



**HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *VISUAL*
PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI
PERSEBARAN HEWAN DI
SMA NEGERI 13 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh
Anisa Wahyu Kurniati
3201409032
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia

Ujian Skripsi, pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 9 September 2015

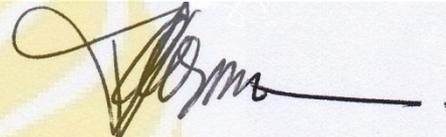
Pembimbing I



Drs. Sunarko, M.Pd

NIP: 19520718 198003 1 003

Pembimbing II



Drs. Suroso, M.Si

NIP: 19600402 1986011 001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Geografi



Drs. Apik Budi Santoso, M.Si

NIP: 19620904 1989011 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 17 September 2015

Penguji I



Sriyanto, S. Pd., M.Pd
197707222005011001

Penguji II



Drs. Suroso, M.Si
NIP: 19600402 1986011 001

Penguji III



Drs. Sunarko, M.Pd
NIP: 19520718 198003 1 003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Subagyo, M.pd.
NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, September 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anisa Wahyu Kurniati', is placed over a light blue rectangular background.

Anisa Wahyu Kurniati
3201409032

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan? (Q.S. Ar Rahman: 53)
- Tak ada perbuatan yang perlu disesali, karena setiap perbuatan adalah pembelajaran (Penulis).

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi sedikitpun rasa syukur terhadap Allah Swt, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Joko Lelono & Mustowiyah, kedua orang tuaku atas kasih sayang, dukungan, dan doa yang berlimpah untukku.
2. Rizky Kurniati, Riko Priyanto, terima kasih untuk semua do'a dan dukungan untukku.
3. Teman-teman Pendidikan Geografi 2009
4. Almamaterku UNNES.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga skripsi dengan judul “Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Visual* pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 13 Semarang” dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha peneliti semata, tetapi juga berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

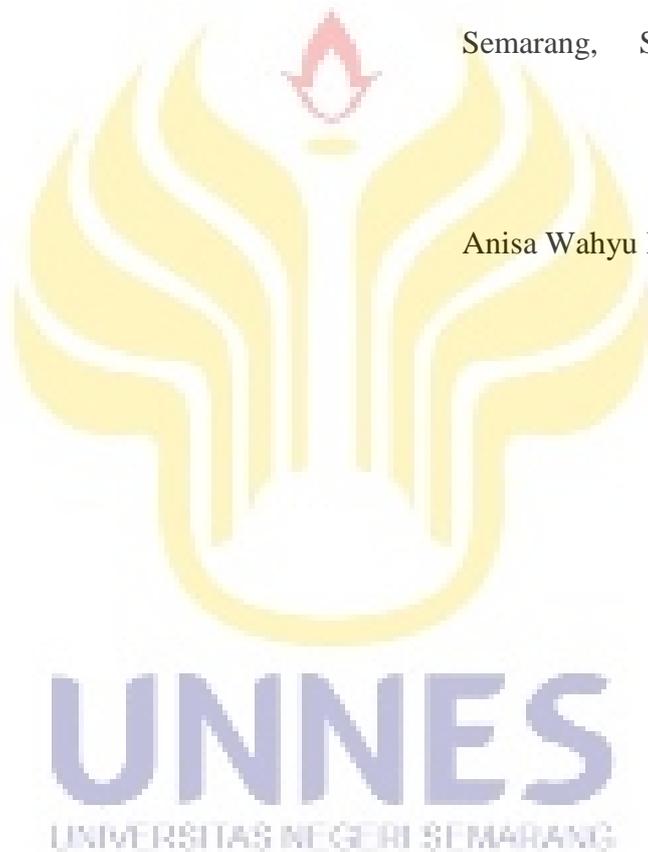
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyusun skripsi ini.
2. Dr. Subagyo, M.Pd, Dekan FIS Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Apik Budi Santoso, M.Si, Ketua Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Sunarko, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
5. Drs. Suroso, M.Si, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
6. Dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
7. Drs. Yuwana, M.Kom, selaku kepala SMA Negeri 13 Semarang dan Drs. M. Amin, selaku guru Geografi yang telah membantu terlaksananya penelitian.
8. Segenap Civitas Akademika Universitas Negeri Semarang yang telah

memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi almamater pada khususnya dan para pembaca pada umumnya serta untuk perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Semarang, September 2015

