



**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA VIDEO DENGAN MEDIA *POWERPOINT* PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN HIDROSFER
KELAS X SMA TEUKU UMAR SEMARANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Endriani Eka Setiyowati

NIM 3201412010



JURUSAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

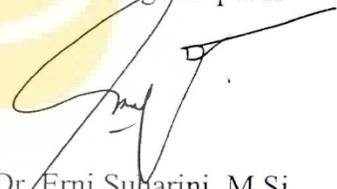
Hari : Selasa
Tanggal : 25 Oktober 2016

Pembimbing Skripsi I



Drs. Apik Budi Santoso, M.Si
NIP. 19620904 1989011 001

Pembimbing Skripsi II



Dr. Erni Suharini, M.Si
NIP. 19611106 1988032 002

UNNES

Mengetahui :

Ketua Jurusan Geografi



Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si
NIP. 19621019 1988031 002

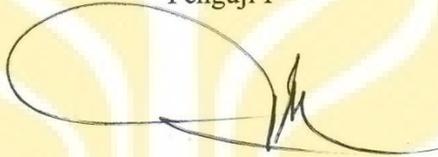
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 2 Desember 2016

Penguji I



Sriyanto, S.Pd, M.Pd
NIP. 197707222005011001

Penguji II



Dr. Erni Suharini, Msi
NIP. 19611106 1988032 002

Penguji III



Drs. Apik Budi Santoso, M.Si
NIP. 19620904 1989011 001

Mengetahui:
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

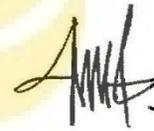
Dekan,

Drs. Solchatus Mustofa, MA.
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

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

Semarang, 22 Oktober 2016



Endriani Eka Setiyowati

3201412010



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

➤ MOTTO

1. Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan (Q.S. Al-Mujadalah: 11)
2. *Education is the most powerful weapon which you can use to change the world (Nelson Mandela)*

Pendidikan adalah senjata yang paling hebat yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia

3. *Educating the mind without educating the heart is not education at all (Aristoteles)*

Mendidik pemikiran tanpa mendidik hati bukanlah sebuah pendidikan sama sekali.

➤ PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi sedikitpun rasa syukur terhadap Allah SWT, Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Almamaterku
2. Bapak Sutarno dan ibu Sugiarti yang telah memberikan segalanya untuk kehidupanku
3. Adikku Khusnatun Fitriana, Kakek & Nenek, serta keluargaku yang selalu mendukungku disetiap langkah
4. Seseorang yang selalu mendampingi dan memberi semangat kepadaku disetiap waktu
5. Sahabat-sahabat dan teman seperjuangan yang selalu menemani disetiap perjuanganku

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayahnya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Hidrosfer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Teuku Umar Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017” dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi strata 1 (satu) guna meraih gelar Sarjana Pendidikan, berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Moh. Solehatul. Mustafa, MA. Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNNES, yang telah memberikan kemudahan administrasi dan perijinan dalam penelitian.
2. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M. Si. Ketua Jurusan Geografi UNNES, yang telah memberikan kemudahan administrasi dan perijinan dalam penelitian.
3. Drs. Apik Budi Santoso, M.Si. Dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan tulus.
4. Dr. Erni Suhanini, M.Si. Dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan tulus.
5. Sriyanto, S.Pd, M.Pd, Dosen penguji yang telah menjadi penguji dalam ujian skripsi
6. Drs. Sunarko M.Pd. Dosen Wali penulis yang telah memberi bimbingan dan masukan selama di UNNES

7. Seluruh Dosen Geografi UNNES yang telah memberikan bimbingan, Ilmu yang bermanfaat.
8. Kedua orangtuaku Bapak Sutarno dan Ibu Sugiarti, yang telah memberikan segalanya untuk kehidupanku dan skripsiku.
9. Bapak Budi Santoso, S.Pd, Kepala SMA Teuku Umar Semarang yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
10. Bapak Harry Nuryantoro, S.Pd, Guru mata pelajaran Geografi SMA Teuku Umar Semarang yang telah memberikan banyak bantuan dalam penelitian.
11. Siswa kelas X SMA Teuku Umar Semarang yang telah membantu melancarkan jalannya penelitian,
12. Teman-teman mahasiswa pendidikan Geografi angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama kuliah.
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan untuk perkembangan ilmu pengetahuan di Indonesia.



Semarang, 22 Oktober 2016

Penulis

SARI

Setiyowati, Endriani Eka. 2016. *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video dengan Media Powerpoint pada Mata Pelajaran Geografi Pokok Bahasan Hidrosfer Kelas X SMA Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Apik Budi Santoso, M.Si, Dr. Erni Suharini, M.Si.127 halaman.

