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor *internal* meliputi:

a) Faktor jasmaniah

Faktor ini meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis.

Faktor ini meliputi intelegensi, perhatian minat, bakat, kematangan, motivasi dan kelelahan.

2) Faktor *eksternal*.

Faktor *eksternal* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor *eksternal* meliputi:

a) Faktor keluarga.

Faktor keluarga dapat meliputi cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian keluarga dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan tugas rumah.

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa.

4. Pembelajaran Geografi

a. Pengertian geografi

Istilah geografi berasal dari zaman Yunani kuno, yang artinya uraian tentang bumi. Definisi atau pengertian geografi selalu mengalami perubahan dan jumlahnya banyak sesuai dengan perkembangan ilmu geografi itu sendiri. Menyusun satu definisi saja yang sempurna tetapi sederhana amat sulit, meskipun dapat disusun belum tentu geograf-geograf lain dapat menyetujui sepenuhnya. Mengingat perlunya batasan atau definisi geografi untuk keperluan pendidikan dan pengajaran di sekolah, maka banyak orang dari berbagai komponen (ahli geografi, ahli pendidikan geografi dan guru geografi sekolah) untuk merumuskan definisi geografi tersebut.

Para pakar geografi pada seminar lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang tahun 1988, merumuskan geografi sebagai ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan. Selanjutnya objek studi geografi adalah geosfer yaitu permukaan bumi yang terdiri atas atmosfer, litosfer, hidrosfer, dan biosfer. Persamaan dan perbedaan geosfer tadi dapat ditinjau dari sudut pandang kewilayahan, kelingkungan dan relasi keruangan dari unsur-unsur geografi pembentuknya (Nursid Sumaadmadja, 2001: 11).

b. Pendekatan geografi

Jati diri atau identitas suatu ilmu dapat menekankan pada sudut pandang. Sudut pandang yang berbeda dapat menghasilkan kesimpulan yang berbeda meskipun subsistem yang dikaji sama. Sudut pandang ini disebut juga sebagai pendekatan penelitian geografi memanfaatkan kajian keruangan, ekologi dan kewilayahan.

Bintarto dan Surastopo Hadisumarno (1982: 12-24), untuk mendekati atau menghampiri masalah dalam geografi digunakan berbagai macam pendekatan, yaitu:

1) Pendekatan analisis keruangan

Analisis keruangan mempelajari perbedaan lokasi mengenai sifat-sifat penting. Dengan kata lain dapat diutarakan bahwa analisis keruangan yang harus diperhatikan adalah pertama, penyebaran ruang yang telah ada, kedua, penyediaan ruang yang akan digunakan untuk berbagai kegunaan yang direncanakan.

2) Pendekatan analisis ekologi

Studi mengenai interaksi antara organisme hidup dengan lingkungan ekologi. Oleh karena itu untuk mempelajari ekologi orang harus mempelajari organisme hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan, serta lingkungannya. Selain itu organisme hidup juga mengadakan interaksi dengan organisme hidup yang lainnya.

3) Pendekatan analisis kompleks wilayah.

Kombinasi antara analisis keruangan dan analisis ekologi disebut juga analisis kompleks kewilayahan.

c. Ruang lingkup geografi

Seiring perkembangan ilmu dan pengetahuan maka studi geografi, juga mengalami perkembangan begitu juga dengan ruang lingkup kajian geografi itu sendiri. Hal ini disebabkan karena ada hubungan atau keterkaitan geografi dengan ilmu-ilmu lain. Sehingga geografi tidak bisa lagi dikelompokkan sebagai ilmu sosial ataupun ilmu eksak keduanya ada dalam geografi.

Daldjoeni (1987: 4-5) mengemukakan bahwa bidang atau pokok-pokok yang ada dalam ruang lingkup geografi adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran bentuk dan aneka gerakan bumi.
- 2) Persebaran serta posisi massa darat dan wujud perairannya.
- 3) Batuan, struktur dan relief dari berbagai permukaan bumi.
- 4) Air yang ada diberbagai samudera, laut serta seluk beluk pergerakannya.
- 5) Pola persebaran dunia hewan dan tumbuhan.
- 6) Atmosfer dengan gejala-gejala didalamnya serta pola-pola iklim yang terdapat dipermukaan bumi.
- 7) Aneka bentuk kegiatan manusia dalam rangka menegakkan hidup perekonomiannya.
- 8) Berbagai-macam jenis permukiman yang ada.
- 9) Ras-ras umat manusia dan persebarannya yang berupa aneka penduduk berdasarkan unit kenegaraan.
- 10) Ciri-ciri sosial dan budaya masyarakat manusia.
- 11) Pengaturan umat manusia secara politis dan relasi antar mereka.