Anisa Wahyu Kurniati



SARI

Wahyu K, Anisa. 2015. *Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Visual pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 13 Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sunarko, M. Pd. Pembimbing II Drs. Suroso, M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Visual, Pembelajaran Geografi

Metode yang sering digunakan oleh guru dalam mengajar pelajaran Geografi yakni metode ceramah. Metode ini dirasa kurang tepat karena menimbulkan kebosanan pada siswa sehingga siswa kurang memperhatikan pelajaran. Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran pun juga kurang. Materi Geografi yang dipelajari dan dikaji mempunyai sudut pandang dan ruang lingkup yang luas. Perlu adanya media yang dapat membantu siswa memahami dan mengatasi keterbatasan siswa karena sudut pandang dan ruang lingkup yang luas. Dari permasalahan tersebut di atas ada satu masalah utama yang perlu mendapat perhatian, yaitu kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran Geografi. Untuk itu perlu adanya kajian secara komprehensif untuk mengetahui penggunaan media untuk menunjang prestasi siswa dalam pembelajaran Geografi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media *visual* pada pembelajaran Geografi di SMAN 13 Semarang.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMAN 13 Semarang. Sedangkan sampel dari penelitian ini siswa kelas XI IIS 3 dan teknik pengambilan sampelnya dengan teknik *simple random sampling*. Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi materi Persebaran Hewan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan tes.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap hasil belajar diketahui sebanyak 29 dari 34 siswa atau 85,3% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 mata pelajaran Geografi materi Persebaran Hewan tuntas.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media *visual* untuk meningkatkan kualitas dalam mendidik siswa. Serta dapat menjadi referensi siswa guna meningkatkan kompetensi siswa, sehingga lebih aktif dalam proses belajar. Untuk pihak sekolah agar dapat membangun mutu sekolah terkait dengan infrastruktur yang berhubungan dengan media *visual*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
E. Penegasan Istilah	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	6
1. Pengertian Media Pembelajaran	6
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	7
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	9
B. Media <i>Visual</i>	10
1. Fotografi	11
2. Peta	11
a. Peta Umum.....	11
b. Peta Khusus.....	12
C. Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013	13

1. Kegiatan Awal atau Pembukaan.....	14
2. Kegiatan Inti atau Pembentukan Kompetensi dan Karakter.....	17
3. Kegiatan Akhir atau Penutup.....	20
D. Hasil Belajar	21
E. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	26
B. Subyek Penelitian	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
C. Variabel Penelitian.....	27
D. Metode Pengumpulan Data.....	27
1. Metode Dokumentasi	27
2. Metode Tes.....	27
E. Instrumen Penelitian	28
Perangkat Tes.....	28
a. Validitas	28
b. Reliabilitas	29
c. Daya Beda Soal.....	31
d. Taraf Kesukaran.....	32
F. Analisis Data.....	33
1. Uji Ketuntasan Belajar.....	33
2. Statistik Deskriptif.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	35
1. Gambaran Umum Obyek Penelitian	35
a. Lokasi Penelitian	35
b. Kondisi Sekolah	36
2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Visual</i>	38
B. Pembahasan	48

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Daftar Jumlah Siswa Kelas XI IPS.....	24
3.2. Analisis Validitas Soal.....	28
3.3. Klasifikasi Daya Pembeda.....	31
3.4. Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	31
3.5. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	32
3.6. Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	32
4.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	39
4.2. Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	46
4.3. Tabel Nilai Ketuntasan Siswa.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir	25
4.1. Apersepsi Sebelum Pembelajaran Dimulai	40
4.2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Visual</i>	41
4.3. Siswa Mengerjakan Tes Kognitif	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Peta Lokasi Penelitian.....	52
2. Daftar Nama Siswa Dalam Penelitian.....	53
3. Daftar Hasil Belajar Siswa.....	54
4. Kisi-kisi Soal.....	55
5. Soal Tes.....	57
6. Lembar Jawab Soal.....	62
7. Kunci Jawaban Soal.....	63
8. Perhitungan Validitas Instrumen.....	64
9. Perhitungan Reliabilitas Instrumen.....	66
10. Perhitungan Daya Beda Soal.....	67
11. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Tes.....	69
12. Silabus.....	70
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
14. Media <i>Visual</i>	88
15. Surat Ijin Penelitian (Fakultas).....	91
16. Surat Ijin Penelitian (Kesbangpol).....	92
17. Surat Keterangan.....	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan individu secara optimal. Perubahan yang terjadi berupa tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah dari pengalaman. Perubahan tersebut sebagai kemampuan baru, perubahan yang terjadi pada siswa merupakan hasil dari proses belajar. Berkembangnya kemampuan, sikap dan ketrampilan biasa digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 13 Semarang, diketahui metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Geografi yaitu metode ceramah. Metode ini dirasa kurang tepat karena menimbulkan kebosanan pada siswa sehingga siswa kurang memperhatikan pelajaran. Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran pun juga kurang. Sedangkan fasilitas media pembelajaran di SMA Negeri 13 Semarang sudah mendukung, antara lain Laboratorium Komputer, LCD proyektor 21 unit yang terdapat pada setiap kelas, OHP 7 unit, ATLAS 35 buku, Peta Indonesia 3 buah, Peta Dunia 1 buah, Globe 5 buah, GPS 1 buah, dan poster/gambar.