Kata Kunci: Media, Video, Materi Hidrosfer

Kegiatan pembelajaran Geografi di SMA Teuku Umar Semarang masih jarang menggunakan media, lebih sering menggunakan ceramah dan buku. Media pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan siswa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan media *powerpoint*?; (2) Apakah hasil belajar penggunaan media video lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar penggunaan media *powerpoint*?; sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan media *powerpoint*; (2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar penggunaan media video lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar penggunaan media *powerpoint*.

Desain penelitian ini adalah *True Experimentasl Design*, karena adanya kelas kontrol sebagai pembanding kelas eksperimen. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *random sampling* diperoleh kelas X-2 yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan X-3 yang juga berjumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji perbedaan dua rata-rata (uji t).

Hasil penelian menunjukkan penggunaan media video lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi pokok bahasan Hidrosfer dibandingkan dengan penggunaan media *powerpoint*. Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, dibuktikan dengan hasil belajar kognitif siswa yang mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen rata-rata *Pre Test* sebesar 69,1 dan rata-rata *Post Test* sebesar 82,1 dengan 33 siswa sudah tuntas. Hasil belajar kognitif pada kelas kontrol rata-rata *Pre Test* sebesar 68,3 dan rata-rata *Post Test* sebesar 75,6 dengan 27 siswa yang tuntas. Uji Gain kelas eksperimen diperoleh 0,43 dan 0,23 pada kelas kontrol. Hasil uji t pada taraf signifikansi 5% hasil belajar kognitif *Post Test* menunjukkan $t_{hitung} 4,45 > t_{tabel} 1,99$, berarti terdapat

perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video dibandingkan dengan yang menggunakan media *powerpoint* pada pembelajaran Geografi pokok bahasan Hidrosfer.

Saran dalam penelitian ini yaitu: (1) Guru diharapkan lebih aktif dalam mencari referensi tentang media-media yang kreatif sebagai bekal dalam pembelajaran di kelas seperti Pustekom yang membuat media seperti media video yang digunakan peneliti; (2) Sekolah hendaknya mengadakan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan media-media yang berbasis teknologi agar wawasan guru mengenai media dan teknologi semakin luas.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRA KATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Deskripsi teoritis.....	6
1. Media Pembelajaran	8
2. Video Pembelajaran.....	12
3. Video Pembelajaran Geografi	15
4. <i>Powerpoint</i>	17
5. Hasil Belajar	19
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Variabel Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Rancangan Penelitian	35
F. Analisis Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMA Teuku Umar Semarang	46
B. Hasil Penelitian.....	48
1. Pelaksanaan Penelitian	48
2. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Video... ..	49
3. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media <i>powerpoint</i>	50
4. Hasil Belajar Kognitif.....	51
5. Analisis Hasil Belajar Kognitif.....	55
C. Pembahasan	58

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	62

DAFTAR PUSAKA	63
----------------------------	----

LAMPIRAN	64
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Kelas X SMA Teuku Umar Semarang.....	31
Tabel 3.2 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal Kelas X-1	37
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	39
Tabel 3.4 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Kelas X-1	39
Tabel 3.5 Klasifikasi Kriteria Daya Beda.....	41
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal.....	41
Tabel 3.7 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	45
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	50
Tabel 4.2 Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.3 Hasil Belajar <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.4 Hasil Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	53
Tabel 4.5 Hasil Belajar <i>Post Test</i> Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre Test</i>	55
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Post Test</i>	55
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pre Test</i>	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Post Test</i>	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata <i>Pre Test</i>	56
Tabel 4.11 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata <i>Post Test</i>	57
Tabel 4.12 Hasil Uji Gain.....	57

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Alur Kerangka Berpikir	30
4.1 Peta Lokasi Penelitian	47
4.2 Pembelajaran pada Kelas Eksperimen.....	50
4.3 Pembelajaran pada Kelas Kontrol	51



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Uji Coba	64
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	65
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	66
4. Silabus	67
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	74
6. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	80
7. Lembar Soal Uji Coba.....	81
8. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	87
9. Lembar Jawab.....	88
10. Perhitungan Validitas Butir Soal	89
11. Perhitungan Reliabilitas Soal	91
12. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	92
13. Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	93
14. Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	94
15. Lembar Soal.....	98
16. Kunci Jawaban Soal.....	103
17. Lembar Jawab Soal.....	104
18. Data Hasil Belajar Siswa (<i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>) Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	105
19. Uji Normalitas Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
20. Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	113
21. Uji Perbedaan Dua Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	115
22. Tabel Nilai Chi Kuadrat	119
23. Tabel Nilai Untuk Distribusi F	120