Jadi, nampak jelas bahwa ruang lingkup geografi tidak hanya terbatas pada objek fisik bumi dan objek non-fisik (sosial), tapi juga interaksi antara objek fisik dan objek non-fisik, yaitu kultur.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Garlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2002: 3) mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Pengertian media secara khusus merupakan alat-alat grafis, fotografis atau alat elektronik untuk menangkap,

memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2002: 3). Menurut Borman Rumampuk (1988: 6) media adalah setiap alat baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai alat komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

Arief S. Sadiman dkk (2005: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Manfaat media pembelajaran.

Suatu sistem pasti selalu berkaitan dengan pencapaian tujuan. Begitu juga dengan sistem pembelajaran secara formal di sekolah dan ruang kelas pada khususnya. Sistem pembelajaran di dalam kelas terdiri dari guru, siswa, bahan ajar, metode, media dan tujuan pembelajaran. Agar penyampaian bahan ajar dapat diterima dengan baik dari guru kepada siswa maka, dibutuhkan media yang cocok serta sesuai dengan bahan ajar, supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009: 2) berpendapat bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa pada pengajaran pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Azhar Arsyad (2002: 26-27) ada beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

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

c. Berbagai jenis media pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Media dapat digolongkan menjadi media visual, audio dan audio visual.

1) Media visual

Media visual dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Media yang tidak diproyeksikan

Yang tergolong media tidak diproyeksikan adalah: media realia (benda nyata), model (benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya), media grafis (gambar, seketsa diagram foto dan lain-lain)

b) Media yang diproyeksikan

Yang tergolong ke dalam media ini adalah transparansi OHP dan film bingkai atau slide.

2) Media audio

Contohnya adalah kaset audio dan radio. Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

3) Media audio visual

a) Media vidio

Merupakan salah satu bentuk media audio visual yang dikemas dalam bentuk VCD.

b) Media komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Bahkan komputer yang disambungkan dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar serta mampu menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas. (<http://edu-articles.com> diakses pada tanggal 26 februari 2011)

d. Media pembelajaran bentuk *macromedia flash*

Macromedi flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional (Anonim, 2007: 3). *Macromedia flash* merupakan program yang paling flaksibel dalam pembuatan animasi. *Macromedia flash* dapat juga digunakan untuk membuat salah satu media dalam pembelajaran. *Macromedia Flash* merupakan salah satu *software* aplikasi design grafis yang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek yang spektakuler. Kesederhanaan *tool* yang disediakan serta kemampuan yang luas menjadikan *Flash* semakin digemari.

Macromedia Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Macromedia*, saat itu sebagai pengembangnya yang saat ini sudah dibeli oleh Adobe Incorporated sehingga berubah nama menjadi *Adobe Flash*, *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. ([http://www.ehow.com/list_advantages-macromedia- flash.](http://www.ehow.com/list_advantages-macromedia-flash))

Salah satu bentuk media berbantuan komputer yang tergolong sebagai media pembelajaran adalah media pembelajaran bentuk *macromedia flash*. Media pembelajaran bentuk *macromedia flash* dapat membuat konsp yang abstrak menjadi lebih kongkrid, dapat

menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi geografi siswa.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian dari Bimo Suryo Partomo (2009) “Pengaruh Penggunaan *Power point* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Geografi SMA/MA” (skripsi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1). Dari hasil penghitungan terhadap angket tanggapan siswa dikatakan bahwa yang memilih pilihan setuju dengan media *powerpoint* lebih banyak dengan perbandingan 1,11%. (2). Yang menggunakan *powerpoint* dan tidak menggunakan *powerpoint* dengan hasil atau nilai α (0,025) lebih kecil dari 0,117.
- 2) Penelitian dari Hartini (2007) “Peningkatan hasil belajar IPS melalui alat peraga visual di SMP N 1 Pajangan” (skripsi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan alat peraga visual dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dilihat pada tiap-tiap siklus. Pada siklus I nilai ulangan rata-rata siswa adalah 5,7 selanjutnya siklus II nilai ulangan rata-rata adalah 7,73 dan siklus III nilai rata-rata adalah 9,67. Kualitas pembelajaran IPS juga mengalami peningkatan.
- 3) Penelitian dari Desmira Nurvin (2007) “Penggunaan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Di MAN Yogyakarta 1” (skripsi)

menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa MAN Yogyakarta.