Materi Geografi yang dipelajari dan dikaji mempunyai sudut pandang dan ruang lingkup yang luas. Perlu adanya media yang dapat membantu siswa

memahami dan mengatasi keterbatasan siswa karena sudut pandang dan ruang lingkup yang luas. Dari permasalahan tersebut di atas ada satu masalah utama yang perlu mendapat perhatian, yaitu kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran Geografi. Untuk itu perlu adanya kajian secara komprehensif untuk mengetahui penggunaan media untuk menunjang prestasi siswa dalam pembelajaran Geografi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih media *visual* untuk mengetahui penggunaan media *visual* dalam menunjang hasil belajar siswa pada pelajaran Geografi. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian di SMA Negeri 13 Semarang dengan judul “*Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Visual Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 13 Semarang*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan, yaitu bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media *visual* pada pembelajaran Geografi di SMAN 13 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media *visual* pada pembelajaran Geografi di SMAN 13 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perorangan atau institusi, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti khususnya dan bagi para pendidik umumnya mengenai media *visual*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Masukan yang bermanfaat bagi guru Geografi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media *visual* serta untuk meningkatkan kualitas dan kreatifitas dalam mendidik siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kompetensi siswa, sehingga lebih aktif dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Membangun mutu sekolah terkait dengan infrastruktur yang berhubungan dengan media *visual*.

d. Bagi Peneliti

Memberi wawasan dan pengalaman pada peneliti khususnya sebagai calon pendidik mengenai media *visual* yang dapat diterapkan nantinya ketika menjadi guru.

E. Penegasan Istilah

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penguasaan kompetensi yang diperoleh siswa dalam bentuk nilai. Dalam penelitian ini hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).

2. Media Visual

Media *visual* adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Media *visual* yang digunakan dalam penelitian ini adalah fotografi dan peta yang berbentuk digital. Fotografi yang digunakan yaitu berbagai macam foto jenis-jenis hewan di Indonesia yang di ambil dari internet. Sedangkan peta digital yang digunakan adalah peta Indonesia yang hanya ditandai dengan garis Wallacea dan garis Weber.

3. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran Geografi adalah kegiatan belajar mengajar mengenai hubungan sebab akibat dari berbagai kenampakan, gejala, dan peristiwa yang terjadi di muka bumi, beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan dan kewilayahan ditinjau dari sudut kegiatan siswa berupa pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan yang direncanakan guru untuk dialami siswa selama kegiatan belajar mengajar (Sumaatmadja, 1996: 9). Pembelajaran Geografi yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah

materi pembelajaran Geografi yang menggunakan kompetensi dasar
Persebaran Hewan di Indonesia.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman dkk, 2007: 6). Media seperti yang dikutip dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 726) adalah (1) alat; (2) sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak antara dua pihak; (4) perantara, penghubung. Sedangkan dalam Kamus Kata Serapan, media adalah benda/alat/sarana, yang menjadi perantara untuk menghantarkan sesuatu (Martinis, 2005:359-360).

Sardiman dkk (2007: 7) mengungkapkan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Latuheru (1988: 9), media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, sumber (pemberi pesan) adalah guru, penerima pesan adalah siswa, sedangkan informasi (pesan) adalah materi pelajaran yang harus disampaikan guru kepada siswa.

Hamalik (1986: 12) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan supaya lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sedangkan menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*).

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 2), media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain: (1) menumbuhkan motivasi belajar karena dengan menggunakan media, siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang sedang diberikan; (2) memperjelas makna bahan/materi pembelajaran sehingga lebih dipahami oleh siswa; (3) metode mengajar guru tidak semata-mata melalui komunikasi verbal yaitu kata-kata sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan belajar lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan sesuatu.

