



**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN
DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI MAN SALATIGA**

SKRIPSI

Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Studi Strata 1
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Teknologi Pendidikan

Oleh

Ahmad Wildan S

1102410052

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Efektivitas Pemanfaatan Video Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MAN Salatiga" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Januari 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

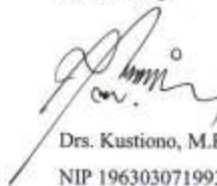


Dra. Nurussalimah, M.Si

NIP. 19561109 198503 2 003

Semarang, Januari 2015

Pembimbing



Drs. Kustiono, M.Pd

NIP 196303071993031001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Januari 2015

Panitia Ujian:

Ketua



Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP. 195708251983031015

Sekretaris



Dra. Nurussa'adah, M.Si.
NIP. 19561109 198503 2 003

Penguji I




Prof. Dr. Haryono, M.Psi
NIP. 196202221986011001

Penguji II



Dra. Istyarini, M.Pd.
NIP. 1195911221985032

Penguji III/ Pembimbing

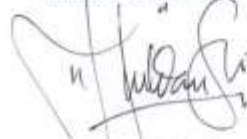


Dr. Kustiono, M.Pd
NIP 196303071993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2015



Ahmad Wildan S

NIM. 1102410052

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ Keluarga adalah alasan bagi kerja kerasmu, maka janganlah sampai engkau menelantarkan mereka dengan kemalasanmu.
- ❖ “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap.” (Qs. Al- Insyirah 7-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Bapak (alm) Muh Djuwaini dan Ibu Chafsoh tercinta yang tak pernah lelah membimbing dan senantiasa memberiku doa, dukungan dan semangat.
- ❖ Kakak-kakakku. Yunda Titin Najah, dan Kanda Didik, Himi, dan Lukman.
- ❖ Teman-teman Jurusan TP Angkatan 2010

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Video Pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga” dengan tepat waktu sesuai target rencana yang diharapkan.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathurokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan di Unnes.
2. Dr. Fakhruddin, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk memberikan penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

3. Dra. Nurussa'adah, M.Si., selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Kustiono, M.Pd., selaku dosen pembimbing penulis yang telah menyetujui usulan judul skripsi penulis dan telah memberikan saran, bantuan, dan arahan selama penulis menyusun skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan pikiran yang telah diberikan untuk membimbing saya.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas Negeri Semarang.
6. Kepala Sekolah MAN Salatiga Bapak Drs. H. Sudar, M.Ag yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
7. Guru mata pelajaran geografi kelas XII Bapak Makmun Anshori, S.Pd yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di MAN Salatiga.
8. Teman se-grombolan yang tidak pernah merasa sedih meskipun selalu hidup prihatin, Aditya Pratama, Asrofi Saiful Hidayad, Hendra Septiawan, Umar Ghani, Bahtiar Dwi Yuliansah, Septiara Mahardanu, Anjar Nurdiansah, dan Ricki Yanuar. sahabat-sahabat yang selalu menjadi tempat berbagi cerita dan cita-cita.

9. Para penghuni kos, Kupret, gendut, kucluk, dan lainnya yang selalu memberikan keceriaan, semangat, dan senyuman.
10. Teman-teman TP Angkatan 2010, terimakasih atas kebersamaannya.
11. Diah Wulandari yang tak henti-hentinya memberikan semangat.
12. Berbagai pihak yang tidak disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Semarang, Januari 2015

Ahmad Wildan S

ABSTRAK

Wildan, Ahmad. 2014. “Efektivitas Pemanfaatan video pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga”. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dr. Kustiono, M.Pd

Kata Kunci: Efektivitas, Media Video Pembelajaran, Mata Pelajaran Geografi

Peranan video pembelajaran sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Inovasi ini merupakan salah satu upaya dalam mengoptimalkan media dalam pembelajaran. Pemanfaatan video pembelajaran adalah sebuah pemanfaatan media dengan menggabungkan unsur suara dan gambar dengan mengkolaborasikan indera penglihatan dan pendengaran. Penelitian ini diawali dengan adanya masalah diantaranya rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang efektivitas pemanfaatan media video pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Guru geografi di MAN Salatiga kurang optimal dalam memanfaatkan media yang ada. Guru hanya menyajikan materi dengan Microsoft Power Point dan di isi dengan materi berupa teks dan gambar saja. Pembelajaran tersebut masih kurang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru masih mendominasi proses pembelajaran sedang siswa masih nampak pasif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar. Penelitian ini dilakukan di MAN Salatiga yang mana kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata kelas tersebut sebesar 84,5. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol hanya sebesar 76,8. Dengan demikian pemanfaatan media video pembelajaran pada mata pelajaran geografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hamalik yang menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Disarankan agar media video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah	7
1.3 TujuanPenelitian.....	7
1.4 ManfaatPenelitian.....	7
1.5 PenegasanIstilah	8
1.5.1 Efektifitas.....	8
1.5.2 Video Pembelajaran.....	8

1.5.3 Hasil Belajar	9
1.5.4 Pembelajaran Geografi	9
1.6 Tahun Sistematis Penulisan Skripsi	9
1.8.1 Bagian Awal Skripsi.....	10
1.8.2 Bagian Isi Skripsi.....	10
1.8.3 Bagian Akhir Skripsi.....	10
2. LANDASAN TEORI	11
2.1 Pembelajaran Geografi di SMA.....	11
2.1.1 Kompetensi Mata Pelajaran Geografi di SMA	12
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Geografi di SMA	12
2.2 Materi Pembelajaran Geografi kelas XI	13
2.3 Teknologi Pendidikan.....	16
2.3.1 Definisi Teknologi Pendidikan	16
2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan	17
2.4 Media Pembelajaran	22
2.4.1 Pengertian Media.....	22
2.4.2 Video Pembelajaran	31
2.4.3 Microsoft Powerpoint.....	34
2.5 Hasil Belajar	35
2.6 Keefektifan Media Video Pembelajaran dan Microsoft Powerpoint.....	38
2.7 Kerangka Berfikir	40

2.8 Hipotesis.....	42
3. METODE PENELITIAN	43
3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
3.2 Metode Penelitian.....	44
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.4 Penentuan Objek Penelitian	46
3.4.1 Populasi.....	46
3.4.2 Sampel.....	46
3.4.2.1 Uji Normalitas	47
3.4.2.2 Uji Homogenitas	49
3.4.2.3 Uji Kesamaan Rata-rata	50
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	52
3.6 Uji Instrumen.....	53
3.5.1 Uji Validitas	53
3.5.2 Uji Reabilitas	54
3.5.3 Tingkat Kesukaran	55
3.5.4 Daya Pembeda	56
3.7 Analisis Data Akhir	57
3.7.1.1 Uji Normalitas	57
3.7.1.2 Uji Homogenitas	58
3.7.1.3 Uji Kesamaan Rata-rata	58

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Hasil Penelitian	60
4.1.1 Analisi Deskriptif	60
4.1.2 Uji Syarat.....	62
4.1.3 Uji Hipotesis.....	63
4.2 Pembahasan	63
5. PENUTUP	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kawasan TP	21
2. Kerucut Pengalaman Edgar Gale	23
3. Tringulasi Kegiatan Evaluasi	37
4. Kerangka Berpikir	41

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Eksperimen.....	45
3.2 Output Uji Normalitas Data Awal kelas eksperimen.....	48
3.3 Output Uji Normalitas Data Awal kelas kontrol.....	48
3.4 Uji Homogenitas Data Awal	49
4.1 Skor Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
4.2 Skor Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
4.3 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	62
4.4 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
4.5 Uji Hipotesis Data Akhir.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	73
2. RPP.....	76
3. DaftarNilai Siswa	84
4. Kisi-kisi Soal Uji Coba dan Soal Uji Coba.....	90
5. Analisis Butir Soal	98
6. Peta Kompetensi dan GBIM	100
7. Naskah Media Pembelajaran.....	102
8. Validasi Materi dan Media.....	112
9. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	123
10. Soal Instrumen	126
11. Dokumentasi Penelitian	131
12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah perkembangan alat bantu untuk memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi juga sebagai alat untuk pemanfaatan pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Teknologi pun memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan efektifitas suatu produksi ataupun kegiatan untuk penggunaannya. Dunia pendidikan pun tidak luput dari integrasi teknologi dalam rangka efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan juga harus dapat dikembangkan dengan baik demi terwujudnya kehidupan bangsa yang cerdas yang tertuang dalam UUD 1945.

Bangsa yang cerdas berarti mengarah pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas berakar pada kualitas pendidikan yang juga berkualitas. Karena hakikatnya untuk mengembangkan diri manusia membutuhkan pendidikan agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat bangsa dan negara.

Teknologi merupakan salah satu pemecahan masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menembus batas ruang dan waktu. Integrasinya pun makin kuat pada masa globalisasi teknologi dapat menjadi sarana penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang sangat memiliki berbagai pulau

yang berjauhan dan terpisah-pisah serta ragam budaya. Pemecahan masalah tersebut merupakan salah satu kepentingan dari teknologi pendidikan.

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, tapi dikarenakan kekayaan Indonesia yang memiliki berbagai daerah hal tersebut membuat masih adanya daerah-daerah yang belum tersentuh pendidikan. Sangat diperlukan pembentukan sumber-sumber belajar agar masyarakat Indonesia yang belum terjangkau pendidikan merasakan bagaimana pembelajaran. Disinilah peran penting Teknologi Pendidikan.

Guru memegang peranan yang penting didalam proses pendidikan. Salah satu kode etik yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah ia harus mampu menggunakan alat atau media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dikenal adanya hasil belajar, dimana hasil belajar merupakan salah satu alat tolak ukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Tidak dapat dipungkiri lagi dalam setiap proses pembelajaran terjadi hambatan dalam proses pembelajaran, termasuk pelajaran geografi. Faktor yang menghambat diantaranya motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena adanya anggapan bahwa mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang berisi tentang materi saja. Terkadang siswa bermalas-malasan dalam belajar, dan siswa mengantuk saat pelajaran dimulai.

Hal tersebut merupakan salah satu masalah yang terjadi di MAN Salatiga dimana motivasi siswa rendah terhadap mata pelajaran geografi, tentu saja hal

tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada waktu observasi, observasi pertama ketika mencari permasalahan pembelajaran, kenyataan dilapangan khususnya pada pembelajaran geografi di MAN Salatiga guru kurang optimal dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran yang ada, yaitu guru hanya menyajikan materi dengan Microsoft Power Point dan diisi dengan materi-materi saja. Guru masih mendominasi proses pembelajaran sedang siswa masih nampak pasif. Berdasarkan pada Suplemen Buku Induk Siswa yang berisi daftar nilai atau prestasi siswa dapat diperoleh data hasil prestasi nilai UAS rata-rata kelas XI di MAN Salatiga semester II tahun pelajaran 2013/2014 setelah dilakukanya remedial test yaitu nilai rata-rata kelas sebagai berikut : Pendidikan Agama (88,5); Matematika (75,5); Akuntansi (75,5); Geografi (72,5); Sejarah (76,5); Bahasa Indonesia (85,5), dan Bahasa Inggris (80,5). Berdasarkan nilai rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pada pembelajaran IPS geografi di MAN Salatiga terendah dari mata pelajaran Matematika, Agama, Akuntansi, Sejarah, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Mata pelajaran geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang idealnya membutuhkan banyak media pembelajaran. Hal tersebut sebagai penunjang keberhasilan penyampaian materi kepada siswa, mengingat demikian luasnya kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi yang harus

dipelajari dalam geografi. Untuk menjelaskan materi pada kompetensi dasar tertentu, diperlukan media pembelajaran yang spesifik pula. Pemanfaatan media yang tepat dan baik diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Untuk itu diperlukan media pembelajaran geografi yang kontekstual, inovatif, dan menarik.

Media menempati posisi yang strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas (Sarwiko, 2010). Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Agar pendidikan tidak tertinggal perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik.

Untuk itu media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pelajaran sulit untuk dipahami oleh peserta didik terutama bahan pelajaran yang sangat kompleks dan rumit.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Ada kalanya penerima pesan (siswa) benar dalam menafsirkan pesan yang disampaikan oleh guru, tetapi ada kalanya mereka salah dalam menafsirkannya. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi, diantaranya hambatan psikologis, hambatan kultural, dan hambatan lingkungan.

Seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengharuskan dunia pendidikan untuk menerpakan pembelajaran berbasis komputer. Guru harus dapat menciptakan suatu pelajaran yang berpotensi membuat suasana belajar mandiri, serta membawa kelas bagaikan magnet yang mampu menarik siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan video pembelajaran.

Media pendidikan diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, seiring dengan

pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru sebagai penyampai pesan atau informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu – satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, salah satunya adalah dari Video Pembelajaran. Penggunaan Video pembelajaran ini adalah sebagai alat bantu media bukan sepenuhnya mengganti peran guru dalam mengajar.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak hal yang sangat kompleks, yaitu siswa, sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Untuk pengaruh untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa tertulis maupun bahan ajar berbasis multimedia. Bahan ajar ini digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dalam pembelajaran di kelas. Namun pembelajaran yang dilakukan dikelas belum sesuai yang diharapkan karena disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut karena guru kurang memaksimalkan media dalam proses pembelajaran, akibat media pembelajaran yang kurang efektif yang menyebabkan siswa memahami materi dengan menghafal fakta-fakta bukan dari hasil menemukan serta membangun diri pengetahuanya.

Dalam kurikulum 2013 ini, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dan sumber bahan belajar yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran masih kurang bervariasi, yang masih menggunakan buku dari beberapa penerbit, lembar kerja siswa (LKS) dan sebuah papan tulis. Maka perlu dicari metode dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran ketika guru menerangkan di depan kelas misalnya dengan media teknologi audio visual berbasis multimedia. Media pendukung bahan ajar guru berbasis multimedia merupakan media bahan ajar guru yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media ini mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran yang sulit dipahami secara nyata oleh siswa terfokus pada satu topik pelajaran, serta kemasannya praktis digunakan untuk menjelaskan materi.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk meneliti tentang “Efektivitas Pemanfaatan video pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektifitas pemanfaatan media video pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga?

2. Adakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang memanfaatkan video sebagai media pembelajaran dengan kelas yang menggunakan Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran geografi kelas XI di MAN Salatiga?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas pemanfaatan media video pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang memanfaatkan video sebagai media pembelajaran dengan kelas yang menggunakan Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran geografi kelas XI di MAN Salatiga.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkuat teori-teori tentang pembelajaran aktif (*active learning*), pemanfaatan media pembelajaran terutama pada pelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, menerapkan ilmu pendidikan yang selama ini didapat pada perkuliahan.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan yang berarti sebagai bahan kajian meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mempermudah peserta didik untuk membangun dan menemukan konsep-konsep dalam pembelajaran.

1.5 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran dan pengertian dari judul skripsi ini, maka penulis memberikan batasan yang membahas dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

1.5.1 Efektifitas

Efektifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya pemanfaatan video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran geografi kelas XI di MAN Salatiga dibandingkan pembelajaran yang tanpa menggunakan video pembelajaran. Sehingga hal yang diinginkan oleh penulis dapat tercapai.

