



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS VISUAL DIGITAL PADA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG
1 SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Disusun oleh:

EDI PRANOTO

3201411052

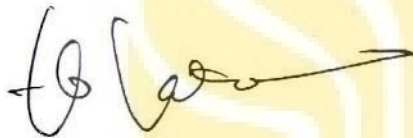
**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 13 Mei 2016

Pembimbing Skripsi I



Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si
NIP. 196210191988031002

Pembimbing Skripsi II



Drs. Suroso, M.Si
NIP. 196004021986011001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Geografi



UNNES

Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si
NIP. 196210191988031002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari :

Tanggal :

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Drs. Satyanta Parman, M.T

Drs. Suroso, M.Si

Dr. Tjaturahono Budi S, M.Si

NIP. 196112021990021001

NIP.196004021986011001

NIP. 196210191988031002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial,



Drs. Moh. Solahatul Mustofa, M.A.

NIP. 196308021988031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

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

semarang ,

Yang membuat pernyataan,



Edi Pranoto



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Dream Believe And Make It Happen

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. ibuku Siti Ndomiroh dan bapak ku Purnomo yang senantiasaa mendoakan, selalu mengajarkanku kebaikan dalam hidup dan tak pernah bosan-bosanya memotivasiku.
2. Adik kandungku Santi Widji Astuti sebagai inspirasiku.
3. Bapak dan Ibu dosen jurusan geografi yang telah memberikan ilmu, semangat, dan motivasi selama penulis menempuh perkuliahan.
4. Teman-teman seperjuangan mahasiswa pendidikan Geografi, geografi murni, SPW angkatan 2011 dan calon pendamping hidup saya sry rahayu ningsih yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

SARI

Pranoto, Edi. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Digital Pada Pelajaran Geografi Di Sma Islam Sultan Agung 1 Semarang*. Skripsi. Jurusan Geografi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.si., dan Pembimbing II: Drs. Suroso, M.si., 120 halaman.

Kata kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Visual Digital

SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang telah menerapkan kurikulum KTSP untuk kelas X, XI, XII. Salah satu media yang digunakan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik adalah dengan menggunakan media visual yang dibangun dalam bentuk slide dan dioperasikan menggunakan LCD. sarana prasarana yang terdapat pada SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, dirasakan sudah cukup memadai karena di dalam setiap kelasnya terdapat alat-alat untuk menunjang penggunaan media visual digital seperti “1 proyektor”, “1 LCD” dan “2 pasang sound system”. Selain itu juga terdapat perpustakaan dan jaringan WIFI yang jaringannya mencakup di setiap kelas, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk mencari data atau materi. penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis visual digital sebagai media pembelajaran geografi di SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1 SEMARANG.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1 SEMARANG. Teknik pengambilan sampel dengan *proportional random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 25% dari jumlah populasi. Pengambilan data dilakukan dengan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis visual digital tergolong tinggi. Dikatakan tinggi karena mayoritas siswa dapat menangkap informasi yang disampaikan dan siswa dapat menggunakan media visual digital dengan baik dan lancar. Akan tetapi siswa masih perlu banyak belajar dalam beberapa kegiatan seperti merumuskan konsep, mengembangkan konsep, dan mengkaitkan objek yang abstrak menjadi lebih jelas dalam pembelajaran menggunakan media visual digital. Namun secara keseluruhan efektivitas penggunaan media visual digital tergolong tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran geografi di SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1 SEMARANG.

Saran, diharapkan kedepannya pendidik dapat meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam menggunakan media visual digital menjadi lebih baik lagi. Pendidik dalam menjelaskan materi yang ada pada media visual digital harus lebih jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Selain itu pendidik juga diharapkan mampu lebih mengembangkan media visual digital dengan cara lebih inovatif supaya media visual digital menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sudah sepatutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih berikut penulis sampaikan kepada nama-nama berikut:

1. Prof. Dr. Fathur Rakhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis.
2. Drs. Moh. Solahatul mustofa, MA., Dekan Fakultas Ilmu sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., Ketua jurusan Geografi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
4. Dosen Jurusan Geografi, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis.
5. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, ilmu, serta kerja sama yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Suroso, M.Si., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, ilmu, serta kerja sama yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Drs Satyanta Parman, M.T., Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan selama proses penyelesaian skripsi.

8. Dra. Siti Mubarakatut Darojati, Kepala Sekolah SMA islam sultan agung 1 semarang yang telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. H. Muchlisin, S. Pd., guru geografi SMA islam sultan agung 1 semarang yang telah membantu dalam proses penelitian.
10. Siswa-siswi kelas XI ips SMA islam sultan agung 1 semarang yang senantiasa menjadi bagian dari skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

Semarang,
Penulis,

UNNES
Edi pranoto
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PESEMBAHAN	v
SARI.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Batasan Istilah.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media pembelajaran.....	6
B. media pembelajaran visual digital	22
C.pembelajaran geografi di sekolah menengah atas (SMA)	30
D.efektivitas penggunaan media visual digital	37
E. kerangka berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Populasi dan sampel penelitian	42

B. Variabel Penelitian	43
C. Teknik pengumpulan data	44
D. Teknik analisis data	45
E. Alir penelitian.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian.....	50
1. Lokasi daerah Penelitian	50
2. Sarana dan prasarana.....	52
3. Tingkat efektivitas penggunaan media visual digital.....	53
a. Efektivitas penggunaan media visual digital	53
1) Penggunaan media sebagai sumber belajar	54
2) Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran..	61
B. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80

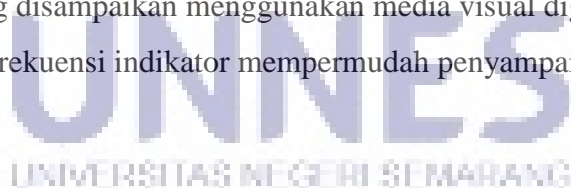
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 daftar siswa kelas XI IPS SMA islam sultan agung 1 semarang	42
3.2 format parameter efektifitas penggunaan media visual digital	47
3.3 format frekuensi efektivitas penggunaan media visual digital	48
4.1 sarana dan prasarana penunjang penggunaan media visual digital di SMA islam sultan agung 1 semarang	52
4.2 Distribusi frekuensi efektivitas penggunaan media visual digital.....	53
4.3 distribusi frekuensi penggunaan media sebagai sumber belajar	55
4.4 distribusi frekuensi mengumpulkan data/informasi	57
4.5 distribusi frekuensi merumuskan konsep	58
4.6 distribusi frekuensi mengembangkan konsep	60
4.7 distribusi frekuensi penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran	61
4.8 distribusi frekuensi indikator mengkaitkan objek yang abstrak menjadi lebih jelas.....	63
4.9 distribusi frekuensi indikator mendekatkan objek kajian sehingga menjadi lebih efisien	64
4.10 distribusi frekuensi indikator menyederhanakan konsep	66
4.11 distribusi frekuensi indikator menghubungkan suatu kejadian dengan materi yang disampaikan menggunakan media visual digital	67
4.12 distribusi frekuensi indikator mempermudah penyampaian pesan	69