Arsyad (2002: 15) menuturkan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu "... sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Adapun menurut Sanaky, media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan (1) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; (2) membuat konsep abstrak ke konsep konkret; (3) memberi kesamaan persepsi; (4) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (5) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (6) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sadiman dkk (2009: 17) menjabarkan kegunaan-kegunaan media sebagai berikut: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan saja; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; (3) penggunaan media yang bervariasi dapat mengatasi kepasifan siswa karena media berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan; (4) media pendidikan secara tidak langsung dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang bersifat internal maupun eksternal seperti karakteristik siswa dan lingkungan yang berbeda-beda sedangkan penyajian kurikulum disamaratakan untuk semua siswa. Media akan membantu kerja guru dalam rangka menyamakan persepsi sehingga

kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik dalam keragaman siswa.

Dari beberapa penjelasan mengenai keuntungan media pembelajaran di atas jelas bahwa dengan berbagai kelebihan, media mampu menjembatani kesulitan siswa dalam belajar sekaligus menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi guru. Manfaat lain dari media adalah untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga perhatian siswa pada pelajaran lebih besar dan pelajaran yang diberikan mudah diingat dan dipahami.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Bretz (dalam Sadiman dkk, 2009:20-21) mengklasifikasikan media dalam delapan jenis yaitu:

- Media *audio-visual* gerak adalah media yang mengandung unsur suara, gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: televisi dan film.
- Media *audio-visual* diam adalah media yang unsurnya hanya suara, gambar, garis, dan simbol. Contohnya: film rangkai bersuara, film bingkai bersuara, dan buku ber-*audio*.
- Media *audio* semi-gerak adalah media yang mengandung unsur suara, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *audio pointer*.
- Media *visual* gerak adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, simbol, dan gerak. Contohnya: film bisu.

- Media *visual* diam adalah media yang mengandung unsur gambar, garis, dan simbol. Contohnya: *facsimile*, gambar, film rangkai, halaman cetak, dan *microfilm*.
- Media semi-gerak adalah media yang unsurnya hanya garis, simbol, dan gerak. Contohnya: *teleautograph*.
- Media *audio* adalah media yang unsurnya hanya suara saja. Contohnya: piringan radio dan pita audio.
- Media cetak adalah media yang unsurnya hanya simbol saja. Contohnya: pita berlubang.

Adapun Sanaky (2009: 40) membagi jenis dan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut: 1) dilihat dari aspek bentuk fisik yaitu media elektronik (*slide*, film, radio, televisi, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet) dan media non-elektronik (buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, alat peraga); 2) dilihat dari aspek panca indra berupa media *audio* (dengar), media *visual* (melihat), dan media *audio-visual* (dengar-melihat); 3) dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu alat perangkat keras (*hardware*) dan alat perangkat lunak (*software*).

B. Media Visual

Media *visual* adalah media yang melibatkan indera penglihatan (Yudhi Munadi, 2014: 81).

Jenis-jenis media *visual*:

1. Fotografi

Foto merupakan gambar hasil pemotretan. Foto merupakan media *visual* yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkrit, lebih realistis, dan lebih akurat. Foto dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Yudhi Munadi, 2014: 88).

2. Peta

Peta merupakan gambaran sebagian atau keseluruhan permukaan bumi dengan perbandingan tertentu. Perbandingan tertentu yang dimaksud adalah skala. Skala mempunyai arti perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Peta dibuat dengan skala tertentu supaya dapat menggambarkan keadaan di permukaan bumi dengan ukuran yang tepat. Pada peta untuk menggambarkan obyek alam atau buatan yang ada di permukaan bumi digunakan simbol. Dalam bidang Geografi, peta merupakan media yang paling sesuai dengan tujuan memahami bumi.

Jenis peta berdasarkan isinya dibagi menjadi dua yaitu peta umum dan peta khusus:

1. Peta Umum

Peta umum adalah peta yang menggambarkan permukaan bumi secara umum. Peta umum ini memuat semua penampakan yang terdapat di suatu daerah, baik kenampakan fisis (alam) maupun kenampakan sosial budaya. Kenampakan fisis misalnya sungai, gunung, laut, danau

dan lainnya. Kenampakan sosial budaya misalnya jalan raya, jalan kereta api, pemukiman kota dan lainnya.