1.5.2 Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu dari jenis media audio visual. Dengan video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat merasa bahwa pelajaran geografi adalah pelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam diskusi kelas. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran setelah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan video yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai pelajaran tertentu.

1.5.4 Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Ruang lingkup kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses pembentukannya. Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran geografi diharapkan dapat membangun kemampuan siswa untuk bersikap, bertindak keras, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Pada umumnya, penulisan skripsi ini mencakup 3 (tiga) bagian yang terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu:

1. Bagian Muka

Pada bagian ini dimuat: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar lampiran, dan daftar isi.

2. Bagian Isi / Batang Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian, kajian pustaka, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian dan prosedur penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai desain hasil penelitian, pembahasan, serta kendala dan solusi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdiri atas: simpulan, saran-saran, kata penutup, dan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Geografi di SMA

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang menggambarkan segala sesuatu yang ada di permukaan bumi. Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Ruang lingkup kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses pembentukannya. Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran geografi diharapkan dapat membangun kemampuan siswa untuk bersikap, bertindak keras, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial (Soemantri, 2001:89).

Menurut Ruswanto & Soegimo (2009) tujuan pembelajaran geografi yaitu:

- (1) Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang, dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan;
- (2) Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara atau dunia;
- (3) Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis;
- (4) Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial budaya;
- (5) Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

Berdasarkan kurikulum 2013 tahun pelajaran 2014/2015 dalam 1 minggu pembelajaran geografi kelas XI MAN Salatiga dalam satu minggu memerlukan dua pertemuan dimana dalam satu kali pertemuan diberikan alokasi waktu dua jam pelajaran. Jadi dalam satu minggu siswa kelas XI MAN Salatiga mendapatkan empat jam untuk pelajaran geografi.

2.1.1 Kompetensi Mata Pelajaran Geografi di SMA

Berdasarkan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran geografi di SMA dan MA adalah:

- a. Memahami ciri-ciri fisik dan sosial budaya secara keruangan.
- b. Memahami interaksi antara lingkungan fisik dan budaya wilayah tertentu.
- c. Menggunakan konsep wilayah dalam mengintegrasikan keragaman bumi.
- d. Menggunakan peta dan tampilan geografis untuk mengelola informasi fisik dan sosial budaya dalam konteks keruangan.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran Geografi di SMA

Tujuan pembelajaran geografi meliputi tiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

- a. Pengetahuan

1. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
2. Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang, dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
3. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara atau dunia.

b. Keterampilan

1. Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan binaan.
2. Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data, dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
3. Mengembangkan keterampilan analisi, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari berbagai gejala geografis.

c. Sikap

1. Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
2. Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap lingkungan hidup.
3. Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
4. Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

2.2 Materi Pembelajaran Geografi Kelas XI

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi. Materi ini berisi tentang fenomena yang terjadi di dalam bumi, seperti proses terjadinya gunung meletus, pergeseran tanah, dimana fenomena tersebut tidak bisa dilihat dengan secara langsung karena terjadi di dalam bumi. Maka dari itu dibutuhkan video untuk menayangkan fenomena tersebut agar siswa mendapat stimulus tentang proses alam tersebut. Materi dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi meliputi:

a. Tenaga endogen

Tenaga Endogen adalah tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun. Tenaga ini meliputi tektonisme, vulkanisme dan seisme (gempa bumi).

1. Tektonisme

Tektonisme atau tenaga tektonik adalah tenaga yang berasal dari dalam bumi yang menyebabkan adanya perubahan letak kedudukan lapisan kulit bumi, baik secara horizontal maupun vertikal. tektonisme dengan arah vertikal mengakibatkan bentuk menonjol pada permukaan bumi berupa kubah (*domes*), sedangkan tektonisme dengan arah horizontal mengakibatkan bentuk lipatan-

lipatan di bumi, retakan-retakan bahkan *patahan (fault)*. Gerakan tektonisme disebut juga dengan istilah dislokasi.

2. Vulkanisme

Vulkanisme adalah semua peristiwa yang berhubungan dengan keluarnya magma hingga mencapai permukaan bumi melalui retakan dalam kerak bumi atau pipa kepundan yang disebut diatrema. Gejala-gejala vulkanisme meliputi intrusi magma dan ekstrusi magma.

3. Gempa bumi (*seisme*)

Gempa bumi adalah getaran dipermukaan bumi yang disebabkan oleh kekuatan dari dalam bumi. Besar kecilnya getaran tergantung pada besar kecilnya *hipocentra* gempa, garis tegak lurus dari hipocentra menuju ke permukaan bumi disebut *epicentra*. Kekuatan gempa dapat diukur dengan alat yang disebut seismograf, sedangkan hasil pengukuran dari alat tersebut adalah *seismogram*.

b. Tenaga eksogen

Tenaga eksogen adalah tenaga geologi yang berasal dari luar bumi yang bersifat destruktif atau merusak. Berdasarkan penyebabnya, tenaga eksogen dibedakan menjadi 3, yaitu degradasi, agradasi, dan antropogenik

1. Degradasi

Tenaga eksogen yang bersifat mengikis muka bumi digolongkan sebagai tenaga eksogen degradasi. Berdasarkan penyebabnya, tenaga eksogen degradasi dibedakan menjadi pelapukan, gerakan massa serta erosi dan transportasi.

2. Gerakan massa tanah

Perubahan bentuk muka bumi disebabkan oleh gerakan massa tanah atau mass wasting.

3. Erosi

Yaitu perpindahan material yang mengalami pelapukan dari satu tempat ke tempat yang lain.

4. Agradasi

Sedimentasi merupakan bagian dari agradasi, yaitu pengendapan material oleh angin, air atau gletser.

2.3 Teknologi Pendidikan

2.3.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan telah beberapa kali dirumuskan bersama oleh para pakar yang tergabung dalam organisasi tertua teknologi pendidikan AECT. Mereka terus berupaya untuk mengembangkan dan memperbaiki dalam kurun waktu tertentu. Di samping itu pakar lain juga berkesempatan untuk mengkaji dan mengemukakan pendapat mereka mengenai teknologi pendidikan. *Januszewski* (2001:65) mengungkapkan, bahwa Saettler sudah berupaya menelusuri sebenarnya siapa yang pertama kali menamai disiplin teknologi pendidikan.

Ternyata hasilnya nihil. Akan tetapi, hal ini dinilai tidak berpengaruh terhadap perkembangan ilmu teknologi pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russell, 1986 secara tegas menyatakan bahwa teknologi dalam konteks teknologi pendidikan merupakan proses, produk, dan gabungan keduanya. Pendapat ini mengarahkan bahwa pemikiran teknologi diterapkan dalam lingkup teknologi pendidikan (Dewi Salma P, 2012: 25).

Teknologi pendidikan telah berkembang dari tahun ke tahun. Setelah tahun 1994 meluncurkan definisi terbaru, kini tahun 2004, AECT merilis definisi terbaru lagi. AECT mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut; *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”* yang artinya “Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat”.

Inilah definisi Teknologi Pendidikan tahun 2004, menurut Prof. Yusuf Hadi Miarso (2009:37) bahwa, teknologi pendidikan selalu berhubungan dengan Proses dan Sumber. Kedua hal tersebut tidak bisa lepas dari teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola

pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Teknologi itu pada hakikatnya adalah bebas nilai, namun penggunaannya akan sarat dengan aturan nilai dan estetika (Miarso, 2009:65). Teknologi dapat ditemukan dimana saja dan tujuan ditemukannya teknologi untuk membantu memecahkan masalah manusia. Penggunaan teknologi pun harus mempertimbangkan norma dan nilai yang berlaku agar dapat berproses dengan mudah. Cara pandang tersebut melandasi langkah gerak teknologi pendidikan dalam dunia pendidikan.

2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Mengacu pada definisi AECT 2004, maka kawasan teknologi pendidikan mencakup tiga kompetensi yaitu: menciptakan, menggunakan, mengelola proses dari sumber teknologi yang tepat guna dengan bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Kawasan teknologi pendidikan menurut AECT 2004 mengandung beberapa elemen kunci, yaitu.

- Studi. Pemahaman secara teoritis sebagaimana praktek, teknologi pendidikan membutuhkan pembangunan kelanjutan pengetahuan dan perbaikan melalui penelitian dan merefleksikan praktek, dimana tercakup dalam terminologi study. Studi menunjukkan pengumpulan informasi dan analisis melalui konsep tradisional penelitian
- Etika Praktek. Merupakan kegiatan yang tidak bertentangan dengan norma dan nilai yang berhubungan dengan nilai profesi yang akan dilakukan. Seperti

kode etik dalam suatu pekerjaan. Komite Etika AECT telah aktif mendefinisikan kawasan standar etika dan asalkan dalam contoh kasus dimana mendiskusikan dan memahami implikasi focus etika untuk praktek. Komite Etika AECT telah menjadi trend kerja untuk meningkatkan kewaspadaan etika professional diantara anggota. Kode etik professional dari AECT termasuk prinsip “ berniat memberi bantuan anggota secara individu atau kolektif dalam memelihara hubungan professional tingkat tinggi. Di AECT kode Etik dibedakan menjadi 3 kategori yaitu: Komiter individu, seperti perlindungan hak untuk mendapatkan materi dan hasil untuk dilindungi keselamatan dan kesehatan pada profesioanl; komiter pada social, seperti kejujuran penuh pada pernyataan publik berdasarkan masalah pendidikan atau adil dan praktek yang patut dengan sumbangan pelaynana pada profesi.; dan komiter profesi, seperti meningkatkan pengetahuan profrsioal; dan keterampilan memberikan ketepatan kredit untuk bekerja dan publikasi ide.

- Memfasilitasi. Termasuk desain lingkungan, mengorganisasi sumber, dan menyediakan peralatan. Peristiwa pembelajaran dapat dilakukan dengan bertatap muka atau lingkungan virtual, sebagaimana di jarak jauh. Teknologi Pendidikan mengklaim fasilitas pembelajaran karena mengatur pembelajaran dan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar lebih mudah dan dapat terjadi.

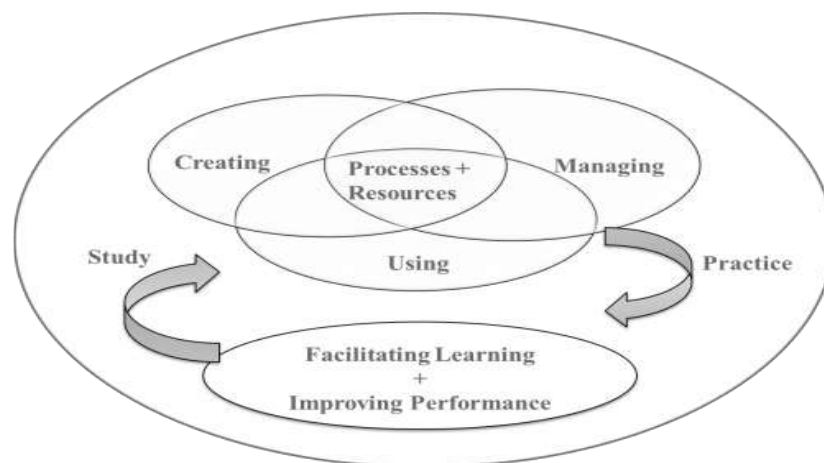
- Pembelajaran. Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Pembelajaran selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Pembelajaran dapat dikategorikan menurut berbagai taksonomi. Langsung salah satu dinyatakan oleh *Perkins* (1992:43). Jenis pembelajaran sederhana adalah penyimpanan (*retention*) informasi. Tujuan pembelajaran dapat termasuk pemahaman (*understanding*) sebagaimana penyimpanan.
- *Improving*, pada Teknologi Pendidikan meningkatkan performance biasanya paling perlu satu pengakuan pada efektifitas; bahwa proses mengarah penaksiran kualitas produk, dan produk membawa prediksi efektifitas pembelajaran, berubah dalam kapabilitas membawa aplikasi keluar keadaan dunia nyata.
- *Performance* (meningkatkan). Performance mengacu pada kemampuan pelajar untuk menggunakan kapabilitas baru yang diperoleh. Definisi *Improving Performance* berhubungan pada teknologi kinerja manusia. Definisi ini juga menyebutkan menciptakan, memanfaatkan dan mengelola. Menciptakan menunjukkan pada penelitian, teori dan praktek termasuk dalam generasi materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan system belajar mengajar yang luas dalam banyak perbedaan aturan, formal dan nonformal. Menciptakan dapat termasuk berbagai kegiatan, tergantung pada pendekatan desain yang digunakan. Pemanfaatan menunjukkan teori dan praktek berhubungan dengan

membawa pelajar kepada kontak dengan kondisi dan sumber belajar. Penggunaan dimulai dengan memilih sumber dan proses yang layak, dengan kata lain selama pemilihan dilakukan oleh pelajar atau instruktur. Pengelolaan merupakan salah satu tanggung jawab profesional dalam kawasan teknologi pendidikan . Proses produksi media, dan pengembangan instruksional yang menjadi semakin rumit dalam skala besar, membutuhkan kemampuan dan keterampilan ahli manajemen proyek.

- *Appropriate* (yang layak). Terminologi ini berarti untuk mengaplikasikan proses dan sumber, penandaan ke pantas tidaknya dan kecocokan dengan tujuan yang diharapkan mereka. Terminologi kelayakan teknologi digunakan secara luas internasional di kawasan komunitas pengembangan dibandingkan alat atau praktek yang sederhana and kebanyakan memulai pemecahan masalah.
- *Technologi*. merupakan terminologi pendek yang menjelaskna pendekatan kegiatan manusia berdasarkan pengertian teknologi sebagai “aplikasi sistematis atau keilmuan atau mengorganisasi keilmuan untuk tugas praktek” (Galbraith, 1967, p12, *Janusweski and Molenda*, 2008 ; 11)
- Proses. Definisi Proses sebagai seri aktivitas yang mengarah terhadap hasil khus. Teknologi Pendidikan biasanya memakai proses khusu untuk merancang, mengembangkan, dan memproduksi sumber belajar, digolongkan pada proses besar pengembangan pembelajaran.

- Sumber. Banyak sumber belajar yang terpusat untuk mengidentifikasi kawasan. Sumber adalah orang, alat, teknologi, dan desai materi untuk membantu pelajar.

Sesuai dengan uraian di atas, berikut bagan hubungan antara Kawasan Teknologi pendidikan dapat ditunjukkan dengan gambar dibawah ini



Gambar 1 Bagan Hubungan antara Kawasan TP (2004)

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan using (menggunakan). Proses penggunaan media merupakan proses pembuatan keputusan yang didasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran guna mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih dan memberikan bimbingan selama proses pembelajaran itu berlangsung. Pemakaian Video untuk pembelajaran geografi berarti menggunakan sumber-sumber belajar secara sistematis, Video di buat oleh peneliti hanya

sebagai produk untuk dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran. Dengan dimanfaatkannya Video sebagai media pembelajaran siswa dapat lebih memahami materi geografi khususnya mengenai materi-materi yang sudah ada ataupun bisa mengenai litosfer dan lainnya maka prestasi belajar siswa pada pembelajaran geografi menjadi meningkat.