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 bagan komponen-komponen dalam system pembelajaran.....	33
2.2 Kerangka berfikir	41
3.1 Alir Penelitian	49
4.1 Peta lokasi sekolah penelitian	51
4.2 Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital	53
4.3 Penggunaan Media Sebagai Sumber Belajar	55
4.4 Diagram Indikator Mengumpulkan Data/Informasi.....	57
4.5 Diagram Indikator Merumuskan Konsep.....	59
4.6 Diagram Indikator Mengembangkan Konsep	60
4.7 Penggunaan Media Visual Digital Sebagai Alat Bantu Pembelajaran	62
4.8 Diagram Indikator Diagram Indikator Mengkaitkan Objek Yang Abstrak Menjadi Lebih Jelas.....	64
4.9 Diagram Indikator Mendekatkan Objek Kajian Sehingga Menjadi Lebih Efisien.....	65
4.10 Diagram Indikator Menyederhanakan Konsep	66
4.11 Diagram Menghubungkan Suatu Kejadian Dengan Materi Yang Disampaikan Menggunakan Media Visual Digital	68
4.12 Diagram Mempermudah Penyampaian Pesan	69

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Kisi- Kisi Lembar Observasi Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital Oleh Siswa Pada Pembelajaran Geografi.....	84
2. Lembar Observasi Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital.....	85
3. Rubrik Lembar Observasi Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital Oleh Siswa Pada Pembelajaran Geografi	86
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
5. Daftar Nama Responden	96
6. Langkah Analisis Statistik Deskriptif Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital Secara Keseluruhan	97
7. Skor efektivitas penggunaan media visual digital secara keseluruhan	98
8. Langkah analisis statistik deskriptif efektivitas penggunaan media visual digital sebagai sumber belajar.....	99
9. skor efektivitas penggunaan media sebagai sumber belajar	100
10. langkah analisis statistic deskriptif efektivitas penggunaan medi visual digital sebagai alat bantu pembelajaran	101
11. skor efektivitas penggunaan media visual digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran	102
12. langkah analisis statistik deskriptif deskriptif efektivitas penggunaan media visual digital per indikator	103
13. skor indikator mengumpulkan informasi	104
14. skor indikator merumuskan konsep	105
15. skor indikator mengembangkan konsep.....	106
16. skor indikator mengkaitkan objek yang abstrak menjadi lebih jelas	107
17. skor indikator mendekatkan objek kajian sehingga menjadi lebih jelas .	108
18. skor indikator menyederhanakan konsep	109
19. skor indikator menghubungkan suatu kejadian di lapangan dengan materi yang disampaikan menggunakan media visual digital.....	110
20. skor indikator mempermudah penyampaian pesan	111
21. lampiran foto media visual digital yang digunakan guru di SMA	

islam sultan agung 1 semarang	112
22. aktivitas siswa dalam menggunakan media visual digital sebagai sumber belajar	114
23. aktivitas siswa dalam menggunakan media visual digital sebagai alat bantu pembelajaran.....	116
24. surat tanda bukti telah melakukan penelitian di SMA islam sultan agung 1 semarang	120



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang merupakan sekolah yang sudah lama berdiri tepatnya pada tanggal 2 Januari 1966 yang berlokasi di Jalan Suramenggalan No.62. Pada tahun 1962 pindah ke Jalan Seroja untuk beberapa bulan saja dan yang terakhir pindah ke Jalan Mataram No.657. SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang merupakan SMA yang telah memenuhi Standar Nasional Pendidikan dan memiliki akreditasi A (istimewa).

SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang telah menerapkan kurikulum KTSP untuk kelas X, XI, XII. Salah satu media yang digunakan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik adalah dengan menggunakan media visual yang dibangun dalam bentuk slide dan dioperasikan menggunakan LCD. Penggunaan media belajar visual tersebut dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang saat ini berkembang dengan pesat. Mulai dari sarana teknologi yang menunjang seperti proyektor, LCD dan jaringan internet sebagai salah satu sumber dalam mencari data atau materi yang akan diajarkan.

Dilihat dari sarana prasarana yang terdapat pada SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, dirasakan sudah cukup memadai karena di SMA tersebut terdapat 26 kelas yang terbagi dalam kelas X (10 kelas), kelas XI (9 kelas), dan kelas XII (7 kelas). Dalam setiap kelasnya terdapat alat-alat untuk menunjang penggunaan media visual digital seperti “1 proyektor”, “1 LCD”

dan “2 pasang sound system”. Alat-alat penunjang proses belajar mengajar tersebut telah ada di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang sejak 2 tahun yang lalu. Selain itu juga terdapat perpustakaan dan jaringan WIFI yang jaringannya mencakup di setiap kelas, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk mencari data atau materi yang akan di ajarkan.

SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang terdapat 2 guru pengampu mata pelajaran geografi pada SMA ini. Alat-alat penunjang dalam memanfaatkan media visual digital seperti laptop telah dimiliki oleh tenaga pengajar. Sehingga penggunaan media visual digital tersebut bisa berjalan dengan baik.

Berdasarkan RPP yang dibuat oleh guru SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang tahun ajaran 2014/2015 pada semester gasal dan semester genap media pembelajaran yang digunakan telah dirancang dengan menggunakan media visual digital. Pembelajaran geografi dengan menggunakan media visual digital berdasarkan data nilai ulangan harian dan nilai mid semester pada tahun ajaran 2014/2015 memiliki rata-rata 81,7. Sedangkan perbandingannya dengan yang menggunakan media non visual digital pada tahun ajaran 2012/2013 memiliki rata-rata 73,3.