2. Peta Khusus

Peta khusus adalah peta yang menggambarkan kenampakan kenampakan (fenomena geosfer) tertentu, baik kondisi fisik maupun sosial budaya. Contoh peta khusus/tertentu: peta curah hujan, peta kepadatan penduduk, peta penyebaran hasil pertanian, peta penyebaran hasil tambang, chart (peta jalur penerbangan atau pelayaran).

Peta yang digunakan dalam penelitian ini adalah peta peta khusus yang berbentuk digital. Peta digital adalah representasi fenomena geografik yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer digital (Prahasta, 2005:19).

Dari kedua media *visual* di atas, pada prinsipnya adalah sama tentang cara penggunaannya. Berikut ini cara menggunakan media *visual* bagi siswa.

1. Memperhatikan informasi yang terdapat pada media *visual*.

Aktivitas siswa ini biasanya ditandai dengan melihat dan memahami komponen pada media *visual*. Pada aktivitas melihat biasanya ditandai dengan pandangan siswa tertuju pada komponen gambar serta memahami media *visual*.

2. Mengidentifikasi hal-hal yang terdapat pada media *visual*.

Pada proses identifikasi biasanya dilakukan dengan melakukan pengenalan obyek melalui ciri-ciri, dapat dijadikan sebagai pengenalan

identitas obyek sehingga dapat mengetahui dan membedakan obyek secara tepat.

3. Mendeskripsikan media *visual*.

Siswa mampu menggambar / menceritakan obyek-obyek yang terdapat pada media *visual*. Pada aktivitas ini siswa mengetahui obyek-obyek yang ada kemudian mampu mendeskripsikan secara runtut, benar dan dilakukan dengan baik (Yudhi Munadi, 2013).

Sedangkan penggunaan media *visual* bagi guru memiliki perbedaan karena guru sebagai mediator sekaligus fasilitator harus :

1. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan didukung media *visual*.
4. Mempertimbangkan alokasi waktu yang diperlukan dalam penyampaian media *visual*.
5. Pemilihan media *visual* harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan.
6. Sikap aktif dan interaktif guru terhadap siswa dalam pembelajaran (Cecep dan Bambang, 2013).

C. Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013

Pembelajaran dalam menyelesaikan implementasi Kurikulum 2013 merupakan keseluruhan proses belajar, pembentukan kompetensi, dan karakter peserta didik yang direncanakan. Untuk kepentingan tersebut, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar, dan waktu yang diperlukan harus ditetapkan sesuai dengan kepentingan

pembelajaran sehingga peserta didik diharapkan memperoleh kesempatan dan pengalaman belajar yang optimal. Dalam hal ini, pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran mencakup kegiatan awal atau pembukaan, kegiatan inti atau pembentukan kompetensi dan karakter, serta kegiatan akhir atau penutup.

1. Kegiatan Awal atau Pembukaan

Kegiatan awal atau pembukaan berbasis kompetensi dalam menyukseskan implementasi Kurikulum 2013 mencakup pembinaan dan pre-test.

a. Pembinaan Keakraban

Pembinaan keakraban perlu dilakukan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi pembentukan kompetensi peserta didik, sehingga tercipta hubungan yang harmonis antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik perlu diperlakukan sebagai individu yang memiliki persamaan dan perbedaan individual.

Tahap pembinaan keakraban ini bertujuan untuk mengkondisikan para peserta didik agar mereka siap melakukan

kegiatan belajar. Para peserta didik perlu saling mengenal terlebih dahulu antara yang satu dengan yang lain. Saling mengenal merupakan persyaratan tumbuhnya keakraban antara peserta didik dan antara peserta didik dengan sumber belajar (guru/fasilitator). Terbinanya suasana yang akrab amat penting untuk mengembangkan sikap terbuka dalam kegiatan belajar, dan pembentukan kompetensi peserta didik. Suasana ini dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan saling belajar, suasana keakraban ini penting ditumbuhkan oleh guru/fasilitator sebelum kegiatan ini pembelajaran dimulai. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa peserta didik tidak dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran apabila tidak saling mengenal satu sama lain secara akrab.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut.