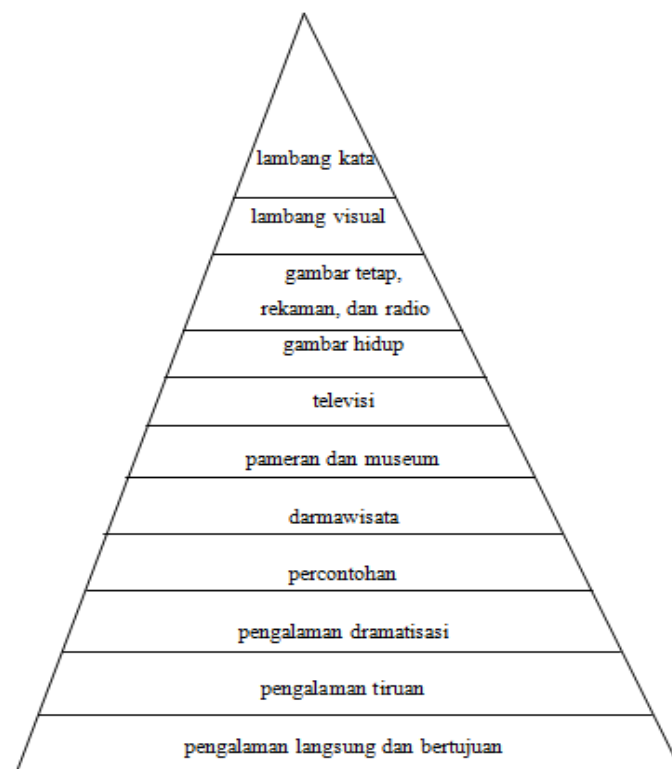
2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media

Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar (Arif: 2004). Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar yang bersangkutan.

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Pengertian sumber belajar secara sempit adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar – mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Rivai dan Sudjana (1989:76). Pengertian sumber belajar yang luas diberikan Edgar Dale dalam Rivai dan Sudjana (1989:76), yaitu Edgar Dale menyatakan bahwa

pengalaman yang dapat memberikan sumber belajar diklasifikasikan menurut jenjang tertentu, berbentuk kerucut pengalaman. Perjenjangan jenis – jenis pengalaman tersebut disusun dari hasil yang kongkret sampai yang abstrak. Untuk lebih memahami tentang sumber belajar dari pengalaman Edgar Dale berikut ini adalah bagan kerucut pengalaman dari Edgar Dale Rivai dan Sudjana (1989:76).



Gambar 2. Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale. Rivai dan Sudjana (1989:76)

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan

saran yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tidak terlepas dari media. Media menjadi sarana yang efektif dan efisien dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, siswa cenderung lebih tertarik serta mudah menyerap informasi yang disampaikan yang disampaikan media.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach&Ely dalam Arsyad (2002:3), mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Media adalah kata jamak dari *medium* yang dalam arti umum dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Istilah ini menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, karena itu film, televisi, radio, rekaman, photo, alat visual yang dipoyeksikan, barang cetakan, dan lain – lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan pesan, gagasan atau ide.

AECT di Amerika memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Sementara itu Briggs (1970) dalam (Sadiman, 1996:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan/ pembelajaran apabila mereka (media) itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sedangkan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Hamalik, 1985:23).

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2002:4), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran misalnya buku, tape-recorder, kaset, film, video, slide, dan lain-lain. Menurut Hamalik (1994:12) media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berpedoman pada semua pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/ teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan anak didik/ warga belajar dapat berlangsung tepat guna dan berdaya guna.

Rivai & Sudjana (2002:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/ media tertentu ke penerima pesan. Pesan berisi ajaran dan didikan yang ada dikurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual (Sadiman, 2002:11)

Hamalik dalam Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu

keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Edgar Dale dalam Arsyad (2002:15) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%.

Menurut Nana Sudjana (1990:2), media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa adalah : (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran secara lebih baik, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru atau dosen sehingga siswa tidak mengalami kebosanan, (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendengar, melakukan/ mendemonstrasikan dan lain-lain.

Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Seluk beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
7. Berbagai jenis alat atau teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Karakteristik berbagai jenis media yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar antara lain yaitu :

1. Berdasarkan Indra yang Digunakan

- a. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media audio antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

- b. Media Visual

Media visual berkaitan dengan indra penglihatan, misalnya gambar, diagram, grafik, dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan jaman, meliputi media yang dapat didengar, dilihat, dan yang dapat didengar dan dilihat. Adapun jenis media audio visual antara lain, film bingkai, film rangkai, media transparansi, film, televisi, video/ VCD. Video/ VCD sebagai media audio visual semakin lama semakin lama semakin populer dalam masyarakat, dengan banyak dijualnya VCD dipasaran VCD bukan lagi barang yang mahal. Pesan yang disampaikan video/VCD adalah fakta, maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif, maupun intraksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video/ VCD. Tapi ini tidak berarti bahwa video/ VCD akan menggantikan kedudukan film.

2. Berdasarkan Jenis Pesan

a. Media Cetak

Merupakan bahan cetak dari bahan intraksional, misal : buku, pamlet, koran, dan sebagainya.

b. Media Noncetak

Media yang bukan dicetak, misalnya media melalui radio.

c. Media Grafis

Media grafis adalah semua media yang mengandung grafis (tulisan/gambar).

Adapun jenis dari media grafis yaitu:

- (1) Media bagan, adalah penyajian diagramatik suatu lambang visual.
- (2) Media grafik, adalah media yang membuat penyajian perlakuan data-data bilangan secara diagramatik.
- (3) Media poster, adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, siaran atau ide, misalnya : poster penghijauan, poster lalu lintas, dll.
- (4) Karikatur, adalah bentuk informasi yang selain lucu juga bersifat sindiran.
- (5) Media gambar, adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dalam dua dimensi, yang berupa foto/lukisan.

d. Media Non Grafis

3. Berdasarkan Sasarannya

- a. Media Jangkauan Terbatas (tape)
- b. Media Jangkauan Yang Luas (radio)

Jerold Kemp (1986) dalam Rohani (1997:16), mengemukakan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) *Printed* media (media cetak);
- 2) *Display* media (media pameran);
- 3) *Overhead transparencies*;
- 4) *Audiotape recording* (rekaman pita audio);

- 5) *Slide series* dan *filmstrgeografi*;
- 6) *Multi image presentation*;
- 7) *Video recordings and motion picture film* (rekaman video dan film);
- 8) *Computer based instruction* (pembelajaran berasaskan computer).

Jenis dan karakteristik media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual yang dipergunakan dalam materi ini adalah media video pembelajaran geografi dengan materi litosfer.

Karakteristik media audio visual diantaranya mempunyai kelebihan yaitu (1) selain bergerak dan bersuara, film ini dapat menggambarkan suatu proses, (2) dapat menimbulkan kesan tentang ruang dan waktu, (3) tiga dimensional dalam penggambarannya, (4) suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk impresi yang murni, (5) jika film itu suatu pelajaran, dapat menyampaikan suara seorang ahli dan sekaligus memperlihatkan penampilannya, (6) kalau film itu berwarna, jika autentik dapat menambahkan realitas kepada medium yang sudah realistis itu, (7) dapat menggambarkan teori sains dengan teknik animasi (Sulaeman, 1981:191).

Sedangkan kekurangan media audio visual diantaranya yaitu : (1) film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan selagi film berputar. Memang film dapat dihentikan sementara waktu untuk memberi penjelasan, namun hal itu akan mengganggu keasikan penonton, (2) jalan film terlalu cepat; tidak semua orang dapat mengikutinya dengan baik.

Lebih-lebih kalau film dipertunjukkan kepada orang yang kurang pendidikan. Mereka tidak dapat mencernakan apa yang berlalu dihadapan mata mereka dalam tempo yang begitu cepat, (3) apa yang sudah lewat tidak dapat diulang kalau ada bagian film yang harus mendapat perhatian kembali. Atau seluruh film harus diputar kembali (Sulaeman, 1981:192).

Batasan-batasan mengenai pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2.4.2 Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu dari jenis media audi visual. Karena video mampu menyampaikan materi pelajaran melalui gambar dan suara. Video merupakan suatu sistem penyimpanan informasi yang berupa gambar atau suara pada piringan (*disk*). Ada dua sistem yang dikembangkan dalam video disc ini, yaitu sistem *optical* dan sistem *capacitanc*.

Daryanto (1999:15) memberikan definisi bahwa “media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”.

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan media presentasi dan CD multimedia interaktif, ia juga dapat

dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Berikut akan penulis paparkan tentang karakteristik, keuntungan, dan kelemahan media video sebagaimana terdeskripsi berikut:

1) Karakteristik Video

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah.
- d) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- e) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- f) Sangat mempengaruhi emosi seseorang.
- g) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangannya sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- h) Semua peserta didik dapat belajar melalui video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- i) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- j) Dengan video siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

2) Keuntungan Menggunakan Video

Keuntungan menggunakan video antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimesi baru terhadap pembelajaran. Selain keuntungan diatas video dapat mempermudah guru dalam hal penyampaian materi pelajaran. Video juga memberikan keuntungan kepada siswa dalam menerima materi secara mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

3) Kelemahan Media Video

- a. *Fine details* artinya media tayangan tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- b. *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya.
- c. *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d. *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- e. *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi

penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan di pasar, stasiun, atau tempat keramaian lain.

- f. *Material* artinya pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- g. *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.4.3 Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Hadirnya aplikasi ini menggantikan cara presentasi lama yaitu dengan transparansi proyektor atau biasa disebut OHP. Dengan adanya Microsoft Powerpoint membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur-fitur yang canggih dan menarik.

1. Fungsi Microsoft Power Point

Adapun beberapa kegunaan dan fungsi Microsoft Powerpoint sebagai berikut:

- 1) Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide.
- 2) Menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.
- 3) Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide.

- 4) Membuat presentasi dalam bentuk spftcopy sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer

2. Kelebihan Microsoft Powerpoint

Beberapa keunggulan aplikasi ini diantaranya:

- 1) Mudah dioperasikan.
- 2) Tersedia berbagai macam desain dan animasi.
- 3) Tersedia berbagai macam template menarik.
- 4) Dapat dibuat dengan berbagai format.
- 5) Dapat mengedit foto secara langsung.

3. Kelemahan Microsoft Powerpoint

Ada beberapa kelemahan dari aplikasi ini adalah:

- 1) Harganya yang mahal (gratis jika menggunakan versi bajakan).
- 2) Hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja.

2.5 Hasil belajar

Hasil belajar menurut Nawawi (1981:100) adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dikatakan sebagai suatu hasil belajar, baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dan keberhasilan

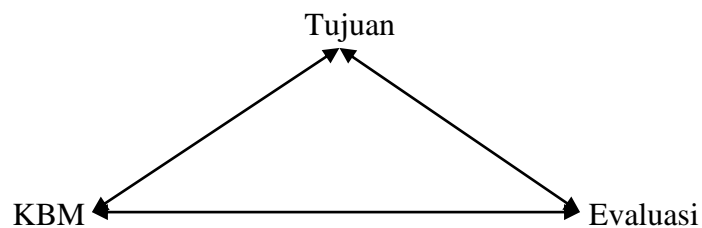
dari suatu pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik dapat dilihat melalui hasil evaluasi yang dilakukan disetiap pelajaran tertentu dalam bentuk nilai, skor, dan atau prosentase dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Kegiatan pembelajaran pastinya akan menghasikan suatu tujuan, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran diperlukan adanya pelaksanaan penilaian yang berupa hasil proses pembelajaran itu sendiri.

Hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Dari ketiga ranah tersebut ranah psikomotorik yang digunakan dalam penelitian ini, karena hasil belajar yang yang diperoleh ditunjukkan dengan nilai tes psikomotor pada akhir pembelajaran, setelah peserta didik memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran praktik dengan kemampuan atau skill.

Menurut Arikunto (2012: 38), ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya triangulasi atau hubungan erat tiga komponen, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran atau KBM dan evaluasi. Triangulasi tersebut dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3. Triangulasi Kegiatan Evaluasi

Evaluasi atau penilaian merupakan bagian yang penting setelah pembelajaran, dalam hal ini evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran. Evaluasi harus dilakukan secara kontinu agar guru memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang keadaan siswa. Evaluasi juga harus dilakukan secara luas yang mencakup seluruh materi.

Konsep evaluasi pada penelitian ini menggunakan konsep evaluasi tes praktik atau tes kerja, dimana penilaian diambil saat siswa melaksanakan praktik. Dalam penilaian ini menggunakan format penilaian yang berisi rentang skor dari mulai 0, 1, 2, 3, dan 4. Untuk nilai 0 berarti tidak baik, 1 berarti kurang baik, 2 berarti cukup baik, 3 berarti baik dan 4 berarti sangat baik. Tahapan evaluasi tes praktik meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan sebelum praktik, tahap pelaksanaan praktik dan terakhir tahap hasil praktik.

Dalam tahap pelaksanaan selain penilaian dari materi, juga terdapat penilaian sikap dan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh siswa. Hasil evaluasi dari tes praktik ini adalah seberapa banyak perolehan poin yang didapatkan ketika tes praktik tersebut. Untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan dalam penilaian maka diperlukan suatu urutan indikator penilaian yang telah disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan, sehingga lebih mudah dalam melaksanakan pengambilan nilai tes praktik. Nilai dari tes praktik tersebut merupakan hasil belajar praktik yang diperoleh selama proses pembelajaran sebelumnya.

2.6 Keefektifan Media Video Pembelajaran dan Microsoft Powerpoint

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya. Video merupakan media yang cocok untuk sebagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri

sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pembelajar. Teks bisa di display dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Seperti media video pembelajaran, media power point juga berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bertujuan untuk lebih menarik perhatian siswa dalam belajar. Aplikasi ini dapat membuat presentasi dalam bentuk slide dan mudah diperasikan. Tetapi isi dari slide tersebut biasanya hanya berisi materi teks ataupun gambar. Tidak mengeluarkan suara seperti halnya media video. Dan isi materi yang ditampilkan tersebut adalah materi yang

sama dengan apa yang ada di buku paket atau LKS siswa. Jika guru ingin menjelaskan materi yang berkaitan dengan pergerakan tanah atau letusan gunung, guru hanya menampilkan gambar. Siswa tidak dapat melihat bagaimana proses terjadinya fenomena tersebut dari awal hingga akhir.

Hal inilah yang ingin saya teliti bahwa pemanfaatan video pembelajaran dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI di MAN Salatiga.