Berdasarkan uraian diatas dari aspek media dan hasil belajar siswa, terdapat perbedaan yang mencolok. sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut apakah terdapat efektifitas penggunaan media visual pada pembelajaran geografi di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang dengan judul penelitian “Efekifitas Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Visual Digital Pada Pelajaran Geografi kelas XI IPS di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis visual digital sebagai media pembelajaran geografi di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

C. Tujuan Pembelajaran

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis visual digital sebagai media pembelajaran geografi di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan atau manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan konseptual bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media visual terhadap pembelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang terkait diantaranya:

a) Bagi Siswa

Proses belajar menggunakan media pembelajaran berupa media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memaksimalkan aktivitas belajar siswa.

b) Bagi Guru

Memperoleh pengetahuan tentang kelebihan dan kekurangan dari media visual sehingga dapat dijadikan acuan atau bahan pertimbangan dalam penggunaan media, serta memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan menggunakan media visual sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi dan rujukan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran geografi.

E. Batasan Istilah

Untuk memperjelas istilah-istilah, agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran terhadap rumusan masalah dalam penelitian ini, berikut diberikan definisi operasionalnya:

- **Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari

pengirim menuju penerima (Arsyad, 2009:3). Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media visual digital yaitu media yang di bangun dalam bentuk slide dan di oprasionalkan menggunakan LCD.

- **Efektivitas**

Efektivitas menurut Newby berkaitan dengan sejauh mana program tersebut mampu mencapai apa yang memang telah diputuskan sebagai tujuan yang harus dicapai (Sopacua dan Budijanto, 2007). Efektivitas dalam penelitian ini adalah efektifias penggunaan dari media pembelajaran visual digital oleh siswa yang kaitanya dengan aktivitas siswa dalam menggunakan media selama pelaksanaan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut kamus besar bahasa Indonesia media adalah alat, sarana komunikasi, penghubung, atau yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb). Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Arsyad, 2009: 3). Jika media tersebut di gunakan dalam proses pembelajaran, maka di sebut dengan “media pembelajaran”. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Kustandi Cecep dan Bambang S, 2011: 9). Hingga saat ini istilah media pembelajaran telah banyak di artikan oleh pakar pendidikan menurut cara dan sudut pandangnya masing-masing. Menurut Santoso S. Hamidjojo dalam Rumampuk (1988:6) media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran.

2. Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media di fungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media

harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus di rancang secara sistematis dan psikologis, serta di tinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan insruksi yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Menurut Cecep dan Bambang S (2011:23) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan peran positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sabagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1.) Penyampaian pelajaran tidak kaku,
- 2.) Pembelajaran bisa lebih menarik,
- 3.) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkanya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatannya,
- 4.) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat di persingkat
- 5.) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas,
- 6.) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau di perlukan,

- 7.) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan,
- 8.) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran diantaranya dijelaskan di dalam manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lainya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2009:2).

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenisnya diantaranya ada media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran audio visual.

a. Media Audio

1.) Pengertian Media Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang isi pesanya hanya diterima melalui indra pendengaran saja (Munadi,2013: 58). Menurut Sadiman (2005:49) media audio adalah media yang dalam penggunaanya hanya menggunakan suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil dari perekaman tersebut diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

Media pembelajaran audio yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

2.) Karakteristik Media Audio

Diatas telah kita uraikan mengenai beberapa devinisi mengenai media audio. Pengetahuan tentang hal tersebut akan membantu kita dalam memanfaatkan media audio dalam proses pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran audio terletak dari cirri khas media audio itu sendiri yaitu berbasis pada suara. Karakteristik lainnya akan diuraikan dengan menjelaskan kelebihan ataupun kekuranganya. Adapun lebihnya media audio menurut Munadi (2013:64) adalah sebagai berikut:

- a) mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
- b) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
- c) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata dan bunyi.
- d) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.
- e) Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru atau orang yang memiliki keahlian dibidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi dengan hasil-hasil observasi dan penelitian.
- f) Dapat mengerjakan hal-hal yang sulit dilakukan oleh guru.

Sedangkan kekurangan media audio yang mencolok adalah sifat komunikasinya hanya satu arah, penyajiannya hanya mengandalkan satu salah satu dari kelima indera sehingga memiliki kekurangan di tinjau dari sudut pandang belajar.

3.) Jenis-Jenis Media Audio

Secara teknis, hal pokok dalam proses pembuatan media audio adalah mengenal peralatan audio yang akan kita pergunakan, terutama peralatan yang mampu merekam suara, diantaranya adalah phonograph, open real tapes, cassette tapes, dan compact disk.

- a.) *Phonograph* adalah alat yg berbentuk silinder yang dibungkus kertas alumunium dan di toreh dengan jarum, silinder tersebut digerakan dengan engkol secara manual.
- b.) *Open reel taps*, kelebihan pita open reel taps recorder adalah kualitas suaranya lebih bagus di bandingkan dengan pita kaset.
- c.) *Cassette tapes* adalah alat perekam yang paling populer di kalangan masyarakat. Berfungsi sebagai play back program dalam bentuk kaset ataupun sebagai perekam.
- d.) *Compact disc* atau cakram padat adalah piringan optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital (Munadi, 2013:68)

b. Media Visual

1.) Pengertian dan Unsur Media Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera pengelihatan. Terdapat dua jenis pesan yang di muat dalam media visual, yaitu verbal dan non verbal. Verbal terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan. Sedangkan non verbal adalah berupa jenis simbol-simbol sebagai pengganti bahasa verbal , maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual (Munadi, 2013:81). Menurut Arsyad (1997:109-110) Secara garis besar unsur yang terdapat dalam media visual terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur yang dapat di jelaskan sebagai berikut:

- (1) Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Dengan demikian terdapat banyak jenis garis di antaranya: garis lurus horizontal, garis lurus vertical, garis lengkung, garis lingkaran, garis zigzag
- (2) Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.
- (3) Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi ingkat realisme dan dapat menciptakan respon emosional tertentu.
- (4) Tekstur di gunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga digunakan untuk memberika penekanan seperti halnya warna.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media visual yaitu media yang dalam penggunaannya melibatkan indera pengelihatan dan mempunyai unsur garis, benuk, warna dan tekstur.

2) Fungsi Media Visual

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini:

- a) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran
Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan

alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. b) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa.

Menurut Levi & Lentz (dalam Arsyad, 2002:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual diantaranya (1) Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, (2) Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras, (3) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, (4) Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

3) Karakteristik Media Visual

Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya Media visual memiliki beberapa karakteristik yang dapat dijelaskan dengan beberapa bagian-bagiannya diantaranya yakni:

a) karakteristik dari Segi Bentuk

Menurut Munadi (2013:85-102) karakteristik media visual salah satunya di jelaskan dari bentuk dan pengertiannya diantaranya yaitu:

(1) Gambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu sketsa lukisan, sketsa dan foto. *Pertama*, sketsa atau bisa juga disebut gambar garis yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. *Kedua*, lukisan merupakan gambar hasil representatif simbol dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi. *Ketiga*, photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.