- 1) Di awal pertemuan pertama, guru memperkenalkan diri kepada peserta didik dengan memberi salam, menyebut nama, alamat, pendidikan terakhir, dan tugas pokoknya di sekolah.
- 2) Peserta didik masing-masing memperkenalkan diri dengan memberi salam, menyebut nama, alamat, dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, serta mengapa mereka belajar di sekolah ini.

b. Pretes (tes awal)

Setelah pembinaan keakraban, kegiatan dilakukan dengan pretes. Pretes ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu pretes memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Fungsi pretes ini antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar, karena dengan pretes maka pikiran mereka akan terfokus pada soal-soal yang harus mereka jawab/kerjakan.
- 2) Untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan.
- 3) Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.
- 4) Untuk mengetahui darimana seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan-tujuan mana yang telah dikuasai peserta didik, dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.

Untuk mencapai fungsi yang ketiga dan keempat maka hasil pretes harus segera diperiksa, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran inti dilaksanakan (sebelum siswa mempelajari modul). Pemeriksaan ini harus dilakukan secara cepat dan cermat, jangan sampai mengganggu suasana belajar, dan jangan sampai

mengalihkan perhatian peserta didik. Untuk itu, pada waktu memeriksa pretes perlu diberikan kegiatan lain, misalnya membaca *hand out*, atau *text books*. Dalam hal ini pretes sebaiknya dilakukan secara tertulis, meskipun bisa saja dilaksanakan secara lisan atau perbuatan.

2. Kegiatan Inti atau Pembentukan Kompetensi dan Karakter

Kegiatan inti pembelajaran antara lain mencakup penyampaian informasi, membahas materi standar untuk membentuk kompetensi dan karakter peserta didik, serta melakukan tukar pengalaman dan pendapat dalam membahas materi standar atau memecahkan masalah yang dihadapi bersama. Dalam pembelajaran, peserta didik dibantu oleh guru dalam melibatkan diri untuk membentuk kompetensi dan karakter, serta mengembangkan dan memodifikasi kegiatan pembelajaran.

Pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

Pembentukan kompetensi dan karakter ini ditandai keikutsertaan peserta didik dalam pengelolaan pembelajaran (*participative teaching and learning*), berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab mereka dalam menyelenggarakan program pembelajaran. Tugas peserta didik adalah

belajar sedangkan tanggung jawabnya mencakup keterlibatan mereka dalam membina dan mengembangkan kegiatan belajar yang telah disepakati dan ditetapkan bersama pada saat penyusunan program. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini peserta didik yang dibantu oleh guru melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Upaya pengembangan atau memodifikasi kegiatan belajar tersebut erat kaitannya dengan hasil penilaian kegiatan pembelajaran. Teknik yang dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut mencakup antara lain teknik ceramah bervariasi, forum, studi kasus, dan simulasi.

Pembentukan kompetensi dan karakter mencakup berbagai langkah yang perlu ditempuh oleh peserta didik dan guru untuk mewujudkan kompetensi dan karakter yang telah ditetapkan. Hal ini ditempuh melalui berbagai cara, bergantung pada situasi, kondisi dan kebutuhan serta kemampuan peserta didik. Prosedur yang ditempuh dalam pembentukan kompetensi dan karakter adalah sebagai berikut.

- a) Berdasarkan kompetensi dasar dan materi standar yang telah dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), guru menjelaskan kompetensi minimal yang harus dicapai peserta didik, dan cara belajar individual.
- b) Guru menjelaskan materi standar secara logis dan sistematis, pokok bahasan dikemukakan dengan jelas atau ditulis di papan tulis. Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya sampai materi standar tersebut benar-benar dapat dikuasai.

- c) Membagikan materi standar atau sumber belajar berupa hand out dan fotokopi beberapa bahan yang akan dipelajari. Materi standar tersebut sebagian terdapat di perpustakaan. Jika materi standar yang diperlukan tidak tersedia di perpustakaan, maka guru memfotokopi dari sumber lain, seperti majalah, dan surat kabar.
- d) Membagikan lembaran kegiatan untuk setiap peserta didik. Lembaran kegiatan berisi tugas tentang materi standar yang telah dijelaskan oleh guru dan dipelajari oleh peserta didik.
- e) Guru memantau dan memeriksa kegiatan peserta didik dalam mengerjakan lembaran kegiatan, sekaligus memberikan bantuan, arahan bagi mereka yang memerlukan.
- f) Setelah selesai diperiksa bersama-sama dengan cara menukar pekerjaan dengan teman lain, lalu guru menjelaskan setiap jawabannya.
- g) Kekeliruan dan kesalahan jawaban diperbaiki oleh peserta didik, jika ada yang kurang jelas guru memberi kesempatan bertanya, tugas atau kegiatan mana yang perlu penjelasan lebih lanjut.

Dalam pembentukan karakter dan kompetensi perlu diusahakan untuk melibatkan peserta didik seoptimal mungkin. Melibatkan peserta didik adalah memberikan kesempatan dan mengikutsertakan mereka untuk turut ambil bagian dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk saling bertukar informasi antar peserta didik dan antar peserta didik dengan guru mengenai topik yang dibahas, untuk mencapai

keepakatan, kesamaan, kecocokan dan keselarasan pikiran mengenai apa yang akan dipelajari. Hal ini penting untuk menentukan persetujuan atau kesimpulan tentang gagasan yang bisa diambil atau tindakan yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang dibicarakan.

3. Kegiatan Akhir atau Penutup

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup dapat dilakukan dengan memberikan tugas, dan post test. Tugas yang diberikan merupakan tindak lanjut dari pembelajaran inti atau pembentukan kompetensi, yang berkenaan dengan materi standar yang telah dipelajari maupun materi yang akan dipelajari berikutnya. Tugas ini bisa merupakan pengayaan dan remedial terhadap kegiatan inti pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kegiatan belajar, dan terhadap tugas-tugas modul, hasil tes, dan ulangan dapat diperoleh tingkat kemampuan belajar setiap peserta didik. Hasil analisis ini dipadukan dengan catatan-catatan yang ada pada program mingguan dan harian, untuk digunakan sebagai bahan tindak lanjut proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Program ini juga mengidentifikasi modul yang perlu diulang, peserta didik yang wajib mengikuti remedial, dan yang mengikuti program pengayaan.

Berdasarkan teori belajar tuntas, seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi, dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh

tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65%, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

Sekolah perlu memberikan perlakuan khusus terhadap peserta didik yang mendapat kesulitan belajar melalui kegiatan remedial. Peserta didik yang cemerlang diberikan kesempatan untuk tetap mempertahankan kecepatan belajarnya melalui kegiatan pengayaan. Kedua program itu dilakukan oleh sekolah karena lebih mengetahui dan memahami kemajuan belajar setiap peserta didik (Mulyasa, 2013: 125).

D. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan individu secara optimal. Perubahan yang terjadi berupa tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah dari pengalaman. Perubahan tersebut sebagai kemampuan baru, perubahan yang terjadi pada siswa merupakan hasil dari proses belajar. Berkembangnya kemampuan, sikap dan ketrampilan bisa digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan.

Hasil belajar adalah penilaian pendidikan terhadap perkembangan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan materi pelajaran yang disajikan kepada siswa. Kemajuan dan perkembangan siswa dan tingkat keberhasilan program pengajaran diukur dengan alat evaluasi. Angka atau skor yang diperoleh siswa digunakan sebagai data untuk membuktikan

tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan kurikuler. Dalam kata lain, hasil belajar merupakan penguasaan kompetensi yang diperoleh siswa dalam bentuk nilai.

Salah satu ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan dan informasi serta pengembangan ketrampilan intelektual. Taksonomi ranah kognitif oleh bloom meliputi enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesis, dan evaluasi.

Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman serta teknologi. Salah seorang murid Bloom yang bernama Lorin Anderson merevisi taksonomi Bloom pada tahun 1990. Hasil perbaikannya dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi tersebut menyebutkan ada perubahan kata kunci, pada kategori dari kata benda menjadi kata kerja. Masing-masing kategori masih diurutkan secara hirarkis, dari urutan terendah ke yang lebih tinggi. Pada ranah kognitif kemampuan berpikir analisis dan sintesis diintegrasikan menjadi analisis saja. Enam kategori pada konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya karena Lorin memasukan kategori baru yaitu *creating* yang sebelumnya tidak ada.

Setiap kategori dalam Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari subkategori yang memiliki kata kunci berupa kata yang berasosiasi dengan kategori tersebut. Kata-kata kunci itu seperti terurai di bawah ini:

- a. Mengingat, mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali, dan sebagainya.
- b. Memahami, menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan, dan sebagainya.
- c. Menerapkan, melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dan sebagainya.
- d. Menganalisis, menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, menyusun *outline*, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, mengintegrasikan dan sebagainya.
- e. Mengevaluasi, menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dan sebagainya.
- f. Berkreasi, merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dan sebagainya.