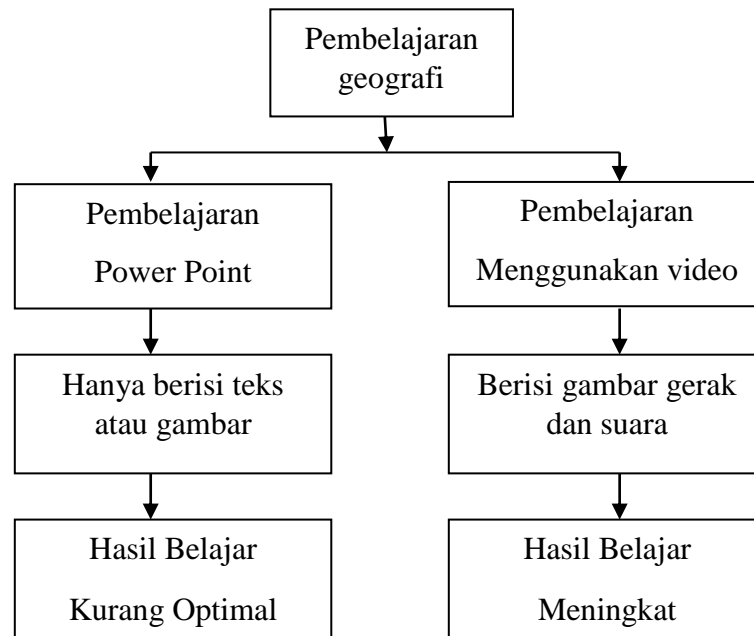
2.6 Kerangka Berpikir

Media Video Pembelajaran adalah perpaduan antara media suara (audio) dan media gambar (video), yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru sebagai tenaga pengajar dengan siswa di dalam proses pembelajaran. Video Pembelajaran sangat bermanfaat dalam menciptakan cara berkomunikasi yang efektif, dengan jangkauan luas, cepat, merata, logis dan ilmiah sebagai partner guru dalam mengajar. Video pembelajaran menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, harganya murah, siswa dapat belajar sendiri dirumah dengan menonton video tersebut, mudah dibawa, video dapat menunjukkan unsur gerak sekaligus suara karena dalam penayangannya video gerakan dapat diperlambat ataupun dipercepat. Selain keuntungan, video pembelajaran geografi memiliki kelemahan antara lain dalam memproduksi isi Video perlu biaya banyak (mahal), dalam memproduksi juga

perlu ahli, perlu waktu yang lama dalam membuat film, perlu perawatan, apabila siswa belajar sendiri dirumah dengan menonton Video tersebut dan ada materi yang tidak diketahui, siswa tidak bisa bertanya langsung kepada guru.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi mendorong peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan media video pembelajaran diharapkan pelajaran geografi dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan dan jauh dari membosankan. Dengan ini hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Dalam penelitian ini pokok bahasan yang digunakan adalah litosfer, yang mana pada pokok bahasan ini membahas tentang pergerakan yang ada didalam bumi. Siswa tidak dapat memahami dengan jelas jika hanya mendapat penjelasan dari guru dengan metode ceramah. Maka dengan adanya video pembelajara ini siswa mendapatkan stimulus, seperti terbawa ke ruang yang berbeda. Siswa diminta untuk melihat dan memperhatikan tayangan video pembelajaran . Setelah melihat tayangan video diharapkan siswa mampu mendeskribegeografiikan tentang litosfer dan bisa menjawab soal mengenai litosfer. dari hasil penelitian tersebut maka akan dicari apakah video pembelajaran geografi tersebut efektif atau tidak. Adapun perbedaan gambaran antara penggunaan video pembelajaran dibandingkan menggunakan media powerpoint.



Gambar 4. Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis

Dari uraian di atas penulis mengambil sebuah hipotesis bahwa pemanfaatan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga, sehingga dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (Ha): “Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang memanfaatkan video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan media powerpoint sebagai media pembelajaran”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN Salatiga merupakan sekolah yang berasal dari Pendidikan Guru Agama, kemudian pada tahun 1990 berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 64 / 1990 berubah status menjadi MAN Salatiga. Berdiri di wilayah Salatiga dengan luas tanah 2.882 m² Hak milik No. 49, dengan luas bangunan 5.113 m² di jalan K.H. Wahid Hasyim No. 12 Telp. (0298) 323031.

Sebagai lembaga pendidikan formal yang berciri khas Islam di samping membuka jurusan IPA, IPS, Bahasa dan Ilmu Keagamaan juga muatan lokal Bahasa Jawa dan IT, serta pengemabangan diri unggulan Otomotif dan Tata Busana.

Dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan sekolah umum, pihak manajemen MAN Salatiga harus menciptakan program pendidikan dengan bertujuan meningkatkan pelayanan kepada pihak stakeholders.

Sebagai lembaga pendidikan formal berkomitmen menyelenggarakan pendidikan serta latihan sebagai pemenuhan kebutuhan pasar kerja dengan

membentuk sumber manusia yang berakhlak mulia, unggul, berbudaya, sekaligus mandiri dan berwawasan ke depan.

3.2 Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan penelitian itu sendiri sering diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati, dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Jadi metode penelitian adalah suatu cara atau upaya untuk memperoleh fakta yang sistematis untuk mewujudkan suatu kebenaran. Dilihat dari tingkat kealamiahannya (*setting*) terdapat tiga metode penelitian, yaitu penelitian eksperimen, survey, dan naturalistik (kualitatif). Penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium sedangkan penelitian naturalistik/kualitatif dilakukan pada kondisi yang alamiah. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan (Sugiyono, 2008:2).

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam rancangan ini diambil dua kelompok populasi yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dikenai variabel perlakuan tertentu dalam jangka waktu tertentu dan dikenai pengukuran yang sama yaitu tes tertulis dengan soal yang sama pada kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen dikenai perlakuan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran pada pokok bahasan litosfer, sedangkan kelompok kontrol dalam proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional/ceramah. Pola dari rancangan penelitian ini seperti pada gambar 3.1 berikut.

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₂	-	O ₂

Gambar 3.1 Desain Eksperimen *Pretest Posttest Control Group Design*

Sumber : Sugiono(2008:76)

Keterangan :

- X :Perlakuan (pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif)
- O₁ : Soal *posttest* (kelompok eksperimen)
- O₂ : Soal *posttest* (kelompok kontrol)

Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu menggunakan media video pembelajaran, sedangkan pada kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan khusus. Setelah itu kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *posttest*. Kemudian dapat diketahui pembelajaran menggunakan Media Video Pembelajaran mengenai litosfer efektif atau tidak.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang diberi lebih dari satu nilai. Sedangkan konsep adalah sesuatu yang hendak diteliti. Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian (Suryabrata, 1983:72). Menurut Suharsimi (2006:116), variabel adalah objek penelitian yang bervariasi.

Variabel dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang keberadaannya tidak tergantung (*independent*) pada variabel lain, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang keberadaannya tergantung (*dependent*) pada variabel lain (Suharsimi, 2006:121).

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi pokok bahasan litosfer, sedangkan variabel bebas penelitian ini adalah program Media Video Pembelajaran pokok bahasan Litosfer.

3.4 Penentuan Objek Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS MAN Salatiga tahun ajaran 2014/2015.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian/wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *matching*, yaitu mengambil sampel yang berimbang antara kelas eksperimen dan kontrol. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Kelas XI IPS 3 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol.

Langkah penelitian awal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah berasal dari keadaan yang sama atau tidak. Sebelum melakukan penelitian terhadap data awal, peneliti melakukan *matching* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan meneliti jumlah umur pada kedua kelas sampel. Hal ini dilakukan untuk melihat adakah perbedaan umur antara dua kelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan rata-rata umur kelas eksperimen sebesar 16,44, sedangkan kelas kontrol sebesar 16,24. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan jumlah umur yang jauh antara dua kelas tersebut. Selain umur peneliti juga membandingkan rata-rata nilai ulangan harian siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada rata-rata nilai antara kedua kelas sama atau tidak. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 74, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada

perbedaan rata-rata nilai ulangan harian yang cukup jauh antara dua kelas. Maka penelitian bisa dilanjutkan.

3.4.2.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data diuji menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan SPSS 16. Pada tabel output Test of Normality, jika *One sample Kolmogorov-Smirnov* nilai $\text{sig} > \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Alasan digunakannya taraf signifikansi (α) = 0,05 dikarenakan peluang terjadinya kesalahan 0,05 cukup untuk masalah sosial termasuk pendidikan, sedangkan taraf signifikansi (α) = 0,01 biasa dipakai untuk uji laboratorium obat kesehatan.

Hipotesis :

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Hasil pengujian normalitas data awal kelas eksperimen data dilihat pada tabel output uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* sebagai berikut.

Tabel 3.2 Output Uji Normalitas Distribusi Data Awal Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.168	25	.066	.924	25	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3.3 Output Uji Normalitas Distribusi Data Awal Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.165	25	.077	.962	25	.454

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output Uji normalitas data awal menghasilkan nilai Signifikansi Kolmogorov-Smirnov (Sig.) kelompok eksperimen sebesar 0.066. Hipotesis yang diuji adalah H_0 yaitu data berasal dari sampel yang berdistribusi normal atau H_1 yaitu data berasal dari sampel yang tidak berdistribusi normal, dengan kriteria terima H_0 jika nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov lebih dari 0,05. Karena $0.066 > 0.05$ maka data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Nilai signifikansi kelompok kontrol diperoleh 0.077. Karena $0.077 > 0.05$ maka data berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dengan alat bantu SPSS.

3.4.2.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas varians dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan dengan program SPSS 16. Hasil pengujian homogenitas data awal dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Output Uji Homogenitas Data Awal

Test of Homogeneity of Variances

VAR00001

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.314	1	47	.578

Hipotesis :

$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (varians kedua kelompok sama besar)

$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (varians kedua kelompok berbeda)

Berdasarkan output di atas diperoleh besar signifikansi adalah 0,578. Nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) berarti H_0 diterima. Jadi kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen. Hal ini juga sebagai asumsi bahwa kelas sampel memiliki kondisi awal minat belajar yang sama.

3.4.2.3 Uji Kesamaan Rata – rata Data

Analisi data dengan menggunakan uji-t dua pihak. Untuk hipotesisnya adalah sebagai berikut.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak ada perbedaan rata-rata nilai awal dari kedua kelas)

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (ada perbedaan rata-rata nilai awal dari kedua kelas)

Keterangan :

μ_1 : rata-rata hasil ulangan akhir semester genap tahun ajaran 2013/2014 mata pelajaran geografi siswa kelas eksperimen

μ_2 : rata-rata hasil tes ulangan akhir semester genap tahun ajaran 2013/2014 mata pelajaran geografi siswa kelas kontrol

Jika $\sigma_1 = \sigma_2 = \sigma$ tidak diketahui harganya, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- t : t hitung
 \bar{x}_1 : nilai rata-rata kelas eksperimen
 \bar{x}_2 : nilai rata-rata kelas kontrol
 n_1 : banyaknya siswa kelas eksperimen
 n_2 : banyaknya siswa kelas kontrol
 s_1^2 : varians kelas eksperimen
 s_2^2 : varians kelas kontrol
 s : varians gabungan (Sudjana, 2005: 239)
 Derajat kebebasan (df) = $n_1 + n_2 - 2$. Kriteria pengujiannya H_0 diterima

apabila $-t_{1-0,5\alpha} < t_{hitung} < t_{1-0,5\alpha}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq$

$t_{1-0,5\alpha}$ (Sudjana, 2005: 239). Jika $\sigma_1 \neq \sigma_2$ rumus yang digunakan adalah sebagai

berikut.

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t' : t' hitung
 \bar{x}_1 : nilai rata-rata kelas eksperimen
 \bar{x}_2 : nilai rata-rata kelas kontrol
 n_1 : banyaknya siswa kelas eksperimen
 n_2 : banyaknya siswa kelas kontrol
 s_1^2 : varians kelas eksperimen
 s_2^2 : varians kelas kontrol (Sudjana, 2005: 239)

Derajat kebebasan (df) masing-masing (n_1-1) dan (n_2-1) . Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima apabila $-\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 w_2} < t'_{hitung} < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 w_2}$ dengan $w_1 = \frac{s_1^2}{n_1}$ dan $w_2 = \frac{s_2^2}{n_2}$ serta $t_1 = t_{(1-\frac{1}{2}a), (n_1-1)}$ dan $t_2 = t_{(1-\frac{1}{2}a), (n_2-1)}$ dan untuk harga t'_{hitung} lainnya, H_0 ditolak (Sudjana, 2005: 241)

Berdasarkan uji kesamaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = -0,012058$ dan $t_{tabel} = t_{1-0,5} = 1,675905$. Karena $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel} = -1,675905 < -0,012058 < 1,675905$ maka H_0 diterima. Jadi, tidak ada perbedaan rata-rata nilai awal dari kedua kelas.

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian dan dari hasil analisis ditarik kesimpulan. Analisis dalam penelitian ini dibagi dalam dua tahap, yaitu tahap awal yang merupakan tahap pepadanan sampel dan tahap akhir, yang merupakan tahap analisis data untuk menguji hipotesis penelitian.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150).

Dalam penelitian ini, metode tes yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi khususnya pada pokok bahasan litosfer setelah pembelajaran menggunakan Media Video Pembelajaran.

Tes yang digunakan berbentuk objektif jenis pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban sebanyak 20 soal.

3.6 Uji Instrumen

Sebelum penelitian terlebih dahulu diadakan uji coba instrumen tes tertulis pada kelas lain. Tujuan diadakan tes uji coba ini adalah untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

3.6.1 Uji Validitas

Cara mengetahui validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson. Adapun rumus untuk menguji validitas digunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variable Y, dua variabel yang dikorelasikan.
- N : banyaknya peserta tes
- $\sum X$: jumlah skor item
- $\sum Y$: jumlah skor total
- $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item
- $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

ΣXY : jumlah perkalian skor item dan skor total (Arikunto, 2007: 72)

Kriteria pengujian validitas butir soal adalah membandingkan harga r_{XY} dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{XY} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid. Hasil perhitungan validitas soal dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Validitas Butir Soal Uji Coba Instrumen

Kriteria	Butir Soal
Valid	3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24
Tidak Valid	1, 8, 10, 21, 25

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dikatakan memiliki taraf kepercayaan tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dengan *ajeg* memberikan data yang sesuai dengan kenyataan (Arikunto, 2009:86). Reliabilitas tes pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan
 n : banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_t$: varians total (Arikunto, 2009:86)

Dengan rumus varians (σ^2):

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

X: skor pada belah awal dikurangi skor pada belah akhir;

N: jumlah peserta tes. (Arikunto, 2009:109-110)

Kriteria pengujian reliabilitas tes yaitu nilai r_{11} dibandingkan dengan harga r tabel, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan reliabel.

Berdasarkan analisis tes uji coba diperoleh $r_{hitung} = 0,9327$. Dari tabel *r product moment* diperoleh r_{tabel} untuk $N = 25$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ adalah 0,334. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga soal reliabel.

3.6.3 Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal digunakan indeks kesukaran yang besarnya antara 0,00 – 1,00. Jika indeks kesukaran bernilai 0,00 berarti soal tergolong sukar, namun jika indeks kesukaran bernilai 1,00 berarti soal terlalu mudah. Besarnya indeks kesukaran dihitung dengan:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P : indeks kesukaran

B : banyaknya soal yang dijawab benar

JS : jumlah siswa yang menjawab benar (Arikunto, 2007: 210)

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan, diperoleh hasil pengujian tingkat kesukaran butir soal yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 22, dan 23 tergolong soal mudah. Soal yang tergolong rendah adalah soal nomor 2, 6, 7, 16, 17, 20, 21, 24, dan 25. Sedangkan soal nomor 8 tergolong soal yang sukar.