(2) Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sediktinya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah di mengerti. Dengan mengalihkan data angka-angka ke dalam ke dalam sebuah grafik, ari angka-angka tersebut menjadi lebih jelas.

Grafik memiliki beberapa jenis diantaranya adalah: 1. Grafik garis yaitu grafik berupa garis di atas suatu bidang yang dibagi petak-petak empat persegi yang sama besar. Bisa berupa memvisualkan data angka-angka dengan grafik garis. Grafik garis dapat menunjukkan suatu keadaan atau

perkembangan dalam jangka waktu dengan jelas sekali. 2. Grafik bisa pula merupakan gambar batang-batang, maka disebut grafik batang. Pada grafik batang kita dapat melihat dengan jelas perbandingan keadaan dari waktu ke waktu. 3. Grafik bisa juga berbentuk lingkaran yang dibagi dari titik tengahnya menjadi beberapa sektor. Tujuan dari grafik lingkaran adalah memperlihatkan pembagian sebuah lingkaran, perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain dan antara masing-masing bagian dengan lingkaran keseluruhan. 4. Grafik juga bisa berupa simbol-simbol. Dalam hal ini namanya grafik simbol atau disebut juga grafik piktoral. 5. Diagram merupakan susunan-susunan garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar. 6. Bagan hampir sama dengan diagram. Bedanya, bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan organisasi. 7. Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian dari padanya. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti lokasi suatu daerah, luasnya, bentuknya, penyebaran penduduknya, daratan, perairan, iklim, sumber ekonomi serta hubungannya satu sama lain.

b) Karakteristik Sebagai Penyalur Pesan Visual Verbal-Nonverbal

Grafis

Karakteristik selanjutnya yaitu penyalur pesan visual verbal dan non verbal. maksudnya yaitu penggabungan dari aspek verbal yaitu kata-kata dalam bentuk tulisan dengan aspek nonverbal yaitu simbol-simbol sehingga dari penggabungan kedua aspek tersebut dituangkan ke dalam media diantaranya:

(1) Komik

Komik juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tapi disajikan secara ringkas dan mudah di cerna.

(2) Poster

Poster juga bisa di gunakan sebagai media pembelajaran. Dengan poster pembelajaran akan lebih menarik dengan gambar-gambar dan tulisan yang di kemas semenarik mungkin, Sehingga menarik siswa untuk mengamatinya. Dan memperlihatkan kepada siswa mengenai gambaran suatu materi secara lebih menarik dan lebih memberdaya imajinasi kepada siswa untuk lebih tau tentang materi yang diajarkan.

4.) Jenis dan Kelebihan Media Visual

Media visual memiliki beberapa jenis dan kelebihan yaitu:

a.) Media yang Tidak di Proyeksikan

(1). Media realia/benda nyata

Media realia tidak harus di hadirkan di ruangan kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa misal untuk mempelajari keaneka ragaman makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman.

Media realia memiliki beberapa keunggulan diantaranya, (1) Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata, (2) Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi, (3) Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkret, dan realistik. (4) Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, media realia juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya, (1) Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut, (2) Harga media realia mahal, (3) Pemeliharaan media realia harus diperhatikan.

(2). Model

Benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia, misalnya untuk mempelajari segala sesuatu yang berwujud tiga dimensi.

b.) Media Proyeksi

(1). Transparansi OHP

Merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci. OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar.

Kelebihan Media OHT/OHP (1) Dapat digunakan untuk menyajikan pesan disemua ukuran ruangan kelas. (2) Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik. (3) Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting. (4) Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan. (5)

Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat. (6) Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

- (1) Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
- (2) OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.
- (3) Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

(2). Slide

Istilah slide mengarah pada format kecil hasil transparansi fotografis yang diarahkan pada sistem proyeksi. Ukuran standarnya adalah 2 per 2 inch (5 per 5cm) yang diukur dengan dimensi terluar arah slide. Pada saat tipe film slide ukuran 35 mm dan tipe yang populer lainnya dikirimkan untuk diproses, mereka membentuk frame ukuran 2 per 2 inch. Dimensi aktual image sendiri akan berubah-ubah sesuai dengan tipe film dan kameranya.

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Kelebihan Media Slide: (1) Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan

dan dapat dipadukan dengan unsur suara. (2) Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit. (3) Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah. (4) Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

Kelemahan Media Slide: (1) Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya. (2) Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang. (3) Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar. (4) Hanya dapat menyajikan gambar yang diam. (Ariani dkk, 2010: 91)

b. Media Audio Visual

Berdasarkan pendapat Munadi (2013: 116), media audio visual yaitu penggabungan antara kedua media yang sudah di paparkan sebelumnya. Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, maka dari itu media audio visual mempunyai kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Dari pengertian diatas media audio visual memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu:

- a) Memberi kesan pertama yang sesuai konsep materi.
- b) Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- d) Menambah variasi media pembelajaran.

- e) Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- f) Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah di sampaikan.

B. Media Pembelajaran Visual Digital

1. Pengertian dan Keunggulan Media Pembelajaran Visual Digital

Media visual digital yaitu media pembelajaran berbasis visual yang di oprasionalkan menggunakan piranti komputer dan alat-alat penunjang lainnya seperti proyektor untuk memvisualisasikanya. Menurut Herlanti (dalam Munadi 2010:150) media pembelajaran visual digital di antaranya digunakan untuk membuat media presentasi. Media ini cukup populer karena sebagian besar komputer yang ada di sekolah kebanyakan memiliki program tersebut. Sehingga pengguna tinggal mengoprasionalkannya.

Selanjutnya media visual digital memiliki beberapa keunggulan khususnya sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Mampu menampilkan objek –objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pembelajaran.
- b. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- c. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, table, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.

- d. Dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, atau yang lainnya.

2. Karakteristik Media Visual Digital

Media pembelajaran berbasis visual digital memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual digital dapat memperlancar pemahaman misalnya seperti elaborasi struktur dan organisasi dan memperkuat ingatan. Media pembelajaran visual digital dapat juga menarik minat siswa dengan tampilan-tampilan yang di sajikan semenarik mungkin dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual digital haruslah dibuat semenarik mungkin untuk memancing siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga terciptalah proses informasi yang berkesinambungan di dalam pembelajaran.