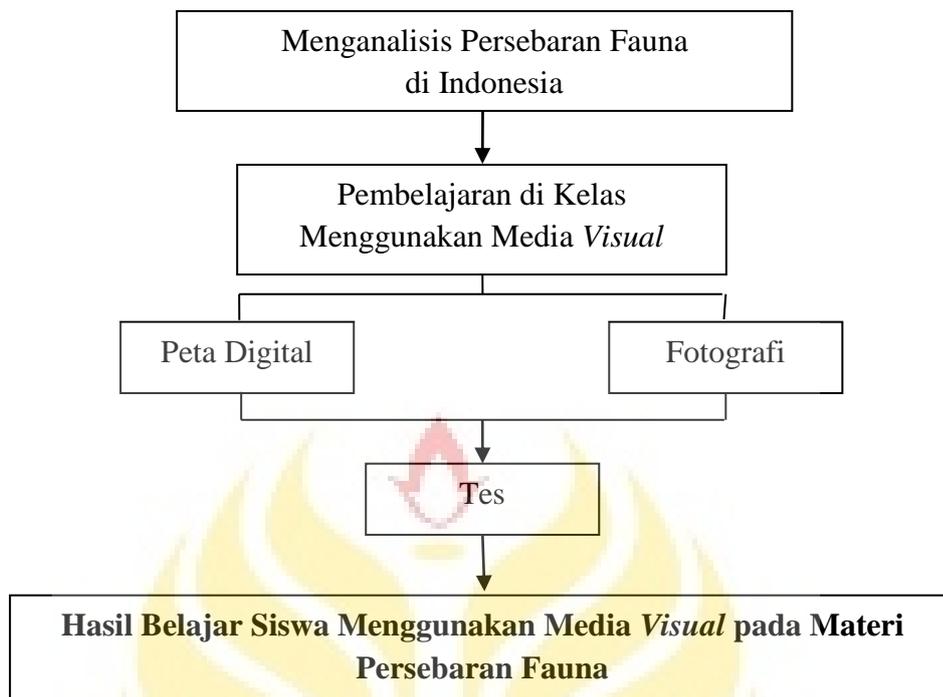
Sehubungan dengan KD (Kompetensi Dasar) yang dibahas pada penelitian ini yaitu menganalisis sebaran hewan dan tumbuhan, maka ranah kognitif yang digunakan dalam menentukan hasil belajar siswa dengan menggunakan penilaian soal tes yaitu:

- a. Pengetahuan (C1)
- b. Pemahaman (C2)
- c. Penerapan (C3)
- d. Analisa (C4) (Dimiyati dan Mudiyono, 2009: 89).

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 13 Semarang, diketahui metode yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran Geografi yaitu metode ceramah. Metode ini dirasa kurang tepat karena menimbulkan kebosanan pada siswa sehingga siswa kurang memperhatikan pelajaran. Antusias siswa dalam mengikuti pelajaran pun juga kurang. Pembelajaran Geografi yang dimaksud didalam penelitian ini adalah materi pembelajaran Geografi yang menggunakan kompetensi dasar Persebaran Hewan di Indonesia. Pada pembelajaran tersebut menggunakan media *visual*.

Media *visual* mampu menjembatani kesulitan siswa dalam belajar sekaligus menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi guru. Manfaat lain dari media adalah untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga perhatian siswa pada pelajaran lebih besar dan pelajaran yang diberikan mudah diingat dan dipahami. Media visual berpengaruh dalam hasil belajar siswa akan mencapai KKM. Media *visual* yang digunakan dalam penelitian ini adalah fotografi dan peta yang berbentuk digital.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 mata pelajaran Geografi materi Persebaran Hewan tuntas dengan persentase 85,3% atau hasil 29 siswa dari total 34 siswa.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media *visual* untuk meningkatkan kualitas dalam mendidik siswa.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi siswa guna meningkatkan kompetensi siswa, sehingga lebih aktif dalam proses belajar.
3. Pihak sekolah agar dapat membangun mutu sekolah terkait dengan infrastruktur yang berhubungan dengan media *visual*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. 1984. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung : Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Cecep dan Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Latuheru, Veronika. 1988. *Media dalam Pembelajaran* (Edisi Terjemahan). NewYork : Mac Millan Publishing.
- Martinis, Yamin H. 2005. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi.
- Prahasta, E. 2009. *Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*. Bandung : Informatika.
- Sadiman, Arif S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soeparno. 1988. *Media Pembelajaran Bahasa*. Klaten : Intan Pariwara.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung : Transito.
- Sumaatmadja, Nursid. 1996. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta : Bumi Aksara.