

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Biosfer

Studi geografi tidak terlepas dari kenyataan kehidupan manusia di permukaan bumi sebagai hasil interaksi antara manusia dengan gejala-gejala geografi di permukaan bumi. Studi geografi berkaitan dengan (1) permukaan bumi, (2) alam lingkungan (atmosfer, litosfer, hidrosfer, biosfer), (3) manusia dengan kehidupannya (antroposfer), (4) persamaan dan perbedaan penyebaran keruangan gejala alam dan kehidupann, serta (5) analisis hubungan keruangan gejala-gejala geografi di permukaan bumi (Nursid Sumaatmadja, 2001 : 12).

Para pakar geografi pada Seminar dan Lokakarya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geografi di Semarang tahun 1988, merumuskan definisi geografi sebagai berikut: Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Nursid Sumaatmadja, 2001: 11).

Pengertian biosfer dikemukakan Mcknight (1984 : 253) sebagai berikut: *The biosphere consists of the incredibly numerous and diverse array of individual organism – plant and animal – that populate our planet.*

Dalam bahasa Indonesia berarti bahwa biosfer terdiri atas individu organisme – tanaman dan hewan – dan jumlahnya di planet ini yang sangat banyak dan beragam.

Menurut McKnight (1984: 298-299) pada abad ke-19 A. W. Wallace membagi 6 wilayah persebaran hewan, diantaranya yaitu:

a. *Region Ethiopian atau Paleotropik*

Wilayah ini terdiri dari Afrika selatan termasuk gurun sahara sampai semenanjung Arab . Pada kawasan tropik dan subtropik ini kaya akan jenis fauna.

b. *Region Oriental*

Wilayah ini meliputi kawasan Asia yang beriklim tropis, kepulauan yang tergabung dalam India Timur dan Filipina. Kawasan ini tersebar dari sebagian Asia yang dilalui gunung berapi. Jenis fauna di daerah ini hampir sama dengan tipe *region Ethiopian*. Pada *region* ini terdapat jenis fauna dan flora endemik (hanya dijumpai tempat tertentu saja) dan beberapa hewan peralihan dari *region Paleartik dan Australian*.

c. *Region Paleartik*

Region Paleartik terdiri dari sebagian Asia, seluruh Eropa dan Afrika Utara. Pada *region* ini sangat miskin akan jenis faunanya. Hal ini dikarenakan letaknya berada pada lintang atas dengan iklim yang dingin.

d. *Region Neartik*

Region Neartik meliputi Amerika utara. Jenis fauna pada kawasan ini relatif sedikit. Fauna yang dominan adalah jenis ikan.

e. *Region Neotropik*

Region Neotropik meliputi Amerika Selatan dan sebagian Amerika utara yang beriklim tropis.

f. *Region Australian*

Region Australian meliputi benua Australia dan beberapa kepulauan seperti Papua Nugini. Jenis fauna pada *region* ini begitu berbeda dibandingkan dengan *region* lainnya.

Menurut McKnight (1984: 300-308), persebaran bioma juga dipengaruhi beberapa faktor seperti halnya pada persebaran fauna, yaitu jenis tanah (*soil*), iklim (*climate*), dan topografi. Pembagian bioma dinamakan sesuai dengan vegetasi yang dominan. Persebaran bioma dibagi menjadi berikut:

- a. Hutan hujan tropis (*tropical rain forest*)
- b. Hutan gugur (*tropical deciduous forest*)
- c. Sabana (*savana*)
- d. Gurun (*desert*)
- e. Tundra
- f. Taiga (*boreal forest*)

2. Hakikat Pembelajaran

Menurut Hamzah B. Uno (2006: 2-3) pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada bagaimana upaya membelajarkan siswa dan bukan pada apa yang dipelajari oleh siswa. Pembelajaran lebih menekankan bagaimana cara untuk mencapai tujuan belajar meskipun tidak bisa dilupakan bagaimana cara mengorganisasikan pembelajaran dan bagaimana menata interaksi antara sumber belajar yang ada dapat berfungsi secara optimal. Oemar Hamalik (2009: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Wina Sanjaya, 2009: 26). Menurut Soedijarto (dalam Hamzah B. Uno, 2008: 106-107) memasuki abad ke-21 proses pembelajaran diperlukan:

- a. *Learning to know*, peserta didik akan dapat memahami dan menghayati bagaimana suatu pengetahuan dapat diperoleh dari fenomena yang terdapat dalam lingkungan sekitar.
- b. *Learning to do*, suatu upaya agar peserta didik menghayati proses belajar dengan melakukan sesuatu yang bermakna.
- c. *Learning to be*, proses pembelajaran yang memungkinkan lahirnya manusia terdidik yang mandiri.
- d. *Learning to live together*, pendekatan menemukan dan menyelidik memungkinkan peserta didik menemukan kebahagiaan dalam belajar.