Karakteristik media visual digital itu sendiri dapat dilihat dari isi yang terdapat di dalam media tersebut diantaranya dapat berupa:

- a. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda atau keadaan di dunia nyata yang di aplikasikan ke dalam media visual digital sehingga memudahkan siswa untuk mengidentifikasi materi yang sedang di sampaikan menggunakan media visual digital.
- b. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan ruan antar unsur-unsur dalam isi materi yang disampaikan menggunakan media visual digital.

c. Grafik, seperti tabel dan chart(bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Penggunaan media visual berbeda dengan media visual pada umumnya.

Media visual digital memerlukan alat bantu yang menunjang media tersebut seperti diantaranya LCD dan proyektor untuk mengoperasionalkan media tersebut.

Media visual digital bertujuan memperkenalkan, membentuk, memperkaya serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak kepada siswa, Mengembangkan konsep yang ada, mendekatkan objek kajian sehingga lebih efisien, dan mempermudah penyampaian pesan.

3. Sistem Media Visual Digital

Menurut Fauzi (2008:5) dalam bukunya yang berjudul pengantar teknologi informasi, Teknologi informasi adalah teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat untuk memproses, penyajian, pengelola data, termasuk di dalamnya unsure hardware, software. Sebagai contoh dari perkembangan teknologi adalah penemuan teknologi media visual digital di dalam dunia pendidikan.

Menurut Sudibyo (2011:5) dalam tulisanya yang berjudul *Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia* mengemukakan ada dua unsur dalam media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu:

a. Komputer

Komputer Merupakan suatu alat elektronik yang dapat menerima input data dan mengolahnya menjadi suatu informasi, dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memorinya, serta dapat menyimpan program dan hasil pengolahannya, dimana bekerja secara otomatis. Sistem komputer sangat penting dan erat kaitanya dengan media visual digital di karenakan keberadaan dari sistem komputer itu sendiri merupakan salah satu alat penunjang yang di butuhkan dalam penggunaan media visual digital. Di dalam sistem komputer terdapat beberapa tahapan mulai dari memasukan data, memproses data sampai dengan menampilkan data (output) yang di butuhkan dalam media visual digital.

- 1) Input Device (memasukan data) adalah perangkat keras komputer yang berfungsi untuk memasukkan data ke dalam memori komputer, seperti keyboard, mouse, joystick dan lain-lain. Dari perangkat-perangkat tersebut kita dapat memasukan data yang kita butuhkan untuk isi atau materi yang dibutuhkan dalam media visual digital.
- 2) Processor (proses), adalah perangkat utama komputer yang mengelola seluruh aktifitas komputer itu sendiri. Pada bagian ini seluruh data yang dimasukan pada proses input akan diproses sesuai dengan bagian-bagiannya. Prosesor terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu;

- (a) Control Unit (CU), merupakan komponen utama prosesor yang mengontrol semua perangkat yang terpasang pada komputer, mulai dari input device sampai output device.
 - (b) Arithmetic Logic Unit (ALU), merupakan bagian dari prosesor yang khusus mengolah data aritmatika (menambah, mengurangi dll) serta data logika (perbandingan).
 - (c) Read Only Memory (ROM), yaitu memori yang hanya bisa dibaca saja, tidak dapat diubah dan dihapus dan sudah diisi oleh pabrik pembuat komputer. Isi ROM diperlukan pada saat komputer dihidupkan.
 - (d) Random Access Memori (RAM) adalah memori yang dapat diakses secara random. RAM berfungsi untuk menyimpan program yang kita olah untuk sementara waktu (power on). Jika komputer kita matikan, maka seluruh data yang tersimpan dalam RAM akan hilang. Tujuan dari RAM adalah mempercepat pemroses data pada komputer.
- 3) Output Device, adalah perangkat komputer yang berguna untuk menghasilkan keluaran, apakah itu ke kertas (*hardcopy*), ke layar monitor (*softcopy*) atau keluaran berupa suara. Contohnya printer, speaker, plotter, monitor dan yang lainnya.

Dapat disimpulkan prinsip kerja komputer tersebut diawali memasukan data dari perangkat input, lalu data tersebut diolah sedemikian rupa oleh CPU sesuai yang kita inginkan dan data yang

telah diolah tadi disimpan dalam memori komputer atau disk. Data yang disimpan dapat kita lihat hasilnya melalui perangkat keluaran contohnya printer, speaker, plotter, monitor dan yang lainnya.

Sebuah komputer dapat bekerja dengan melibatkan tiga elemen penting. Dalam penggunaan komputer sehari-hari, ketiga elemen tersebut terdiri dari:

- 1) Hardware (perangkat keras), merupakan peralatan fisik dari komputer yang dapat dilihat dan dirasakan. Hardware atau perangkat keras itu sendiri memiliki fungsi sebagai perangkat untuk memasukan data (input) awal pada media visual digital yang akan kita proses selanjutnya di dalam software (perangkat lunak)
- 2) Software (perangkat lunak), merupakan program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Setelah kita memasukan data yang dibutuhkan untuk di gunakan di dalam media yang akan kita gunakan langkah selanjutnya data tersebut akan diproses di dalam software/aplikasi yang akan kita gunakan sebagai media pembelajaran. Setelah semua proses selesai kemudian hasilnya akan di tampilkan (output)
- 3) Brainware (user atau sumberdaya manusia), brainware di sini memiliki arti sebagai pengguna dari media visual digital tersebut. Yaitu siswa dalam menggunakan media visual digital.

b. Digital

Unsur digital yang kaitannya dengan media pembelajaran disini adalah pesan atau materi yang akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Dalam hal ini pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh.

4. Kaidah Penggunaan Media Visual Digital

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien siswa perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis.

a. Mempersiapkan alat-alat penunjang media visual digital.

Media visual digital dioperasikan menggunakan alat-alat penunjang seperti proyektor dan komputer. Sebelum siswa menggunakan media pembelajaran visual digital siswa harus mempersiapkan alat-alat penunjang tersebut seperti:

- 1) Menyiapkan alat-alat penunjang seperti laptop/computer, proyektor, kabel proyeksi,
- 2) Menghidupkan alat penunjang dan menyambungkan koneksi antara komputer dengan proyektor untuk menampilkan media visual digital, dengan cara menyambungkan kabel proyeksi dari proyektor ke komputer/ laptop.

b) Operasional media visual digital.