3.6.4 Daya Pembeda Soal

Soal dikatakan baik jika dapat membedakan tingkat kemampuan seseorang, daya pembeda soal dirumuskan:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

DP = daya pembeda

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar(Arikunto, 2007: 213)

Klasifikasi daya pembeda :

$0,00 \leq DP \leq 0,20$: Jelek

$0,21 \leq DP \leq 0,40$: Cukup

$0,41 \leq DP \leq 0,70$: Baik

$0,71 \leq DP \leq 1,00$: Baik Sekali

DP = negatif, semuanya tidak baik, jika semua butir soal yang mempunyai nilaiD negatif sebaiknya dibuang.

Berdasarkan pengujian daya pembeda, diperoleh bahwa butir soal nomor 8 dan 10 mempunyai daya beda yang jelek. Sedangkan butir nomor 1, 3, 4, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, dan 24 mempunyai daya pembeda yang cukup. Butir soal nomor 2, 5, 7, 11, 16, dan 17 mempunyai daya pembeda yang baik..

Berdasarkan uji validitas, uji reliabilitas, perhitungan tingkat kesukaran, dan daya beda soal yang telah dilakukan, maka butir soal yang tidak digunakan sebagai instrumen tes hasil belajar sebanyak 5 buah yaitu soal nomor 1, 8, 10, 21, dan 25 dikarenakan tidak valid.

3.7 Analisis Data Akhir

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian diberi tes. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan atau tidak.

3.7.1.1 Uji Normalitas

Langkah-langkah pengujian normalitas sama dengan langkah-langkah uji normalitas pada analisis data awal. Rumus yang digunakan sama dengan uji normalitas pada analisis awal.

3.7.1.2 Uji Homogenitas

Langkah-langkah pengujian homogenitas sama dengan langkah-langkah uji homogenitas pada analisis data awal. Rumus yang digunakan sama dengan uji homogenitas pada analisis awal.

3.7.1.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan Media Video Pembelajaran akan lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (non media). Untuk persoalan tersebut maka digunakan uji t pihak kanan (uji kesamaan dua rata-rata) dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol).

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih dari rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol).

Jika $\sigma_1 = \sigma_2 = \sigma$, dan σ tidak diketahui harganya, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- t : t hitung
- \bar{x}_1 : nilai rata-rata kelas eksperimen
- \bar{x}_2 : nilai rata-rata kelas kontrol
- n_1 : banyaknya peserta didik kelas eksperimen
- n_2 : banyaknya peserta didik kelas kontrol
- s_1^2 : varians kelas eksperimen
- s_2^2 : varians kelas kontrol
- s^2 : varians gabungan (Sudjana, 2005: 239)

Dengan derajat kebebasan (d_f) = $n_1 + n_2 - 2$. Kriteria pengujiannya

adalah H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{1-\alpha}$ dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{1-\alpha}$ (Sudjana, 2005: 239).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media audio visual video pembelajaran pada mata pelajaran geografi pada materi litosfer, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang dikenai metode ceramah. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen pun lebih tinggi dengan rata – rata 84,5 dibanding kelas kontrol dengan rata – rata hasil belajar 76,8. Hal ini menunjukkan efektifitas pemanfaatan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang diberikan peneliti:

- (1) Bagi sekolah, pihak sekolah hendaknya meningkatkan pemeliharaan media, seperti speaker sebagai pendukung dan penunjang kegiatan pembelajaran
- (2) Bagi guru, penerapan pemanfaatan media audio visual video pembelajaran membutuhkan kesiapan pihak guru maupun siswa yang akan terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap bahan ajar yang terkait dengan pembelajaran

dikembangkan melalui pengembangan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum

- (3) Bagi siswa, pemanfaatan media video pembelajaran perlu dikaji lebih dalam, terutama terhadap pemilihan metode yang diinginkan
- (4) Bagi peneliti, sebagai kajian untuk penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes, Sukirno, 2001. *Auditing*, Edisi kedua. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Arif A, Mangkoesapoetro. 2004. Pemanfaatan Media Massa sebagai Sumber Pembelajaran IPS di Tingkat Persekolahan. (<http://artikel.us/mangkoes6-04-2.html>). diambil 27 Februari 2014.
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 1999. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Intermesa.
- Djamarah. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Djauhari, Oka. 2003. *Pemanfaatan Video Image Sebagai Bahan Expose* (Diktat TOT Bidang Perkotaan dengan Media Audio Visual). Surabaya. Balai Produksi Bahan Pelatihan Audio Visual
- Hamalik, 1994. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung: Jemmers.
- Haryono, Anung. 1987. *Pengembangan Program Media Intruksional*. Semarang: Pustekom dan IKIP Semarang.
- Jonassen. 2001. *Pembelajaran TIK*. Jakarta: Gramedia.
- Kartikahadi. 2001. *Pengertian Efektif dan Efisien*. Jakarta: Gramedia
- Miarso, Jusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Muhibbin, Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Pannen, Paulina, dkk. 1999. *Cakrawala Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Rakim. 2003. *Karakteristik Media*. Jakarta: Rajawali.
- Rivai, Ahmad. dkk. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arief. dkk. 1996. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatan)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarwiko, D. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi). www.gunadarma.ac.id/library/articles...Artikel_10105507.pdf. Diakses pada tanggal 4-3-2014.
- Seels, B.B dan Glasgow, Z. 1990. *Excercises in Instructional Design*. Colombus: Merril Publishing Company.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemantri, M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 1990. *Cara Belajar Siswa Aktif dan Proses Belajar*. Bandung: Sinar baru.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru OFFSET.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP PRESS.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suleiman. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Suparman. 2001. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Tarsito.
- Suriasumantri. 1999. *Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Bandung: Aalfabeta.
- Syahrul, & Afdinizar, Muhammad. 2003. *Kamus Akuntansi*. Jakarta: Citra Harta Prima.
- Uno, Hamzah. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.

L

A

M

P

I

R

A

N

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MAN Salatiga

Mata Pelajaran : Geografi

Kelas/Semester : XII IPS/2

Standar Kompetensi : Menganalisis unsur-unsur geosfer

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan / Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Menganalisis perubahan litosfer serta dampaknya terhadap permukaan bumi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur litosfer ▪ Pemanfaatan litosfer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menganalisis struktur litosfer ▪ Mendeskripsikan pemanfaatan litosfer ▪ Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer ▪ Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas individu. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian lisan. ▪ Penilaian sikap. ▪ Penilaian unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa akibat dari adanya tenaga endogen? 	2 x 45 menit.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku paket ▪ LCD ▪ Internet ▪ Gambar/ foto

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan / Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			tenaga endogen					
Menganalisis perubahan litosfer serta dampaknya terhadap permukaan bumi	<ul style="list-style-type: none"> Proses vulkanisme 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan bentuk-bentuk muka bumi akibat vulkanisme Mengidentifikasi tipe-tipe letusan 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme Mengidentifikasi tipe-tipe letusan gunung api. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> Sebutkan dan jelaskan tipe letusan yang kamu ketahui! 	2 x 45 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket LCD Internet Gambar /foto
Menganalisis perubahan litosfer serta dampaknya terhadap permukaan	<ul style="list-style-type: none"> Proses seisme 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan tentang terjadinya gempa bumi 	<ul style="list-style-type: none"> Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimana proses terjadinya gempa bumi? 	2 x 45 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket LCD Internet Gambar /foto

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan / Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
Menganalisis perubahan litosfer serta dampaknya terhadap permukaan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan akibat tenaga eksogen Menjelaskan ciri bentang alam akibat proses pengikisan dan pengendapan 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen Membedakan jenis-jenis pelapukan, pengikisan, dan pengendapan 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas individu 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap. Penilaian unjuk kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> Jelaskan perbedaan antara pengikisan, pelapukan, dan pengendapan! 	2 x 45 menit.	<ul style="list-style-type: none"> Buku paket LCD Internet Gambar/ foto
<ul style="list-style-type: none"> Karakter siswa yang diharapkan : Kerja keras, Jujur, saling menghargai. 								

Mengetahui,

Kepala MAN Salatiga

Drs. H. Sudar, M.Ag

NIP.195608201981031009

.....,

Guru Mata Pelajaran

Makmun ansori,S.Pd

NIP.196904242009011008

**PERUBAHAN LITOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP
KEHIDUPAN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MAN Salatiga
Mata Pelajaran	: Geografi
Kelas/Semester	: XI (sebelas)/2 (dua)
Standar Kompetensi	: 3. Menganalisis unsur-unsur geosfer
Kompetensi Dasar	: 3.1. Menganalisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi
Indikator	: Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen Mendeskripsikan tentang bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme Mengidentifikasi tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi

Menunjukkan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen

Membedakan jenis-jenis pelapukan, pengikisan, dan pengendapan

Alokasi Waktu : 8 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu

- A. Menganalisis struktur litosfer
- B. Mendeskripsikan pemanfaatan litosfer
- C. Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi
- D. Menjelaskan tentang bentuk-bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme
- E. Menjelaskan tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api
- F. Mendeskripsikan tentang terjadinya gempa bumi
- G. Bentuk Muka Bumi Akibat Tenaga Eksogen

Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif :

Kerja keras, jujur, saling menghargai orang lain, inovatif,

B. Materi Pembelajaran

Struktur Litosfer

Pemanfaatan Litosfer

Bentuk Muka Bumi Akibat Proses Diastropisme

Bentuk Muka Bumi Akibat Tenaga Endogen

Bentuk Muka Bumi Akibat Tenaga Eksogen

C. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi

D. Sumber/ Bahan/ Alat Belajar

- A. Buku sumber Geografi SMA – ESIS
- B. Buku-buku penunjang yang relevan
- C. OHP / Slide Proyektor
- D. Gambar/foto bentuk muka bumi
- E. Internet

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan

- Apersepsi: guru menyapa siswa, kemudian mengabsen.
- Guru menyuruh siswa menyebutkan bentuk-bentuk muka bumi.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menjelaskan pengertian litosfer dan strukturnya. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai)

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Mendiskusikan jenis pemanfaatan litosfer bagi kehidupan . (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);
 - Tanya jawab mengenai pengertian tenaga endogen dan macam-macam tenaga endogen. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);
3. Mendiskusikan bentuk-bentuk muka bumi akibat proses diatropisme (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai)
 4. Kegiatan Penutup
 - Bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai).
 - Guru memberi tugas individu untuk membuat ringkasan materi “Perubahan Litosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan” dan mengerjakan soal evaluasi akhir bab. Tugas ini dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai).

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan
 - Apersepsi: guru menyapa siswa, kemudian mengabsen.
 - Guru mengumpulkan tugas ringkasan materi dan soal evaluasi akhir bab mengenai “Perubahan Litosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan”.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menjelaskan bentuk-bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai).

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);
- Peserta didik mendiskusikan mengenai apa dan bagaimana bentuk muka bumi terjadi akibat proses vulkanisme dan seisme. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);
- Setiap kelompok membuat kesimpulan hasil diskusi. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);

3. Kegiatan Penutup

- Bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dibahas. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.);
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti. (nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai).

Pertemuan Ketiga

1. Kegiatan Pendahuluan

- Apersepsi: guru menyapa siswa dan mengabsen.
- Guru menanyakan perbedaan antara tenaga endogen dan tenaga eksogen

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Menonton film mengenai perombakan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Mendiskusikan mengenai isi film yang telah ditonton. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.
- Secara individu, siswa membuat karangan (ringkasan) mengenai materi/isi film dengan mencantumkan judul film dan pembuatnya. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

3. Kegiatan Penutup

- Bersama-sama melakukan refleksi materi yang telah dibahas. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.
- Penugasan: membuat makalah kelompok mengenai perubahan bentuk lahan akibat degradasi. Pada pertemuan berikutnya, setiap kelompok mempresentasikan makalahnya. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

Pertemuan Keempat

1. Kegiatan Pendahuluan

- Apersepsi: guru menyapa siswa, kemudian mengabsen.
- Siswa mengumpulkan makalah kelompok, kemudian guru memilih dua makalah terbaik untuk dipresentasikan oleh masing-masing kelompok.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Peserta didik mempresentasikan makalah kelompok mengenai perubahan bentuk lahan akibat degradasi. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Peserta didik mendiskusikan mengenai perubahan bentuk lahan akibat degradasi. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.
- Bersama-sama dengan guru membuat kesimpulan hasil diskusi. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

3. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.
- Menugaskan siswa untuk membaca buku sumber mengenai Pedosfer dan membawa sampel tanah dari halaman rumah. nilai yang ditanamkan: Kerja keras, Jujur, saling menghargai.

Rubrik Penilaian Diskusi

Sikap/Aspek yang dinilai	Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif		Deskripsi (Alasan)
Pemahaman materi pembahasan				
Kemampuan melakukan analisis				

Kemampuan menyampaikan pendapat				
Partisipasi dalam diskusi				
Kemampuan penggunaan bahasa yang baik dalam diskusi				
Nilai rata-rata				
Komentar				

Kriteria Penilaian:

Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
Memuaskan	4	> 80
Baik	3	68 – 79
Cukup	2	56 – 67
Kurang	1	< 55

Mengetahui,

.....