Menurut Nursid Sumaatmadja (2001: 12) pembelajaran geografi hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi (geosfer) yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Secara sederhana, pembelajaran geografi merupakan pembelajaran tentang hakikat geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak didik pada jenjang pendidikan masing-masing.

Fairgrieve mengemukakan fungsi pendidikan dan pembelajaran geografi (dalam Nursid Sumaatmadja, 2001: 16) sebagai berikut:

- a. Membina masyarakat warga masyarakat yang akan datang untuk sadar akan kedudukannya sebagai makhluk sosial terhadap kondisi dan permasalahan kehidupan yang dijalaninya.
- b. Mengembangkan kemampuan calon warga masyarakat dan warga negara yang akan datang untuk berpikir kritis terhadap masalah kehidupan yang ada disekitarnya.

- c. Melatih warga masyarakat untuk cepat tanggap terhadap kondisi lingkungan serta kehidupan dipermukaan bumi pada umumnya.

3. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Wina Sanjaya, 2009: 174). Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006: 122-123) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

Association of Education and Communication Technology (AECT) Amerika (1997: 60) mendefinisikan sumber belajar adalah semua sumber yang dapat memungkinkan orang belajar secara terpisah maupun secara terkombinasi dan tercapainya suatu indikator dalam pembelajaran (Martinis Yamin, 2007: 127). Sumber belajar dalam teknologi pendidikan ialah data, orang atau benda, materi, prosedur, teknik, dan lingkungan yang dipergunakan baik secara tersendiri maupun digabungkan untuk mempermudah terjadinya kegiatan instruksional (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 1989: 51).

Beberapa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam *setting* proses pembelajaran di dalam kelas (Wina Sanjaya, 2009: 175-176) diantaranya adalah:

a. Manusia Sumber

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya dalam *setting* proses belajar mengajar. Penggunaan manusia sumber secara langsung akan menambah motivasi belajar siswa serta akan menambah wawasan yang luas, disamping dapat menghindari terjadinya salah persepsi.

b. Alat dan Bahan Pengajaran

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru, sedangkan bahan pembelajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Bahan pembelajaran tersebut diantaranya, adalah buku-buku, majalah, koran dan lain-lain. Sedangkan yang termasuk alat adalah *overhead projector* (OHP), *slide projector* untuk menayangkan *film slide*, *tape*, *video player* dan lain-lain.

c. Berbagai Aktivitas dan Kegiatan

Aktivitas adalah segala pemuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain sebagainya.

d. Lingkungan atau *Setting*

Lingkungan atau *setting* adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar, misalnya gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium dan lain sebagainya.

Dalam bukunya Martinis Yamin (2007: 128), sumber belajar dapat dibedakan dalam dua tipe yaitu:

- a. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yaitu sumber belajar yang memang sengaja dirancang untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sumber belajar jenis ini sering disebut sebagai bahan pembelajaran (*Instructional materials*). Contohnya adalah modul, transparansi untuk sajian tertentu, *slide*, film topik ajaran tertentu, video topik khusus, komputer pembelajaran, dan lain sebagainya.
- b. Sumber belajar yang mudah tersedia, sehingga tinggal memanfaatkan (*learning resources by utilization*). Merupakan sumber belajar yang telah ada untuk maksud non-pembelajaran, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya sama dengan sumber belajar yang dirancang. Contohnya: museum perjuangan, hutan lindungan, biografi para tokoh perjuangan bangsa, film tentang binatang buas, film kehidupan flora dan fauna, dan lain sebagainya.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media

apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2011: 3).

Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2009: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media bukan saja berupa alat dan bahan saja, melainkan hal-hal lain yang memungkinkan anak didik dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach, secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi anak didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Wina Sanjaya, 2009: 204-205)

Sejumlah ahli membuat batasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECT)* Amerika, media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang

digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Hal yang sama dikemukakan oleh Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Disimpulkan bahwa pengertian media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan agar merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran (Hamzah B. Uno, 2008: 113-114).

Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan pada peserta didik dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat diwujudkan dengan kehadiran media sehingga anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Peranan media tidak akan berguna bila penggunaannya tidak sesuai dengan isi dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful Bahri, 2006: 120-121).

b. Fungsi Media dalam pembelajaran

Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran dalam proses pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajarannya.

Kemp menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain (dalam Hamzah B. Uno, 2008: 116):

- 1) Penyajian materi pembelajaran menjadi lebih standar;
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik;
- 3) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif;
- 4) Kegiatan pembelajaran lebih efisien;
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 6) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai yang diinginkan;
- 7) Meningkatkan sikap positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik;
- 8) Memberikan nilai positif bagi pendidik.

Nana Sudjana merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut (Syaiful Bahri, 2006: 134):

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- 3) Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pengajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekadar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.

- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran digunakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

c. Klasifikasi Media

Kemp & Dayton mengelompokkan media ke dalam delapan kategori, yaitu (Azhar Arsyad, 2011 : 37):

- 1) Media cetak
- 2) Media pajang
- 3) *Overhead transparencies* atau proyektor transparansi (OHP)
- 4) Rekaman *audiotape*
- 5) Seri *slide* dan *filmstrips*
- 6) Penyajian multi *image*
- 7) Rekaman video dan film
- 8) Komputer

Macam-macam media diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dikategorikan sebagai berikut:
 - a) Media auditif adalah media yang berupa suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam, *multiplayer 3 (mp3)*.
 - b) Media visual merupakan media hanya berupa indra penglihatan atau berupa gambar baik gambar bergerak maupun gambar diam.
 - c) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- 2) Dilihat dari liputannya, media dikategorikan sebagai berikut:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

- c) Media untuk pengajaran individual
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dikategorikan sebagai berikut:
 - a) Media sederhana
 - b) Media kompleks (Syaiful Bahri, 2006: 124-126).

5. Pembelajaran Berbasis *Internet*

a. Media Berbasis Komputer dan Internet

Komputer dewasa ini tidak lagi merupakan konsumsi bagi mereka yang bergerak dalam bidang bisnis atau dunia kerja, tetapi juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Kelebihan jaringan komputer sebagai media pendidikan adalah adanya kemungkinan bagi peserta didik untuk melakukan interaksi dengan sesama peserta didik dan dengan pengajar di luar ruang kelas kapan pun dan dimana pun (Hamzah B. Uno, 2008: 128). Jaringan komputer sering disebut sebagai internet. Internet memiliki banyak fasilitas antara lain: *e-mail*, *Newsgroup*, *Mailing list*, *File Transfer Protocol (FTP)*, atau *World Wide Web (WWW)*. Aplikasi standar internet tersebut dapat digunakan untuk keperluan pendidikan (Isjoni, 2008: 12-13).

Manfaat internet bagi pendidikan menurut Budi raharjo (<http://edukasi.kompasiana.com/2010/11/07/> diunduh tanggal 13 Januari 2011 pukul 23.30) adalah dapat menjadi akses kepada sumber informasi, akses kepada nara sumber, dan sebagai media

kerjasama. Akses kepada sumber informasi yaitu sebagai perpustakaan on-line, sumber literatur, akses hasil-hasil penelitian, dan akses kepada materi kuliah. Akses kepada nara sumber bisa dilakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik. Sedangkan sebagai media kerjasama internet bisa menjadi media untuk melakukan penelitian bersama atau membuat semacam makalah bersama.

Kelebihan internet untuk pembelajaran yang dinyatakan Williams (dalam Dewi Padmo, 2004 : 240) bahwa internet mempunyai banyak kelebihan karena dapat menyajikan contoh-contoh nyata mengenai pengetahuan yang terintegrasi. Internet memberikan informasi elektronik yang tiada terkira jumlahnya yang dikemas dalam berbagai cara dan yang mewakili berbagai topik yang berbeda-beda.

b. Pembelajaran Berbasis *Website*

World Wide Web (WWW) atau sering disebut *web* atau *website* mulai diperkenalkan tahun 1990-an. Fasilitas ini merupakan kumpulan dokumentasi terbesar yang tersimpan dalam berbagai server yang terhubung menjadi suatu jaringan. Dokumen ini dikembangkan dalam format *hypertext* dengan menggunakan *HTML (Hyper Text Markup Language)*. Melalui format ini dimungkinkan terjadinya *link* dari satu dokumen ke dokumen lainnya (Isjoni, 2008: 14-15).