Setelah semua persiapan mengenai operasional alat-alat penunjang selesai langkah selanjutnya yang harus dilakukan siswa adalah mengoperasikan media visual digital yaitu dengan cara:

- 1) Siswa membuka media visual digital pada komputer/laptop dengan mengklik dua kali aplikasi yang digunakan sebagai media visual digital,
- 2) Setelah media tersebut aktif siswa bisa mengoperasikan media visual digital dan menjelaskan materi dengan menggunakan media visual digital.
- 3) Menutup media dan mematikan alat-penunjang media
 - a) Setelah proses pembelajaran selesai siswa bisa menutup media pembelajaran dengan cara meng-klik tanda silang (close) pada pojok kanan atas monitor,
 - b) Setelah media ditutup, siswa memutus sambungan antara laptop/computer menuju proyektor dengan cara mencabut kabel proyeksi dr laptop,
 - c) Kemudian siswa bisa mematikan alat penunjang seperti proyektor dengan cara menekan tombol power off, mematikan computer dengan cara klik icon start pada monitor kemudian klik icon shut down untuk mematikan.

C. Pembelajaran Geografi Di Sekolah Menengah Atas (SMA)

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang lokasi serta persamaan dan perbedaan keruangan atas fenomena fisik dan manusia di atas permukaan bumi. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial, dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Mata pelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, dan ekologis. Pada tingkat pendidikan dasar mata pelajaran geografi diberikan sebagai bagian integral dari Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Mata pelajaran geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan, Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi, menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

Dalam pembelajaran geografi, terdapat standar-standar nasional pendidikan seperti standar isi dan standar proses agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Pembelajaran geografi selaku sistem intruksional mengacu pada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lainnya untuk mencapai tujuan (Djamarah, 2010:9). Lebih lanjut Djamarah (2010:41) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar termasuk di dalamnya pembelajaran geografi sebagai suatu system mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi. Komponen-komponen dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Tujuan

Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan yang ingin dicapai adalah mengenalkan fakta yang terjadi pada siswa. Penentuan tujuan didasarkan pada pokok bahasan yang telah tertera dalam silabus.

2. Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran disusun secara sistematis dan terpadu dalam proses pembelajaran sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Bahan pelajaran yang menentukan guru namun sebaiknya siswa mampu mengembangkannya sendiri dengan kemajuan teknologi yang ada.

3. Kegiatan Belajar Mengajar

Dalam kegiatan belajar mengajar, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

4. Metode

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan guru inovatif dan bervariasi disesuaikan oleh materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa termotivasi lebih dalam proses pembelajaran.

5. Alat/Media

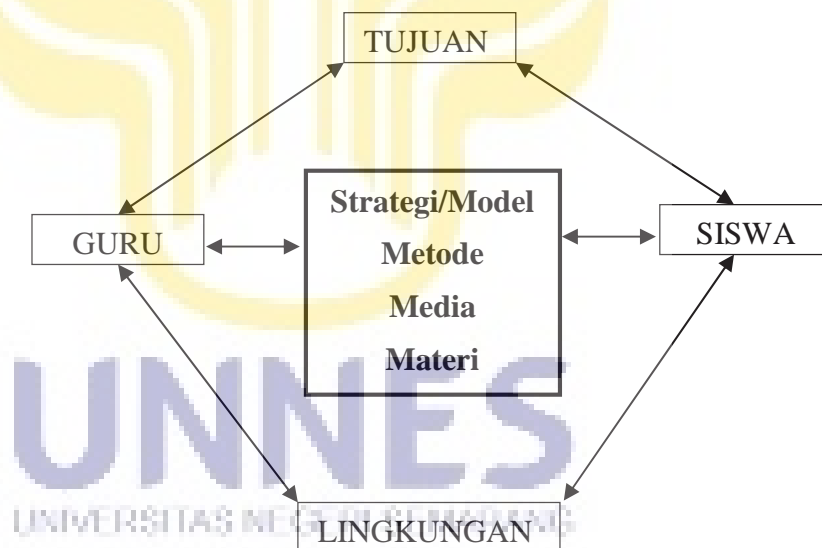
Dalam kegiatan belajar mengajar, menggunakan alat untuk mempermudah usaha dalam mencapai tujuan. Alat yang digunakan bervariasi dengan media belajar ataupun motivasi dan perintah yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

6. Sumber Pelajaran

Sumber belajar merupakan bahan materi dalam menambah ilmu pengetahuan. Sumber pelajaran berupa buku paket ataupun buku penunjang yang lain serta Lembar Kerja Siswa. Namun sumber belajar dapat juga dari media belajar, karena ada beberapa jenis media yang mampu memberikan

sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, misalnya saja Peta.

Agar tujuan dapat tercapai semua komponen yang ada harus di organisasikan sehingga antar komponen terjadi kerjasama. Pembelajaran yang efektif akan tercapai jika ada timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Proses pembelajaran ini dipengaruhi oleh komponen-komponen yang ada, antara satu komponen dengan komponen lain saling berhubungan dan membentuk keterkaitan yang berbeda dari antar komponennya. Interaksi yang terjadi antara komponen ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Komponen-komponen dalam Sistem Pembelajaran
(Sumber : Djamarah 2002:48)

a. Standar Isi Mata Pelajaran Geografi

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 5, standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang

dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu .

Ruang lingkup mata pelajaran geografi dalam buku Standar Isi SMA meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1.) Konsep dan karakteristik dasar serta dinamika unsur-unsur geosfer mencakup litosfer, pedosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer, dan antroposfer serta pola persebaran spasialnya.
- 2.) Jenis, karakteristik, potensi, persebaran spasial sumber daya alam (SDA) dan pemanfaatannya.
- 3.) Karakteristik, unsur-unsur, kondisi (kualitas) dan variasi spasial lingkungan hidup, pemanfaatan, dan pelestariannya.
- 4.) Kajian wilayah negara-negara maju dan sedang berkembang.
- 5.) Konsep wilayah dan pewilayahan, kriteria dan pemetaannya serta fungsi dan manfaatnya dalam analisis geografi.
- 6.) Pengetahuan dan keterampilan dasar tentang seluk beluk dan pemanfaatan peta, sistem informasi geografis (SIG), dan citra penginderaan jauh.

b. Standar Proses Mata Pelajaran Geografi

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6, Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai

kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan.