Kepala MAN Salatiga

.....,

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Sudar, M.Ag

NIP.195608201981031009

Makmun ansori,S.Pd

NIP.196904242009011008

**DAFTAR NILAI AWAL SISWA KELAS XI IPS 3
(KLAS EKSPERIMEN)**

No	Nama	L/P	Nilai
1	Adam Chalis Majid	L	75
2	Adib Irawan	L	70
3	Aditya Tusiyanto	L	85
4	Ambarwati	P	85
5	Ayu Widi Arimbi	P	75
6	Bayu Aji	L	65
7	Budi Santoso	L	75
8	David Adi Nugroho	L	75
9	Doni Yulianto	L	55
10	Desi Tri Utami	P	80
11	Fajar Setya Wicaksana	L	75
12	Garini Puspita	P	90
13	Harsono	L	60
14	Indah Yuliantini	P	70
15	Kristin Natalina	P	85
16	Istiqlalia Saputri	P	65
17	Luqmanul Hakim	L	80
18	M. Wahyu Hidayat	L	90
19	M. Dafid Afandi	L	85
20	Meliana	P	60

21	Rikha Nanda	P	70
22	Tri Lestari	P	85
23	Umi Nur Arifah	P	70
24	Vendi Yuda Pranata	L	70
25	Yohana Puji Astuti	L	55

**DAFTAR NILAI AWAL SISWA KELAS XI IPS 4
(KELAS KONTROL)**

No	Nama	L/P	Nilai
1	Abdullah Ahidqul Azmi	L	70
2	Annisa kalista	P	80
3	Ayu budi lestari	P	85
4	Azka fernando S	L	75
5	Cika irlia azzahra	P	75
6	Dini kharidaF	P	50
7	Dodi iswandi	L	70
8	Emi ramadhani	P	80
9	Edi pamungkas	L	80
10	Handan rizky	L	70
11	Irma haryono	P	65
12	Joko supriyadi	L	75
13	Khoirul amal	L	80
14	Muhammad abidin	L	90
15	Muhammad yusuf	L	85

16	Meilani apriyanti	P	70
17	Narendra wibowo	L	70
18	Putra setiyono	L	55
19	Rizal Luxvyansah	L	75
20	Riska Ulfia Kusuma	P	65
21	Sinta aunana	P	70
22	Tantra dwi setyawan	L	75
23	Ulil albab	L	75
24	Wahyu saputro	L	60
25	Zaim Al Hakim	L	65

**DAFTAR NILAI AKHIR SISWA KELAS XI IPS 3 (KELAS
EKSPERIMEN)**

No	Nama	L/P	Nilai
1	Adam Chalis Majid	L	75
2	Adib Irawan	L	80
3	Aditya Tusiyanto	L	95
4	Ambarwati	P	90
5	Ayu Widi Arimbi	P	90
6	Bayu Aji	L	85
7	Budi Santoso	L	70
8	David Adi Nugroho	L	100
9	Doni Yulianto	L	95
10	Desi Tri Utami	P	75
11	Fajar Setya Wicaksana	L	85

12	Garini Puspita	P	85
13	Harsono	L	80
14	Indah Yuliantini	P	75
15	Kristin Natalina	P	85
16	Istiqlalia Saputri	P	90
17	Luqmanul Hakim	L	80
18	M. Wahyu Hidayat	L	75
19	M. Dafid Afandi	L	100
20	Meliana	P	80
21	Rikha Nanda	P	85
22	Tri Lestari	P	75
23	Umi Nur Arifah	P	90
24	Vendi Yuda Pranata	L	85
25	Yohana Puji Astuti	L	80

DAFTAR NILAI AKHIR SISWA KELAS XI IPS 4 (KELAS KONTROL)

No	Nama	L/P	Nilai
1	Abdullah Ahidqul Azmi	L	80
2	Annisa kalista	P	70
3	Ayu budi lestari	P	70
4	Azka fernando S	L	75
5	Cika irlia azzahra	P	80
6	Dini kharidaF	P	85
7	Dodi iswandi	L	70
8	Emi ramadhani	P	90

9	Edi pamungkas	L	75
10	Handan rizky	L	65
11	Irma haryono	P	85
12	Joko supriyadi	L	90
13	Khoirul amal	L	60
14	Muhammad abidin	L	75
15	Muhammad yusuf	L	85
16	Meilani apriyanti	P	95
17	Narendra wibowo	L	80
18	Putra setiyono	L	80
19	Rizal Luxvyansah	L	75
20	Riska Ulfia Kusuma	P	70
21	Sinta aunana	P	70
22	Tantra dwi setyawan	L	85
23	Ulil albab	L	65
24	Wahyu saputro	L	75
25	Zaim Al Hakim	L	75

DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI IPS 1 (KELAS UJI COBA)

No	Nama	L/P	Nilai
1	Agus Ariyanto	P	77
2	Aisyah Aliyah Sahlan	P	75
3	Anggi Putri Pertiwi	P	62
4	Ervina Septi	P	55
5	Fadliya Awaliya	P	70
6	Firdan Salvia Rahman	L	65
7	Intan Pangastuti	P	72
8	Jihan Fahira	L	75
9	Meita Yustika Aisah	P	65
10	Muhammad Alfian Danny	L	75
11	Muhammad Taufik Hidayat	L	80
12	Nabila Rahman Sukmawati	P	60
13	Ninda Oktavia	P	75
14	Novia Nafisah	P	80
15	Oman Mustofa	L	75
16	Qoyyum Arfi Ma'rufi	P	65
17	Riska Putri	P	62
18	Rizal Septiawan	P	82
19	Shafira Ulfa Inayati	P	52
20	Showam Fausta Gautama	L	65
21	Siska Teranisa Fatika	P	72
22	Tutik Wijayanti	P	85
23	Vita Amelia	P	52

24	Wisnu Rustamaji	L	77
25	Winarsih	P	67

KISI – KISI UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Mata Pelajaran	:Geografi
Pokok Bahasan	:Litosfer
Kelas/Semester	:XI/II
Satuan Pendidikan	:SMA
Waktu	:40 menit
Jumlah Soal	:25
Bentuk Soal	:Pilihan Ganda

A. Standar Kompetensi

Menganalisis unsur-unsur geosfer

B. Kompetensi Dasar

Menganalisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi

C. Indikator

- Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer
- Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen
- Mendeskripsikan tentang bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme
- Mengidentifikasi tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api
- Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi
- Menunjukkan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen

KISI – KISI UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan : Litosfer

Kelas/Jenjang : XI/SMA

No.	Materi	Uraian Materi	Jumlah Soal	Aspek	Nomor Soal
1.	Memahami litosfer	a. Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer b. Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen	4	C1	1,5,6,22
				C2	2,7,8
				C3	
				C4	
				C5	
				C6	
2.	Memahami akibat dari terjadinya vulkanisme	a. Mendeskripsikan tentang bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme b. Mengidentifikasi tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api	12	C1	3,4,9,11,14,15,18,24,25
				C2	13,17,21
				C3	
				C4	16,20
				C5	
				C6	
3.	Memahami	a. Mennunjukkan	4	C1	7,23

	akibat tenaga endogen dan terjadinya gempa	bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen b. Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi		C2	10,12,19
				C3	
				C4	
				C5	
				C6	

Keterangan :

C1= Pengetahuan

C2= Pemahaman

C3= Aplikasi

C4= Analisis

C5= Sintesis

C6= Evaluasi

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

SOAL Uji Coba

Mata pelajaran : Geografi
Kelas/ Semester : XI/II
Pokok Bahasan : Litosfer
Jumlah Soal : 25
Waktu : 40 menit

Petunjuk :

1. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada lembar jawab yang tersedia.
2. Apabila ada jawaban yang salah dan anda ingin mengubahnya, maka berilah tanda coret pada jawaban yang salah dan berilah tanda silang pada jawaban anda.

Contoh :
 jawaban semula A ~~B~~ C D
 jawaban sekarang A ~~B~~ C ~~D~~

1. Tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun disebut ...
 - a. Endogen ✓
 - b. Agradasi
 - c. Erupsi
 - d. Eksogen

2. Pernyataan yang benar tentang batuan metamorf adalah ...
 - a. Terbentuk dalam lapisan bumi
 - b. Mempunyai ciri homogen dan kompak
 - c. Terbentuk dari hasil pengendapan ✓
 - d. Telah mengalami perubahan dari batuan induknya

3. Pegunungan sirkum mediterania dan pegunungan sirkum pasifik terbentuk karena proses ...
 - a. Lipatan ✓
 - b. Sesar
 - c. Epirogenesis positif
 - d. Vulkanisme

4. Halmahera merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang sangat rawan gempa karena ...
- Berasa diatas lempeng samudra pasifik dan Indo-Australia
 - Merupakan pulau yang terbentuk diatas gunung api laut ✓
 - Dihapit oleh lempeng samudera Hindia dan Eurasia
 - Struktur geologi Halmahera yang tidak stabil
5. Perhatikan ciri-ciri berikut!
- Batuan berbentuk jauh didalam lapisan bumi
 - Mempunyai kristal yang sempurna
 - Pada umumnya tidak mengandung fosil

Dari ciri-ciri tersebut merupakan jenis batuan ...

- Beku ✓
- Sedimen
- Konlomerat
- Metamorf

6. Berikut ciri-ciri gunung berapi.
- Sangat landai
 - Lava yang dikeluarkan sangat cair
 - Tekanan gas rendah
 - Dapur magma dangkal

Ciri-ciri diatas merupakan gunung berapi tipe ...

- Pelee
- Maar
- Strato
- Perisai ✓

7. Perhatikan nama-nama gunung berikut!
- Bromo
 - Etna
 - Krakatau
 - Kelud

Yang termasuk gunung berapi tipe vulkano adalah nomor ...

- 1 dan 2 ✓
- 1 dan 3
- 2 dan 4
- 3 dan 4

8. Pernyataan berikut yang benar tentang ciri-ciri gunung berapi tipe merapi adalah ...
 - a. Letusan hanya terjadi sekali
 - b. Dapur magma dalam
 - c. Larvanya encer
 - d. Tekanan gas tinggi ✓

9. Tenaga geologi yang berasal dari luar bumi yang bersifat destruktif atau merusak disebut ...
 - a. Endogen
 - b. Erupsi
 - c. Eksogen ✓
 - d. Agradasi

10. Vulkanisme adalah ...
 - a. Tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun
 - b. Peristiwa yang berhubungan dengan keluarnya magma hingga mencapai permukaan bumi ✓
 - c. Getaran dipermukaan bumi yang disebabkan oleh kekuatan dari dalam bumi
 - d. Pusat atau sumber getaran gempa, berada di bawah permukaan bumi

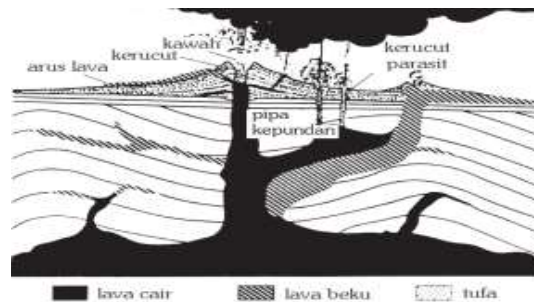
11. Berikut adalah bahan-bahan yang dikeluarkan oleh gunung berapi, kecuali ...
 - a. Batu
 - b. Pasir
 - c. Lahar
 - d. Rumput ✓

12. Tipe letusan gunung api yang mempunyai kedalaman sangat dangkal dan lava cair adalah ...
 - a. Hawaii ✓
 - b. Stromboli
 - c. Perret
 - d. Merapi

13. Yang dimaksud gempa bumi adalah ...
 - a. Tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun
 - b. Peristiwa yang berhubungan dengan keluarnya magma hingga mencapai permukaan bumi

- c. Getaran dipermukaan bumi yang disebabkan oleh kekuatan dari dalam bumi ✓
- d. Pusat atau sumber getaran gempa, berada di bawah permukaan bumi

14.



Gambar di atas adalah peristiwa ...

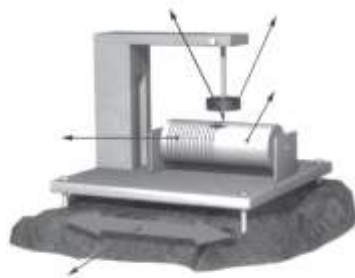
- a. Tektonisme
 - b. Gempa bumi
 - c. Vulkanisme ✓
 - d. Agradasi
15. Perhatikan data berikut!
- 1) Bom
 - 2) Batu kerikil
 - 3) Batu pasir
 - 4) Gas asam arang
 - 5) Sumber air panas

Material vulkanik yang berguna bagi kehidupan manusia adalah nomor ...

- a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 3 dan 5
 - c. 2, 3 dan 4
 - d. 2, 3 dan 5 ✓
16. Pernyataan yang benar tentang hiposentrum adalah ...
- a. Ilmu yang mempelajari tentang gempa bumi
 - b. Pusat atau getaran yang terletak dalam bumi ✓
 - c. Alat pencatat gempa
 - d. Gambaran hasil pengukuran alat pencatat gempa berupa grafik
17. Pernyataan yang benar tentang seismogram adalah ...
- a. Ilmu yang mempelajari tentang gempa bumi
 - b. Pusat atau getaran yang terletak dalam bumi
 - c. Alat pencatat gempa
 - d. Gambaran hasil pengukuran alat pencatat gempa berupa grafik ✓

18. Bentuk muka bumi yang merupakan hasil tektonik adalah ...
- Block, mountain, plato, dan batu jamur
 - Graben, delta, dan dolina
 - Fleksur, horst, dan gunung lipatan ✓
 - Lembah, fyord, dan meander
19. Berikut bentang alam yang terbentuk karena sedimentasi aelos adalah ...
- Spit
 - Moraine
 - Gumuk pasir ✓
 - Massa
20. Berdasarkan kecepatan gerak dan luas daerahnya, tektonisme terbagi menjadi dua yaitu ...
- Gerak epirogenetik dan gerak orogenetik ✓
 - Tenaga endogen dan tenaga eksogen
 - Lipatan dan patahan
 - Instruksi magma dan ekstruksi magma

21.



Gambar di atas adalah ..

- Seismograf ✓
 - Seismogram
 - Episentrum
 - Teleskop
22. Beberapa kerugian yang disebabkan oleh gunung berapi adalah ...
- Hujan abu dapat menutup tanaman dan mengganggu kesehatan
 - Lahar panas dapat merusak semua benda yang dilaluinya

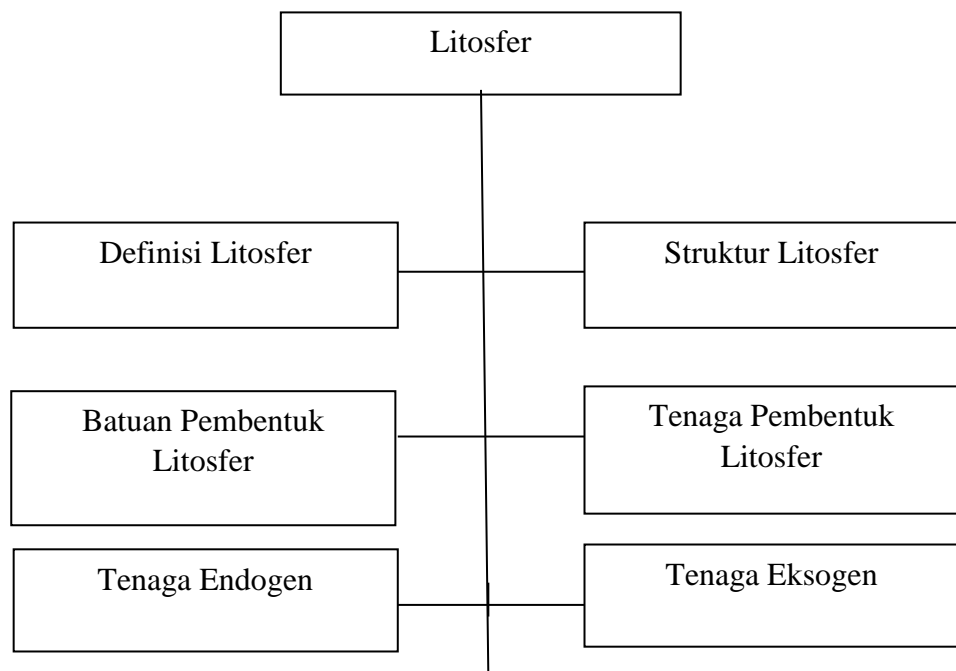
- c. Awan panas dapat membahayakan jiwa dan merusak kehidupan
 - d. Semuanya benar ✓
23. Dibawah ini adalah bahan-bahan cair yang dikeluarkan gunung berapi, kecuali ...
- a. Lahar dingin
 - b. Lahar panas
 - c. Lava
 - d. Mofet ✓
24. Perpindahan material yang mengalami pelapukan dari satu tempat ke tempat yang lain disebut ...
- a. Erupsi
 - b. Erosi ✓
 - c. Agradasi
 - d. Degradasi
25. Berdasarkan penyebabnya, tenaga eksogen dibedakan menjadi ...
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3 ✓
 - d. 4