Mengembangkan pembelajaran berbasis *web* yang efektif, memerlukan penerapan suatu pendekatan sistem dan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Menurut Kristof & Satran, dalam hal pengembangan pembelajaran berbasis *web*, sasaran yang didesain dengan baik memungkinkan para desainer *web* merumuskan apa yang ingin diperbuat *audience* dan memutuskan bagaimana sistem dapat tercapai dengan cara terbaik. Peserta didik harus diperhitungkan dalam proses desain bila pengembangan pembelajaran digunakan sebagai panduan umum dalam menghasilkan pembelajaran berbasis *web* karena salah satu dari tugas dalam pengembangan model apapun adalah “kenalilah sasaran anda”(Isjoni: 2008, 16-17).

6. *Blog*

Blog merupakan akronim dari “*web + log*” yang berarti catatan di dalam *web*. Istilah “*weblog*” pertama kali digunakan oleh Jorn Barger pada 17 Desember 1997. Istilah “*blog*” dibuat oleh Peter Merholz yang sebenarnya membuat kata lucu dari kata *weblog* menjadi *we blog* di blog Peterme.com. Media *blog* pertama kali dipopulerkan oleh Blogger.com yang dimiliki oleh Pyra Lab sebelum akhirnya diakuisisi oleh Google.com pada akhir 2002 (Purnawan Kristanto, 2010: 3-4).

Blog sesungguhnya adalah *website* juga. Pada *website* normal, untuk membuatnya *web* harus melalui tahapan (Purnawan Kristanto, 2010:4):

- a. Membeli nama *domain*
- b. Menyewa *webhosting* (lahan web)
- c. Merancang tampilan dan membangun situs
- d. Mengisi situs dengan tulisan, gambar, audio atau video.

Pembuatan *blog* langkah 1-3 dapat dilewati, sehingga cukup mendaftar pada situs *blog* yang tersedia dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan seperti nama pengguna (*user name*), kata sandi (*password*), nama *blog*, dan alamat *email*. Dalam waktu kurang dari 10 menit *blog* sudah dimiliki tinggal mengisinya dengan tulisan, gambar, audio, maupun video (Purnawan Kristanto, 2010:5).

Blog telah berevolusi menjadi bermacam-macam jenisnya. Selain didukung perkembangan internet, hal ini juga diakibatkan pengembangan fasilitas *blog* serta hal yang berkaitan dengannya. Banyak sekali jenis *blog* yang dikutip dari Wikipedia, inilah macamnya (dalam Hikmawan Ali, 2011:17-18):

- a. *Blog* politik: *blog* yang berisi berita, politik, dan semua persoalan yang berkaitan dengan politik.
- b. *Blog* pribadi: fungsi paling dasar sebuah *blog* disebut juga buku harian *online* yang berisi pengalamankeseharian seseorang, keluhan, puisi, syair atau gagasan.
- c. *Blog* bertopik: *blog* yang membahas tentang satu hal dan berfokus pada bahasan tertentu seperti teknologi, kesehatan, sastra, wisata, hukum, dan agama.
- d. *Blog* riset dan pendidikan: membahas tentang hal akademik seperti berita riset terbaru.

- e. *Blog* media dan informasi: berisi kumpulan informasi dan berita dari berbagai *web* khusus berita.
- f. *Blog* kebersamaan: berisi topik yang lebih spesifik dan ditulis oleh suatu kelompok untuk kepentingan tertentu.
- g. *Blog* petunjuk (*directory*) dan iklan: berisi ratusan *link* halaman *website* serta iklan.
- h. *Blog* bisnis: digunakan oleh pegawai atau wirausahawan untuk kegiatan promosi bisnis mereka.
- i. *Blog* pengejawantahan: fokus tentang objek di luar manusia seperti bintang.
- j. *Blog* pengganggu (*spam*): digunakan untuk promosi *business affiliate* atau mengarah ke *web* tertentu dengan isi yang berantakan. *Blog* pengganggu juga dikenal sebagai *splogs* (*spam blog*).
- k. *Photo blog*: berisi kumpulan foto-foto baik dengan tema tertentu maupun campuran.

7. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008:427). Definisi lain, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan

produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas dan lain-lain (Nana Syaodih Sukmadinata, 2009: 164). Borg and Gall (1983: 771) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

Menurut Borg & Gall (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2009: 169-170), ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
- b. Perencanaan (*planning*).
- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*).
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary fields testing*).
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
- f. Uji coba lapangan (*main fields testing*).
- g. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revisison*).
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional fields testing*).
- i. Penyempurnaan product akhir (*final product revision*).
- j. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*).

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anita Hartini Suryaman (2010) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Bentuk Majalah untuk Siswa SMA pada Materi Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran geografi bentuk majalah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi menilai baik dengan rerata skor 4. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,42. Guru bidang studi geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,21. Siswa SMA kelas X menilai sangat baik dengan rerata skor 4,45.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi ahli materi, ahli media, guru dan diuji cobakan ke peserta didik, sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari subjek uji coba, penelitian di atas hanya diuji cobakan ke satu sekolah yaitu SMA N 9 Yogyakarta, sedangkan penelitian ini diuji cobakan ke dua sekolah yaitu MAN 1 Yogyakarta dan SMA N 2 Yogyakarta.
- b. Dilihat dari validasi guru, penelitian di atas melibatkan lima guru geografi, sedangkan penelitian ini melibatkan dua guru geografi.

- c. Dilihat dari materi, penelitian di atas merupakan materi hidrosfer, sedangkan penelitian ini materi biosfer.
2. M. Mu'minatin Anzarin (2009) dengan judul Pengembangan *Web* sebagai Sumber Belajar Materi Perkembangan Teori Atom Kelas XII Semester 2. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar *web* ini layak digunakan dengan hasil: ahli media menyatakan produk ini cukup layak dengan persentase 67,05 %, ahli materi menyatakan produk ini layak dengan persentase 85 %, dan audiens menyatakan produk ini layak dengan persentase 84,21 %.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama menghasilkan sumber belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa dan dilihat dari media pembelajaran sama-sama berbasis internet, sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari penilaian media, penelitian di atas hanya menggunakan validasi ahli materi dan ahli media serta audiens (mahasiswa satu angkatan dan satu jurusan dengan peneliti), sedangkan penelitian ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan diuji cobakan ke peserta didik.
 - b. Dilihat dari mata pelajaran dan materi, penelitian di atas merupakan mata pelajaran kimia, sedangkan penelitian ini merupakan mata pelajaran geografi.
3. Fitriani (2010) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa. Hasil dari

penelitiannya: berdasarkan hasil penilaian 5 orang guru kimia, multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor 129,6 dari skor maksimal 150 dan persentase keidealan 86,4%. Dengan demikian layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif siswa.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama menghasilkan sumber belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