Standar proses pada mata pelajaran geografi meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam kurikulum KTSP meliputi kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, dalam penelitian ini Ketiga proses tersebut digabungkan dengan konsep media visual digital sehingga saling terkait dan terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan media visual digital.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam kurikulum KTSP meliputi kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1.) Eksplorasi

Secara harfiah, eksplorasi berarti kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru (KBBI, 2008: 379). Jadi, dalam kaitannya dengan pembelajaran geografi, eksplorasi adalah tahapan

pembelajaran dimana siswa diminta aktif menelaah dan mencari informasi suatu penguasaan/konsep geografi. Inti kegiatan eksplorasi dalam pembelajaran geografi adalah pelibatan siswa dalam menelaah sesuatu hal baru, entah berhubungan dengan materi pembelajaran sebelumnya atau materi yang baru. Kegiatan menghimpun informasi oleh siswa akan lebih efektif dengan menggunakan media untuk memperkaya pengalaman mengelola informasi tersebut. Penggunaan media pada tahap ini bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memiliki gambaran yang lebih luas mengenai materi yang sedang dibahas atau di ajarkan. Kegiatan peserta didik dalam eksplorasi sebagai berikut:

- a.) menggali informasi dengan membaca, berdiskusi, atau percobaan
- b.) mengumpulkan dan mengolah data.

2.) Elaborasi

Kegiatan elaborasi merupakan kelanjutan dari kegiatan eksplorasi. Pada kegiatan eksplorasi siswa di tuntut untuk lebih aktif dan kreatif proses pembelajaran. Kegiatan peserta didik dalam elaborasi sebagai berikut:

- a.) melaporkan hasil eksplorasi secara lisan atau tertulis, baik secara individu maupun kelompok
- b.) berdiskusi dan melakukan tanya jawab

3.) Konfirmasi

Siswa merefleksi terhadap pengalaman belajarnya.

D. Efektivitas Penggunaan Media Visual Digital

Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Menurut Warsita (2008:51) efektivitas lebih menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapainya. Sedangkan menurut Sinambela ada empat indikator efektivitas yaitu:

- 1.) Ketercapaian ketuntasan belajar.
- 2.) Aktivitas belajar siswa tinggi.
- 3.) Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran.
- 4.) Respon positif terhadap pembelajaran.

Efektivitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian tujuan atau target kebijakan (hasil guna). Menurut Mardiasmo (dalam Sumenge, 2013) Efektivitas merupakan hubungan antara keluaran dengan tujuan atau sasaran yang harus dicapai. Kegiatan operasional dikatakan efektif. Apabila proses kegiatan mencapai tujuan dan sasaran akhir kebijakan (*spending wisely*).

Efektivitas menurut Newby berkaitan dengan sejauh mana program tersebut mampu mencapai apa yang memang telah diputuskan sebagai tujuan yang harus dicapai (Sopacua dan Budijanto, 2007).

Sementara Robbins (dalam Daryanto, 2010:43) berpendapat bahwa efektivitas juga dapat di lihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang.

Efektivitas dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan dari media pembelajaran visual digital oleh siswa yang kaitanya dengan aktivitas siswa dalam menggunakan media selama pelaksanaan pembelajaran. Menurut Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2001:172) Efektivitas penggunaan media visual digital yaitu:

a.) Media sebagai sumber belajar

Berikut adalah kegiatan peserta didik pada tahap eksplorasi jika dihubungkan dengan fungsi dari media pembelajaran yaitu media sebagai sumber belajar:

- 1.) Mengumpulkan data/sumber belajar yang disampaikan menggunakan media visual digital
- 2.) Merumuskan konsep yang telah didapatkan dari media visual digital
- 3.) Mengembangkan konsep sesuai kemampuan individu berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari media visual digital

b.) Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

Berikut adalah kegiatan peserta didik pada tahap elaborasi jika dihubungkan dengan fungsi dari media pembelajaran yaitu media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran:

- 1.) Mengkaitkan objek kajian yang masih abstrak menjadi lebih jelas dengan bantuan visualisasi yang ditampilkan dalam media visual digital
- 2.) Mendekatkan objek kajian sehingga menjadi lebih efisien dengan bantuan media visual digital
- 3.) Menyederhanakan konsep yang susah dipahami oleh siswa dengan sajian materi yang didukung dengan animasi yang menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan menggunakan media visual digital.
- 4.) Menghubungkan suatu kejadian dengan materi yang disampaikan menggunakan media visual digital
- 5.) Mempermudah penyampaian pesan kepada siswa.