KESIMPULAN				
No. Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat	Daya Pembeda
1	Tidak Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
2	Valid	Reliabilitas	Sedang	Baik
3	Tidak Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
4	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
5	Valid	Reliabilitas	Mudah	Baik
6	Valid	Reliabilitas	Sedang	Cukup
7	Valid	Reliabilitas	Sedang	Baik
8	Valid	Reliabilitas	Sukar	Jelek
9	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
10	Valid	Reliabilitas	Mudah	Jelek
11	Valid	Reliabilitas	Mudah	Baik
12	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
13	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
14	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
15	Tidak Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
16	Valid	Reliabilitas	Sedang	Baik
17	Valid	Reliabilitas	Sedang	Baik
18	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
19	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
20	Valid	Reliabilitas	Sedang	Cukup
21	Tidak Valid	Reliabilitas	Sedang	Cukup

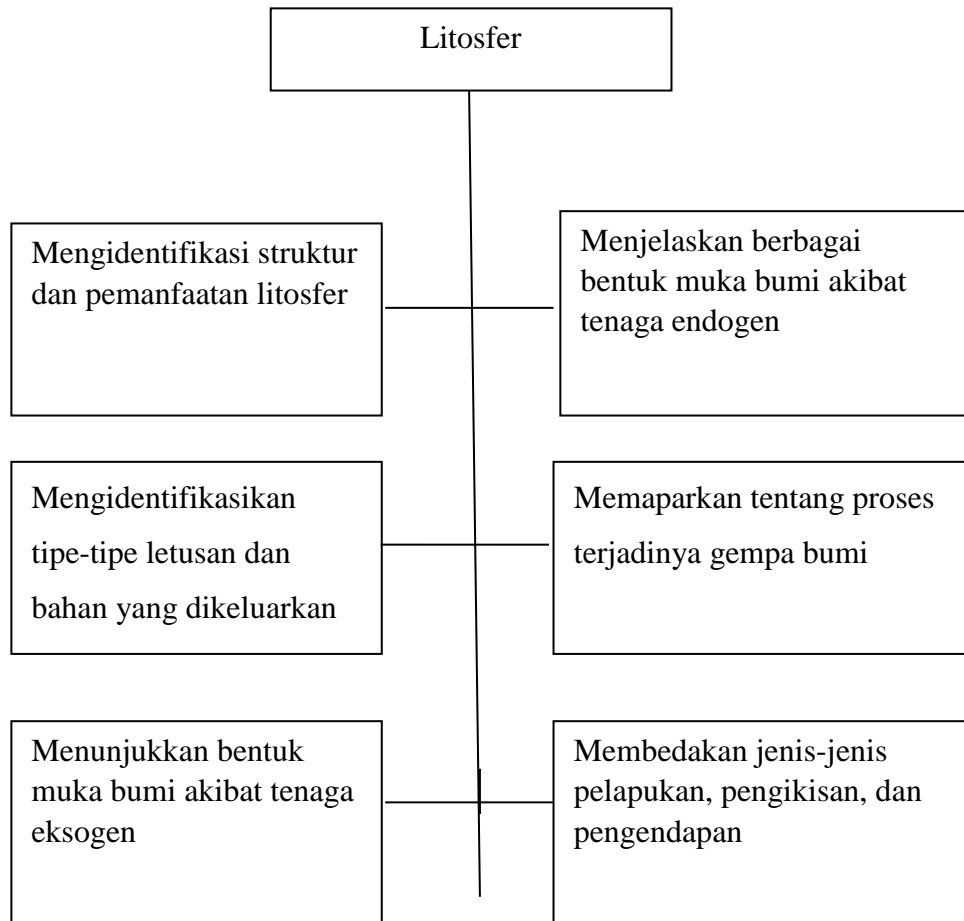
22	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
23	Valid	Reliabilitas	Mudah	Cukup
24	Valid	Reliabilitas	Sedang	Cukup
25	Tidak Valid	Reliabilitas	sedang	Cukup

PETA KOMPETENSI PROGRAM MULTIMEDIA

POKOK BAHASAN LITOSFER KELAS XI IPS



GBIM PROGRAM MULTIMEDIA
POKOK BAHASAN LITOSFER KELAS XI IPS



NASKAH MEDIA PEMBELAJARAN

Judul	: Bab 3 Litosfer	No. Slide	: 01
Nama Slide	: opening	Hal	:01



Keterangan Tampilan :

1. Background berwarna hitam, kuning
2. Gambar bumi
3. Tombol “ Definisi Litosfer” berwarna putih
4. Tombol “ Struktur Litosfer” berwarna putih
5. Tombol “ Batuan pembentuk Litosfer” berwarna putih
6. Tombol “ Tenaga pembentuk Litosfer” berwarna putih
7. Tombol “ Tenaga Endogen” berwarna putih

Keterangan Animasi / Video :

1. Gambar Bumi menggunakan efek movie clip dan classic tween

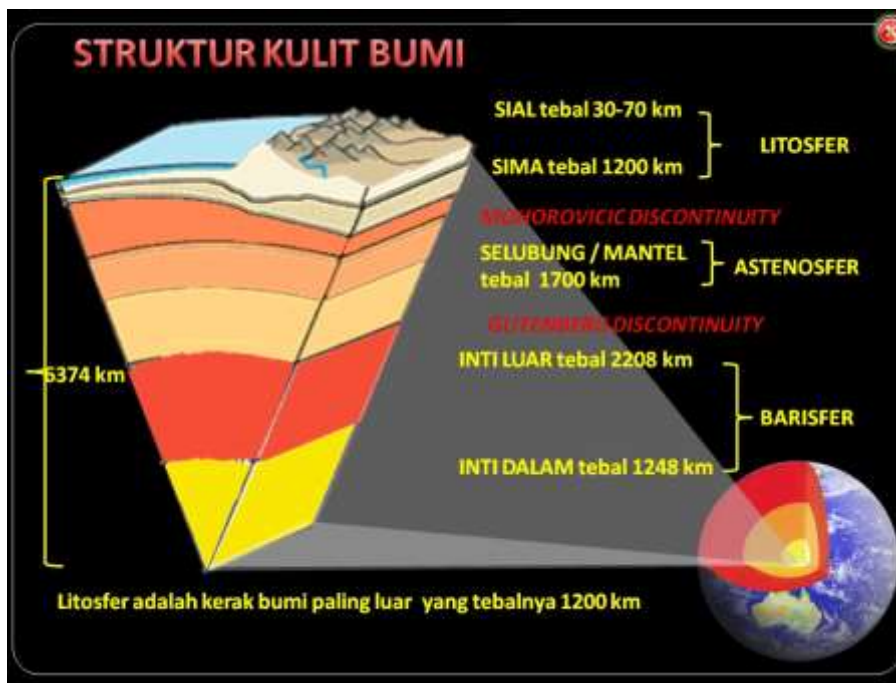
Narasi / audio :

Judul	: Litosfer	No. Slide	: 02
Nama Slide	: Materi Litosfer	Hal	:02



<p>Keterangan Tampilan :</p> <p>9. Background hitam</p> <p>10. Tulisan berwarna kuning dan putih</p>	<p>Narasi / audio :</p>
<p>Keterangan Animasi / Video :</p>	

Judul : Litosfer	No. Slide : 03
Nama Slide : Struktur kulit bumi	Hal :03



Keterangan Tampilan :

1. Background hitam
2. Gambar lapisan bumi
3. Gambar bumi
4. Tulisan berwarna merah dan kuning

Narasi / audio :

Keterangan Animasi / Video :

1. Semua Teks menggunakan efek classic tween

Judul	: Sejarah Kemerdekaan	No. Slide	: 04
Nama Slide	: opening	Hal	:04



<p>Keterangan Tampilan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna ungu 2. Gambar macam macam batuan 3. Teks “Pembentuk Litosfer” berwarna kuning 4. Teks “Batuan Beku” berwarna kuning 5. Teks “Batuan Metamorf” berwarna kuning 6. Teks “Batuan Sedimen” berwarna kuning 	<p>Narasi / audio :</p>
<p>Keterangan Animasi / Video :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Semua Teks menggunakan efek classic tween 	

Judul : Litosfer	No. Slide : 05
Nama Slide : Tenaga geologi	Hal :05



<p>Keterangan Tampilan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna biru 2. Teks berwarna merah, putih, dan kuning 	Narasi / audio :
<p>Keterangan Animasi / Video :</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Gambar separuh bumi akan bergerak-gerak 	

Judul : Litosfer	No. Slide :06
Nama Slide : Tenaga Endogen	Hal :06



<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna biru 2. Teks berwarna merah dan kuning 3. Gambar tektonisme 4. Gambar vulkanisme 5. Gambar gempa bumi 6. Tombol video 	<p>Narasi / audio :</p>
<p>Keterangan Animasi / Video :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol video jika klik akan membuka video sesuai dengan gambar yang tertera 	

Judul : Litosfer	No. Slide :07
Nama Slide : Tenaga Endogen	Hal :07



<p>Keterangan Tampilan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Background berwarna hitam 2. Gambar tangan 3. Gambar bumi 4. Teks berwarna biru, merah, dan kuning 	<p>Narasi / audio :</p>
<p>Keterangan Animasi / Video :</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Semua Teks menggunakan efek classic tween 3. Logo Unnes menggunakan efek movie clip dan classic tween 	

LEMBAR VALIDASI/ PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI

A. PETUNJUK

1. Bapak / ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (v) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan skor penilaian:

T : Tinggi (4)

S : Sedang (3)

R : Rendah (2)

K : Kurang (1)

No.	Kriteria	T	S	R	K
1.	Isi produk media pembelajaran <i>up to date</i> dan konseptual				
2.	Pengunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum				
3.	Materi yang disajikan dalam Media Video Pembelajaran sudah sesuai dengan silabus				
4.	Materi yang disajikan dalam Media Video Pembelajaran dikemas secara tuntas				
5.	Materi dalam Media Video Pembelajaran				

	sudah tersusun secara sistematis				
6.	Pemakaian produk Media Video Pembelajaran bersifat praktis				
7.	Penyampaian produk Media Video Pembelajaran bersifat praktis				
8.	Produk dapat digunakan secara berulang-ulang dengan kelas yang berbeda				
9.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sudah jelas, komunikatif dan mudah dipahami				
10.	Media Video Pembelajaran dapat membantu Anda dalam menyampaikan informasi ke peserta didik				
11.	Media Video Pembelajaran dapat menghemat waktu Anda dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik				
12.	Media Video Pembelajaran dapat menghemat tenaga Anda dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik				
13.	Media Video Pembelajaran dapat membantu Anda dalam mengontrol kemajuan belajar peserta didik				

14.	Media Video Pembelajaran dapat membantu Anda dalam memantau kegiatan belajar peserta didik				
15.	Media Video Pembelajaran memungkinkan Anda mengajar secara sistematis dan terarah				
16.	Media Video Pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran				
17.	Media Video Pembelajaran dapat memacu motivasi peserta didik untuk lebih sering mengajukan pertanyaan				
18.	Media Video Pembelajaran dapat membanti mengatasi kesulitan belajar pada siswa				
19.	Media Video Pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara mandiri				
20.	Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				

Ahli Materi

Makmun Anshori

VALIDASI MULTIMEDIA

Nama Program : Media Pembelajaran Litosfer

Edisi/Tahun : 2014/2015

Versi Bahasa : Indonesia

Pengembang : Ahmad Wildan S

Nama Institusi : Universitas Negeri Semarang

Penelaah (Reviewers)

Nama	Bidang Kepakaran
.....
.....
.....
.....
.....

Tanggal penelaah :



FITUR		No.	Kome
UMUM			
Identitas Umum			
	<p>Apakah judul multimedia sudah ditulis secara singkat, jelas dan padat?</p> <p>Apakah judul sudah menggambarkan kandungan isi multimedia yang akan diperkenalkan kepada pengguna?</p> <p>Apakah nama dan identitas pengarang atau pengembang multimedia sebagai pemilik hak atas karya multimedia sudah diungkap secara jelas?</p> <p>Apakah ada penjelasan tentang multimedia ini bersifat public domain atau komersial?</p>		
Sasaran			
	<p>Apakah sasaran pengembangan program multimedia diberi penjelasan mencukupi?</p> <p>Apakah sasaran pengguna program diungkapkan secara eksplisit?</p> <p>Apakah karakteristik dari pengguna program dijelaskan secara mencukupi?</p>		
Tujuan			
	<p>Apakah pengembangan multimedia diberi penjelasan mencukupi?</p> <p>Apakah perubahan perilaku yang dikehendaki setelah mempelajari multimedia terungkap jelas dalam tujuan?</p> <p>Apakah kondisi perubahan perilakunya disediakan di dalam program?</p>		

	Apakah ada penjelasan mencukupi tentang tampilan yang dikehendaki sebagai hasil dari penggunaan program multimedia ini?		
Pilihan Penggunaan			
	Apakah di bagian awal program tersedia pilihan penggunaan program secara, mencukupi bagi pengguna sesuai karakteristiknya?		

FITUR		No.	Komentar
BAHASA DAN TATANAN			
Tingkat keterbacaan			
	Apakah bahasa yang dipakai sudah sesuai dengan tingkat target pengguna? Apakah pilihan font membantu memudahkan/menyulitkan pembacaan?		
Bias Budaya			
	Apakah pengaruh bahasa lokal/lain sudah dicegah? Apakah pengaruh budaya sudah dihindari?		
Istilah teknis			

	Adakah istilah "khas" dalam multimedia itu? Apakah istilah "khas" itu betul diperlukan?		
	Apakah istilah "khas" telah didefinisikan secara jelas?		
Jargon			
	Apakah penggunaannya relevan? Apakah pengguna dapat menerima? Adakah cara untuk tidak menampilkan <i>jargon</i> bila tidak dikehendaki?		
Ejaan			
	Apakah semua kata sudah dicek?		
Tatabahasa			
	Apakah struktur setiap kalimat sudah mengikuti kaedah tata bahasa yang baik dan benar?		
Tanda baca			
	Apakah tanda baca yang dipakai sudah sesuai? Penggunaan tanda baca berlebihan atau tidak?		
Spasi			
	Spasi terlampau jauh/dekat? Apakah spasinya konsisten?		

FITUR		No.	Komentar
TAMPILAN			
Jumlah informasi			
	Apakah informasi ditampilkan dalam ukuran-ukuran yang sesuai?		
	Apakah informasi ditampilkan dalam keseimbangan dengan bagian lain yang ada?		
Petunjuk			
	Apakah petunjuk diperlukan di bagian (tampilan) itu? Apakah ada petunjuk mencukupi untuk tampilan yang memerlukan? Apakah petunjuknya jelas?		
Kendali oleh pengguna			
	Apakah pengguna program dapat menentukan kapan melanjutkan atau keluar dari bagian itu?		
Grafik/Gambar			
	Apakah gambar/grafik yang ditempatkan itu sesuai keperluan? Apakah-rinciannya mencukupi untuk keperluan bagian itu?		
Animasi			
	Apakah animasi memang diperlukan di situ? Apakah animasinya mendukung tujuan pembelajaran? Apakah rinciannya sesuai?		
Suara			
	Apakah suara yang ditampilkan sesuai dengan keperluan? Apakah volume suara dapat diatur pengguna?		