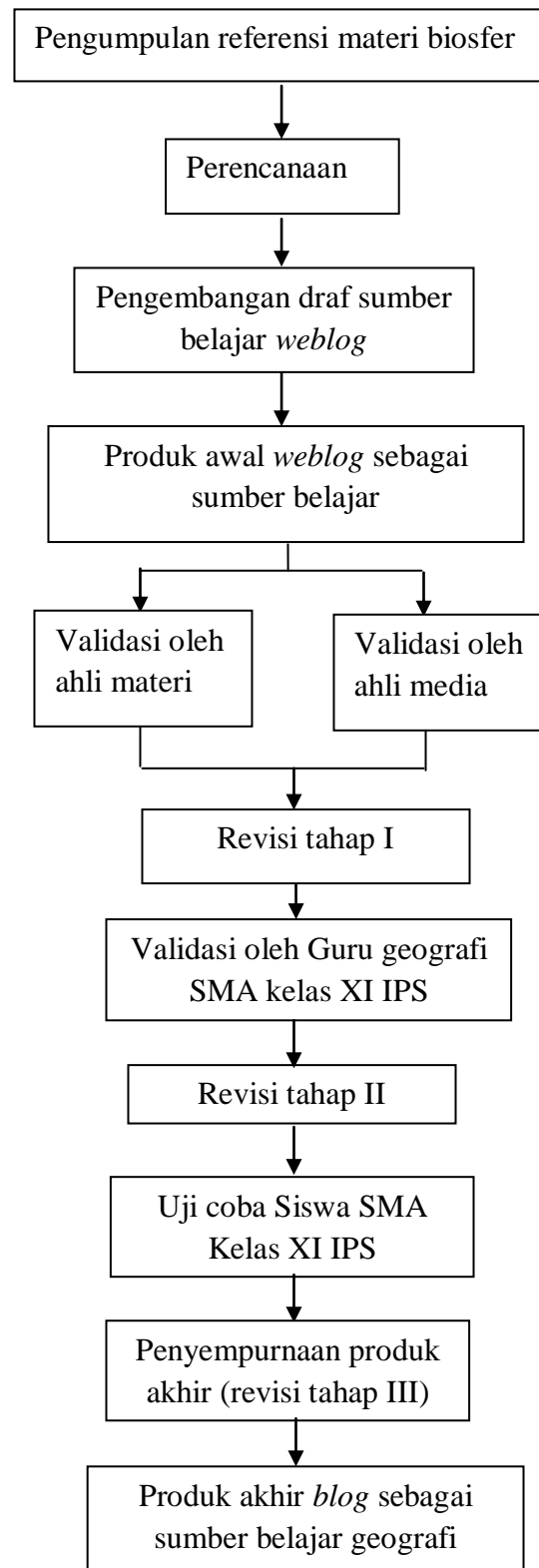
- a. Dilihat dari penilaian media, penelitian di atas hanya menggunakan penilaian validator guru dan tidak di uji cobakan ke peserta didik, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek uji coba peserta didik 2 kelas dengan sekolah yang berbeda.
- b. Dilihat dari media pembelajaran, penelitian di atas berupa multimedia interaktif berbasis komputer, sedangkan penelitian ini berupa *weblog* dan berbasis internet.
- c. Dilihat dari isi/materi media pembelajaran, penelitian di atas merupakan mata pelajaran kimia, sedangkan penelitian ini merupakan mata pelajaran geografi materi biosfer.

C. Kerangka Berpikir

PRendahny motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi, membuat guru harus mencari cara agar siswa lebih tertarik untuk belajar, terutama pada materi biosfer. Guru harus bisa mensiasati hal tersebut dengan

dimanfaatkannya internet menjadi media pembelajaran ataupun sumber belajar mandiri bagi siswa. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang hendak dicapai. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan sumber belajar mandiri berbasis internet berupa *blog*.

Sumber belajar berbasis internet berupa *blog* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran geografi khususnya materi biosfer untuk siswa SMA kelas XI IPS. Indikator kelayakan *blog* pada materi biosfer sebagai sumber belajar geografi di SMA, mencakup isi materi dan tampilan *blog* secara keseluruhan. Pengumpulan data berupa materi-materi biosfer yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran. Pada tahap perencanaan, meliputi pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian, pembuatan lembar validasi penilaian, membuat rancangan *blog* sebagai sumber belajar sesuai materi biosfer. Proses selanjutnya adalah pembuatan draf produk *blog* sebagai sumber belajar geografi materi biosfer. Kelayakan *blog* produk awal ini dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sehingga mendapatkan revisi tahap pertama. Selanjutnya dinilai oleh guru mata pelajaran geografi SMA untuk mendapatkan revisi tahap kedua, serta selanjutnya uji coba pada siswa SMA kelas XI IPS saat proses pembelajaran mata pelajaran geografi materi biosfer di kelas, sehingga nantinya mendapatkan produk akhir *blog* sebagai sumber belajar siswa dengan materi biosfer. Bagan kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian ahli media pembelajaran mengenai kelayakan *blog* sebagai sumber belajar geografi pokok bahasan biosfer yang dikembangkan dalam penelitian?
2. Bagaimana penilaian ahli materi geografi mengenai kelayakan *blog* sebagai sumber belajar geografi pokok bahasan biosfer yang dikembangkan dalam penelitian?
3. Bagaimana penilaian guru mata pelajaran geografi SMA mengenai kelayakan *blog* sebagai sumber belajar geografi pokok bahasan biosfer yang dikembangkan dalam penelitian?
4. Bagaimana respon siswa SMA kelas XI IPS setelah belajar dengan *blog* sebagai sumber belajar geografi pokok bahasan biosfer yang dikembangkan dalam penelitian?