C. Kerangka Berfikir

Keberhasilan kegiatan pembelajaran geografi sangat dipengaruhi oleh guru, siswa, strategi mengajar, materi pelajaran, lingkungan serta media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru merupakan pengelola utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru harus mampu memanfaatkan waktu, materi, metode serta media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

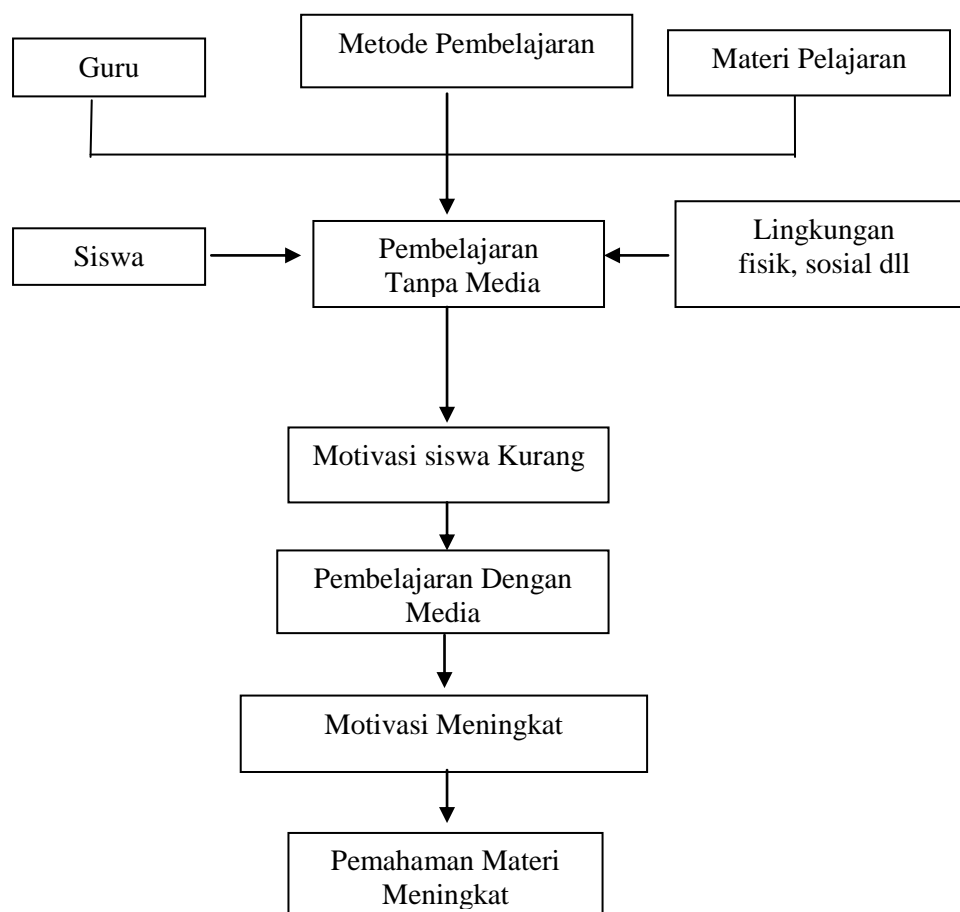
Berdasarkan pada kondisi yang ada pada siswa SMA N 1 Pleret para siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran geografi, selain itu materi yang dipelajari oleh siswa kurang begitu dikuasai. Sejalan dengan itu maka guru geografi harus dapat memahami permasalahan siswa tersebut.

Media pembelajaran berperan penting yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran bentuk *macromedia flash* dapat mengurangi keterbatasan yang ada pada siswa dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran. Media dengan bentuk *macromedia flash* adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan.

Media pembelajaran bentuk *macromedia flash* merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan

efektif membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan media pembelajaran bentuk *macromedia flash* sebagai media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan semakin banyak indra siswa yang terlibat. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dan semakin banyak indra yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa bisa lebih baik.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram alir sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir maka hipotesis tindakan dapat diajukan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran bentuk *macromedia flash* dengan menayangkan materi yang diajarkan, sambil guru menerangkan materi dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran bentuk *macromedia flash* dapat meningkatkan pemahaman materi yang ditunjukkan dengan hasil belajar dan diketahui melalui perbandingan tes pada setiap akhir siklus.