	Apakah suara dapat diperlambat atau dipercepat pengguna? Apakah suara mendukung tujuan pembelajaran?		
	Bila suara itu merupakan bagian dari animasi atau gambar video, apakah pengucapan suara sinkron dengan tampilan gambar? Bila menggunakan musik, apakah musiknya selaras dengan pesan tulis atau grafik yang ditampilkan?		
FITUR		No.	Komentar
Penempatan			
	Apakah penempatan teks, gambar/grafik tidak terlampau rapat/renggang? Apakah suara diperlukan di bagian itu? Suara yang ditampilkan memperjelas atau mengganggu sajian?		
Ketumpang tindihan			
	Apakah informasi, gambar/grafik baru bertumpang dengan yang ditampilkan sebelumnya? Bila ada hilangkan. Bila ada ketidak sinkronan suara dengan informasi, gambar/grafik, apakah itu dilakukan dengan sengaja untuk memberi efek penguatan sajian?		
Bergulir (scrolling)			
	Apakah ada informasi yang bergulir? Bila ada hilangkan.		
Masukan pengguna			

	Apakah masukan pengguna memakai alas seperti mouse atau joy stick dapat diganti menggunakan keyboard? Bila ada masukan suara pengguna, apakah peralatan tersedia.		
Rujukan			
	Bila harus merujuk ke buku, petunjuk, gambar dst., apakah hal itu dapat/mudah dipenuhi pengguna?		
Pada Penyelesaian			
	Apakah akhir pelajarannya ditunjukkan? Apakah penggunaannya diarahkan ke bagian yang benar? Apakah penggunaannya diberi nilai sesuai?		
Menu			
	Apakah petunjuk cara memilihnya, sudah jelas? Apakah petunjuk cara membetulkan pilihan yang salah sudah jelas?		

FITUR		No.	Komentar
EVALUASI			
	Apakah pedoman/petunjuk menjawabpertanyaannya cukup jelas?		

	<p>Apakah ruang untuk menjawab pertanyaan mencukupi?</p> <p>Berapa kali pengguna program diperkenankan untuk mengulang jawaban pertanyaan?</p> <p>Apakah pertanyaan disampaikan dalam bentuk teks, grafik, atau suara?</p> <p>Apakah jawaban diberikan dalam bentuk tulisan atau suara?</p>		
	<p>Apakah peralatan untuk memberi jawaban di pertanyaan disediakan oleh programnya?</p>		
Isi Pertanyaan			
	<p>Apakah pertanyaan terungkap jelas?</p> <p>Apakah pertanyaan sepadan untuk pengguna?</p> <p>Apa pertanyaan memberi petunjuk pada kunci jawaban?</p> <p>Apakah jumlah pertanyaan terlampaubanyak/sedikit dalam waktu tersedia?</p>		
Meninggalkan Pertanyaan			
	<p>Apakah ada cara untuk meninggalkan pertanyaan bila pengguna tak dapat menjawab? (jangan biarkan pengguna frustrasi)</p> <p>Apakah cara itu ditentukan oleh pengguna atau oleh program?</p>		
Balikan Atas pertanyaan/tugas			

	Apakah balikan diberikan? Apakah balikannya sesuai? Apakah balikannya dapat dipahami? Apakah balikan diberikan untuk jawaban salah maupun benar? Alasan pemilihan model balikan?		
Mutu Balikan			
	Apakah balikannya mendukung? Apakah balikannya membantu membenahi kesalahan?		
	Apakah balikannya menyebabkan pengguna tak berminat melanjutkan program multimediana? Apakah balikannya dapat merusak perasaan pengguna? Apakah balikan menggunakan bahasa vulgar?		

FITUR		No.	Komentar
PENGUNAAN PROGRAM			
Jumlah pengguna			
	Apakah program ini disiapkan untuk pengoperasian perorangan atau untuk lebih dari satu orang?		

	Bila untuk pengoperasian lebih dari satu orang, apakah peralatan yang dipersyaratkan untuk keperluan itu dapat dipenuhi oleh pengguna?		
Interaksi antar pengguna			
	Apakah di dalam pengoperasian program ini pengguna berkompetisi, berkolaborasi, atau keduanya? Apakah petunjuk interaksi antar pengguna program telah disediakan? Apakah petunjuk interaksi tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh target pengguna?		
FUNGSI TAK TERLIHAT			
Rekaman dan data			
	Apakah data pengguna tersimpan dengan baik? Apakah data penting lain juga disimpan? Apakah ruang penyimpanan data mencukupi?		
Aksesabilitas Data			
	Apakah data dapat diakses instruktur? Apakah ada pembatasan tentang pengaksesan data? Apakah siswa diperkenankan mengakses datanya sendiri?		
Kemungkinan gangguan			

	<p>Apakah program tetap berjalan baik bila Bila data berlebihan, apa, tetap, dapat tersimpan baik?</p> <p>Adakah informasi yang ditampilkan pengguna bila data yang dimasukkan berlebihan/kurang?</p>		
Kembali ke Bagian Sebelumnya			
	<p>Apakah program memberi peluang untuk kembali ke bagian itu bila programnya terhenti secara tiba-tiba?</p> <p>Apakah pengguna dapat kembali ke bagian terakhir sebelum dia meninggalkan program?</p>		

FITUR		No.	Komentar
MATERI SUBJEK			
Kompetensi dan Indikator			
	<p>Apakah kompetensi pembelajaran terungkap jelas?</p> <p>Apakah indikator pencapaian kompetensi sesuai untuk mencapai kompetensi?</p> <p>Apakah indikator pencapaian kompetensi terungkap secara mencukupi?</p> <p>Apakah semua pedoman itu bermanfaat?</p>		
Informasi Utama			
	<p>Apakah informasi itu relevan?</p> <p>Apakah informasi itu bermanfaat?</p>		

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Mata Pelajaran	:Geografi
Pokok Bahasan	:Litosfer
Kelas/Semester	:XI/II
Satuan Pendidikan	:SMA
Waktu	:40 menit
Jumlah Soal	:20
Bentuk Soal	:Pilihan Ganda

D. Standar Kompetensi

Menganalisis unsur-unsur geosfer

E. Kompetensi Dasar

Menganalisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi

F. Indikator

- Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer
- Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen
- Mendeskripsikan tentang bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme
- Mengidentifikasi tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api
- Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi
- Menunjukkan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen

KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan : Litosfer

Kelas/Jenjang : XI/SMA

No.	Materi	Uraian Materi	Jumlah Soal	Aspek	Nomor Soal
1.	Memahami litosfer	c. Mengidentifikasi struktur dan pemanfaatan litosfer d. Menjelaskan berbagai bentuk muka bumi akibat tenaga endogen	4	C1	1,5,6,22
				C2	2,8
				C3	
				C4	
				C5	
				C6	
2.	Memahami akibat dari terjadinya vulkanisme	c. Mendeskripsikan tentang bentuk muka bumi akibat proses vulkanisme d. Mengidentifikasi tipe-tipe letusan dan bahan yang dikeluarkan gunung api	12	C1	3,4,9,11,14,15,18,
				C2	13,17.21
				C3	
				C4	16,20
				C5	

				C6	
3.	Memahami akibat tenaga endogen dan terjadinya gempa	c. Mennunjukkan bentuk muka bumi akibat tenaga eksogen d. Memaparkan tentang proses terjadinya gempa bumi	4	C1	7,
				C2	10,12,19
				C3	
				C4	
				C5	
				C6	

Keterangan :

C1= Pengetahuan

C2= Pemahaman

C3= Aplikasi

C4= Analisis

C5= Sintesis

C6= Evaluasi

INSTRUMEN PENELITIAN

SOAL

Mata pelajaran : Geografi
Kelas/ Semester : XI/II
Pokok Bahasan : Litosfer
Jumlah Soal : 20
Waktu : 40 menit

Petunjuk :

3. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D pada lembar jawab yang tersedia.
4. Apabila ada jawaban yang salah dan anda ingin mengubahnya, maka berilah tanda coret pada jawaban yang salah dan berilah tanda silang pada jawaban anda.

Contoh :

jawaban semula	A	B	C	A	B	C	D
jawaban sekarang	A	B	C	D	B	C	D

1. Pernyataan yang benar tentang batuan metamorf adalah ...

- a. Terbentuk dalam lapisan bumi
- b. Mempunyai ciri homogen dan kompak
- c. Terbentuk dari hasil pengendapan ✓
- d. Telah mengalami perubahan dari batuan induknya

2. Pernyataan yang benar tentang batuan metamorf adalah ...

- e. Terbentuk dalam lapisan bumi
- f. Mempunyai ciri homogen dan kompak
- g. Terbentuk dari hasil pengendapan ✓
- h. Telah mengalami perubahan dari batuan induknya

3. Halmahera merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang sangat rawan gempa karena ...

- e. Berasa diatas lempeng samudra pasifik dan Indo-Australia
- f. Merupakan pulau yang terbentuk diatas gunung api laut ✓
- g. Dihakit oleh lempeng samudera Hindia dan Eurasia
- h. Struktur geologi Halmahera yang tidak stabil

4. Perhatikan ciri-ciri berikut!

- 4) Batuan berbentuk jauh didalam lapisan bumi
- 5) Mempunyai kristal yang sempurna
- 6) Pada umumnya tidak mengandung fosil

Dari ciri-ciri tersebut merupakan jenis batuan ...

- e. Beku ✓
- f. Sedimen
- g. Konlomerat
- h. Metamorf

5. Perhatikan nama-nama gunung berikut!

- 5) Bromo
- 6) Etna
- 7) Krakatau
- 8) Kelud

Yang termasuk gunung berapi tipe vulkano adalah nomor ...

- e. 1 dan 2 ✓
- f. 1 dan 3
- g. 2 dan 4
- h. 3 dan 4

6. Tenaga geologi yang berasal dari luar bumi yang bersifat destruktif atau merusak disebut ...

- e. Endogen
- f. Erupsi
- g. Eksogen ✓
- h. Agradasi

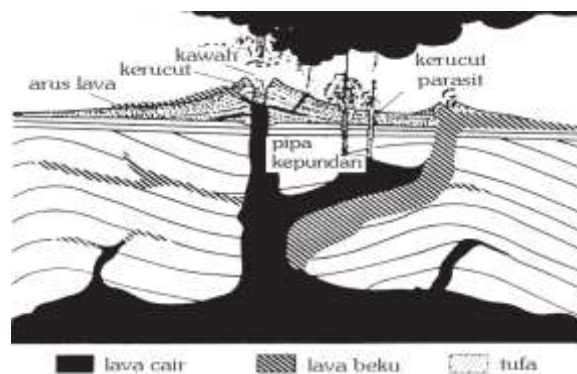
7. Vulkanisme adalah ...

- e. Tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun
- f. Peristiwa yang berhubungan dengan keluarnya magma hingga mencapai permukaan bumi ✓
- g. Getaran dipermukaan bumi yang disebabkan oleh kekuatan dari dalam bumi
- h. Pusat atau sumber getaran gempa, berada di bawah permukaan bumi

8. Berikut adalah bahan-bahan yang dikeluarkan oleh gunung berapi, kecuali ...

- e. Batu

- f. Pasir
 - g. Lahar
 - h. Rumput ✓
9. Tipe letusan gunung api yang mempunyai kedalaman sangat dangkal dan lava cair adalah ...
- e. Hawaii ✓
 - f. Stromboli
 - g. Perret
 - h. Merapi
10. Yang dimaksud gempa bumi adalah ...
- e. Tenaga yang berasal dari dalam bumi bersifat konstruktif atau membangun
 - f. Peristiwa yang berhubungan dengan keluarnya magma hingga mencapai permukaan bumi
 - g. Getaran dipermukaan bumi yang disebabkan oleh kekuatan dari dalam bumi ✓
 - h. Pusat atau sumber getaran gempa, berada di bawah permukaan bumi
- 11.



Gambar di atas adalah peristiwa ...

- e. Tektonisme
- f. Gempa bumi
- g. Vulkanisme ✓
- h. Agradasi

12. Perhatikan data berikut!

- 6) Bom
- 7) Batu kerikil
- 8) Batu pasir
- 9) Gas asam arang
- 10) Sumber air panas

Material vulkanik yang bergunabagi kehidupan manusia adalah nomor ...

- e. 1, 2 dan 3
- f. 1, 3 dan 5
- g. 2, 3 dan 4
- h. 2, 3 dan 5 ✓

13. Pernyataan yang benar tentang hiposentrum adalah ...

- e. Ilmu yang mempelajari tentang gempa bumi
- f. Pusat atau getaran yang terletak dalam bumi ✓
- g. Alat pencatat gempa
- h. Gambaran hasil pengukuran alat pencatat gempa berupa grafik

14. Pernyataan yang benar tentang seismogram adalah ...

- e. Ilmu yang mempelajari tentang gempa bumi
- f. Pusat atau getaran yang terletak dalam bumi
- g. Alat pencatat gempa
- h. Gambaran hasil pengukuran alat pencatat gempa berupa grafik ✓

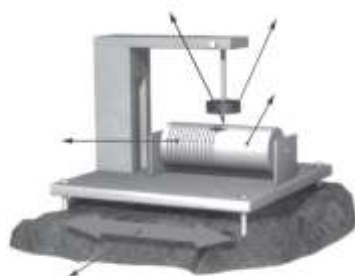
15. Bentuk muka bumi yang merupakan hasil tektonik adalah ...

- e. Block, mountain, plato, dan batu jamur
- f. Graben, delta, dan dolina
- g. Fleksur, horst, dan gunung lipatan ✓
- h. Lembah, fyord, dan meander

16. Berdasarkan kecepatan gerak dan luas daeranya, tektonisme terbagi menjadi dua yaitu ...

- e. Gerak epirogenetik dan gerak orogenetik ✓
- f. Tenaga endogen dan tenaga eksogen
- g. Lipatan dan patahan
- h. Instruksi magma dan ekstruksi magma

17.



Gambar di atas adalah ..

- e. Seismograf ✓
 - f. Seismogram
 - g. Episentrum
 - h. Teleskop
18. Beberapa kerugian yang disebabkan oleh gunung berapi adalah ...
- e. Hujan abu dapat menutup tanaman dan mengganggu kesehatan
 - f. Lahar panas dapat merusak semua benda yang dilaluinya
 - g. Awan panas dapat membahayakan jiwa dan merusak kehidupan
 - h. Semuanya benar ✓
19. Dibawah ini adalah bahan-bahan cair yang dikeluarkan gunung berapi, kecuali ...
- e. Lahar dingin
 - f. Lahar panas
 - g. Lava
 - h. Mofet ✓
20. Berdasarkan penyebabnya, tenaga eksogen dibedakan menjadi ...
- e. 1
 - f. 2
 - g. 3 ✓
 - h. 4

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN