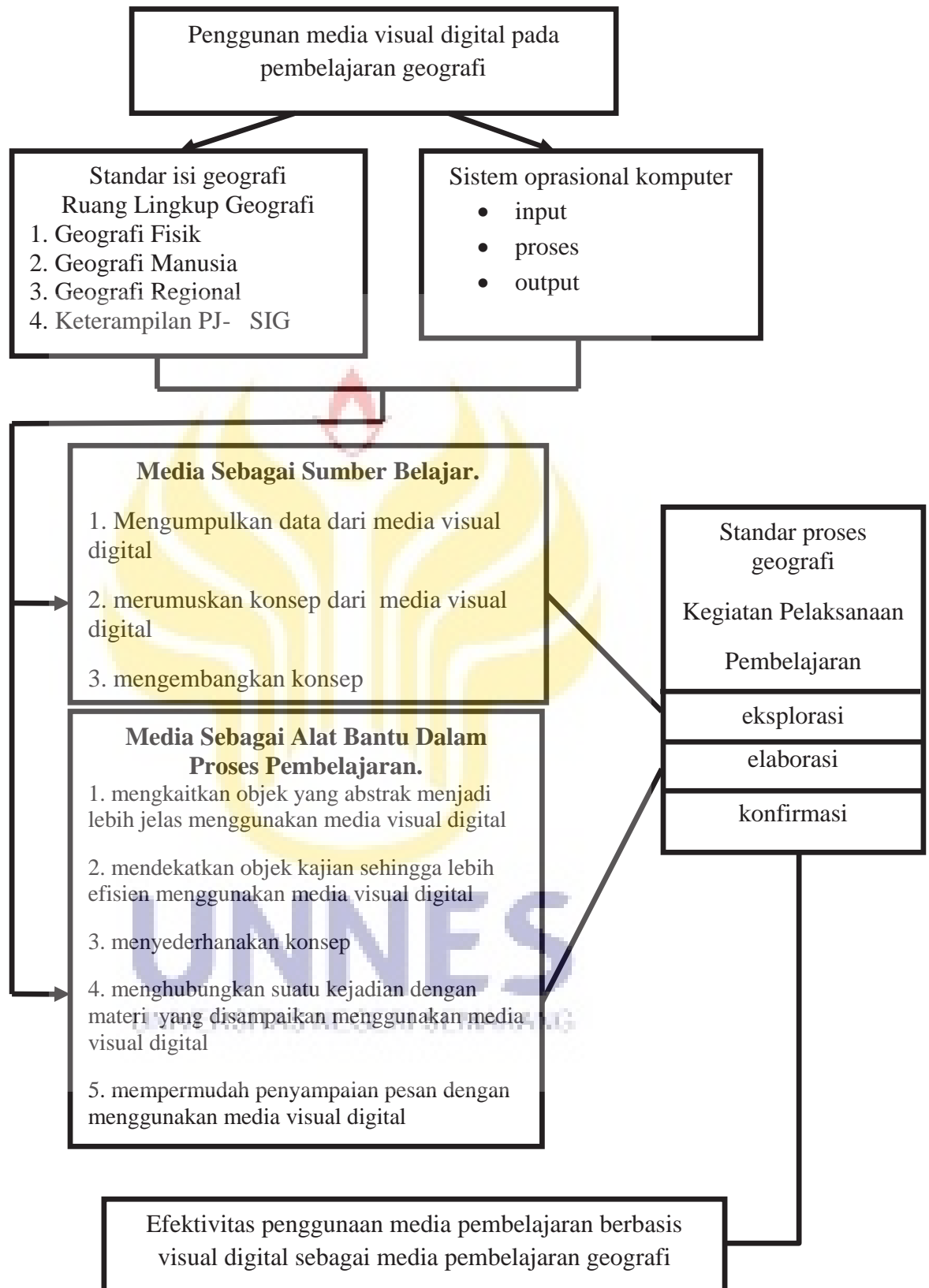
E. KERANGKA BERFIKIR PENELITIAN

Kerangka berfikir menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2014:91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan beberapa penjabaran definisi konseptual sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam kerangka berfikir. Kerangka berfikir dalam penelitian ini berfungsi memahami alur pikiran secara cepat dan mudah. Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang

kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan. Pada waktu belajar mengajar berlangsung, alangkah lebih baiknya guru menggunakan media dalam pembelajaran geografi.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktifitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Aktifitas proses pembelajaran tersebut membantu terutama dalam peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa. Media visual digital merupakan salah satu media presentasi yang yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis. Media ini cukup efektif sebab media visual digital memungkinkan untuk menekankan pada impresi fakta-fakta yang baru atau untuk mengembangkan pengertian suau abstraksi. Kerangka berfikir penelitian ini di sajikan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka berfikir

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media visual digital termasuk dalam kriteria tinggi. Sub variabel penggunaan media sebagai sumber belajar dikatakan tinggi karena mayoritas siswa dapat menangkap informasi yang disampaikan dan siswa dapat menggunakan media visual digital dengan baik dan lancar, siswa dapat mengumpulkan informasi kemudian merumuskan konsep dengan materi yang sudah didapatkan kemudian setelah merumuskan informasi tersebut siswa dapat merumuskan konsep menurut pemahaman mereka berdasarkan materi yang ada dengan baik dan lancar.

Sub variabel penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran juga mendapatkan kriteria tinggi hal itu dibuktikan dalam menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran siswa dapat dengan lancar bisa mengoperasikan media tersebut. Siswa juga tidak kesulitan dalam menjelaskan atau menerima materi yang disampaikan dalam media visual digital. siswa juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa bisa lebih banyak memahami materi yang disampaikan menggunakan media visual digital.

B. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang masih tergolong dalam kriteria rendah perlu adanya perbaikan yaitu mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan media visual digital supaya kedepannya siswa bisa lebih baik lagi dalam memahami materi dan mengoprasionalakan media visual digital sebagai media pembelaran geografi.
2. Aktivitas siswa dalam merumuskan konep dan mengembangkan konsep dari materi geografi yang di sampaikan menggunakan media visual digital masih tergolong rendah sehingga perlu adanya perbaikan yaitu siswa harus lebih cermat lagi dalam memahami apa yang disampaikan dalam media visual digital sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam mengembangkan konsep sesuai dengan pemahaman siswa tersebut.
3. Penggunaan media visual digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran sudah bagus sehingga perlu dipertahankan dengan lebih menekankan siswa untuk lebih aktif dalam menjelaskan objek yang abstrak menjadi lebih jelas, menjelaskan objek kajian geografi yang ada dilapangan, menyederhanakan konsep, dapat menghubungkan kejadian di lapangan dengan materi yang sedang dibahas, dan mudah dalam penyampaian pesan menggunakan media visual digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *prosedur penelitian suatu pendekatan teknik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto. 2011. *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Faisal, Sanipah. 2012. *Format-format penelitian sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo persada
- Fauzi, Akhmad. 2008. *Pengantar teknologi informasi*. Yogyakarta: graha ilmu.
- Ilyasih Riyana. 2008. *Pemanfaatan OHP dan Presentasi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Cipta Agung.
- Lies sudibyo. 2011. Peranan dan dampak teknologi informasi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Vol 3. No. 2. Hal.4 dan 5
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa Indonesia
- Kustandi, Cecep dan Bambang S. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi .2013. *media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Ciputat: REFERENSI
- Nugrahani, rahina. 2011. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Vol 2. No. 2. Hal. 3
- Rumampuk, Dlentje Borman. 1988. *Media Intruksional IPS*. Jakarta: DEPDIBUD
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sudijono, anas.2000. *Pengantar statistik pendidikan*.jakarta: raja grafindo persada

Sugiyono. 2014.*metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.Bandung: ALFABETA

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media pegajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo



Lampiran 24



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
BIDANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1
TERAKREDITASI : A

Jl. Mataram No. 657 Semarang - 50242
 Telp. (024) 8313755, Fax. (024) 8312631 Pst. 113
 website : www.smaissula1smg.sch.id, e-mail : sekolah@smaissula1smg.sch.id

NSS : 30.4.036305024

NPSN : 20328918

NDS : 30054006

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor : 657 / SMA ISSA 1 / LL / XII / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra.Siti Mubarakatut Darojati**
 Jabatan : Kepala SMA Islam Sultan Agung 1

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : **EDI PRANOTO**
 NIM : 3201411052
 ProgdI : Geografi / Pendidikan Geografi, S1
 Jurusan : Geografi / Ilmu Sosial

Benar – benar telah melaksanakan Ijin Penelitian guna memenuhi Tugas Penyusunan Skripsi, dengan judul **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL DIGITAL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 1 SEMARANG"**

Dengan Surat Pengantar dari Universitas Negeri Semarang, nomor : 7694/ UN37.1.3 / LT / 2015 tanggal 19 November 2015 , dan penelitian dilaksanakan di SMA Islam Sultan Agung 1 pada tanggal **26 November s.d. 3 Desember 2015.**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 10 Desember 2015



Kepala Sekolah

Dra. Siti Mubarakatut Darojati