24. Tabel Nilai dalam Distribusi t	124
25. Pedoman Wawancara	125
26. Surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang	126
27. Surat Keterangan Penelitian SMA Teuku Umar Semarang	127



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dalam hal ini bukan hanya pendidikan di sekolah atau pendidikan formal saja tetapi bisa juga pendidikan informal dan nonformal. Menurut *Dictionary of Education*, pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat tempat ia hidup, proses dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosialisasi dan kemampuan individu yang optimal (Munib, 2012: 30). Kegiatan pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang setua dengan usia manusia, artinya sejak adanya manusia telah ada usaha-usaha pendidikan, dalam rangka memberi kemampuan kepada peserta didik untuk dapat hidup secara mandiri di dalam masyarakat.

Perkembangan media pembelajaran saat ini sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi, sangat banyak media yang dapat dimanfaatkan oleh guru agar siswa tidak cepat merasa bosan dengan pembelajaran di kelas. Media sendiri merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh di dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran yang kreatif maka siswa akan lebih tertarik dengan materi yang dibawa oleh guru. Media

digunakan sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan guru Geografi di SMA Teuku Umar Semarang diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X masih tergolong rendah yaitu berkisar antara 50 sampai 70. Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media yang sangat jarang dilakukan oleh guru. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2009:2) ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, selain itu bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran pembelajaran lebih baik. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video produksi Pustekom dan *Powerpoint* yang dibuat sendiri oleh peneliti yang keduanya berisi materi tentang siklus air dan Daerah Aliran Sungai juga.

Sesuai dengan uraian latar belakang di atas, peneliti mengambil judul **“Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video dengan Media *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Geografi Pokok Bahasan Hidrosfer Kelas X SMA Teuku Umar Semarang Tahun Ajaran 2016/2017”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan media *powerpoint*?
2. Apakah hasil belajar penggunaan media video lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar penggunaan media *powerpoint*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan media *powerpoint*.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar penggunaan media video lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar penggunaan media *powerpoint*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang terlibat, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Media video dan media *powerpoint* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran di SMA Teuku Umar Semarang, sehingga siswa lebih bisa menyerap materi yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar siswa bisa meningkat.

2. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru menemukan media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada pembelajaran di kelas yaitu media video dan *poerpoint*.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh banyak ilmu karena dalam penelitian ini peneliti terjun langsung dalam pembelajaran di kelas. Peneliti dapat belajar tentang pengelolaan kelas yang nantinya bisa dipakai untuk bekal menjadi guru yang profesional.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan untuk mempermudah dalam membaca skripsi ini agar tidak terjadi salah pengertian mengenai judul penelitian.

1. Studi Komparasi

Studi komparasi merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dua hal sehingga dapat dibandingkan. Studi komparasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah studi komparasi hasil belajar antara penggunaan media video dengan penggunaan media *powerpoint*.

2. Hasil Belajar

Dimiyati (2006) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013:8).

4. Video

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2015: 87). Dalam penelitian ini video yang digunakan adalah video pembelajaran tentang siklus air dan daerah aliran sungai buatan Pustekom.

5. *Powerpoint*

Powerpoint merupakan aplikasi yang digunakan untuk keperluan presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Powerpoint* dalam penelitian ini berisi materi Hidrosfer yang dibuat oleh peneliti untuk mengajar di kelas kontrol.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terdapat seorang guru, siswa, gagasan atau ide berupa ilmu pengetahuan (biasanya disebut pesan/*message*), dan bahasa yang dipakai oleh guru. Pesan atau gagasan bersifat abstrak, agar pesan yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami siswa, maka pesan atau gagasan tadi terlebih dahulu diproses menjadi simbol yang disebut bahasa. Dengan demikian bahasa adalah media yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan atau ide guru. Karena guru dan bahasanya (simbol yang digunakannya) merupakan dua hal yang tak terpisahkan, maka gurulah yang sering kita anggap sebagai media juga atau pengantar/ perantara/ penghubung/ penyampai/ penyalur pesan ajar kepada siswa. Bila pesan ajar tersebut telah disampaikan guru dan siswa tetap belum memahaminya, maka bisa dikatakan bahwa komunikasi dalam pembelajaran itu kurang/ tidak efektif, karena kurang/ tidak mengunggah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama (*communicare*).

Berdasarkan posisinya sebagai penghubung di satu sisi dan sebagai peran penggiat di sisi lain dan mempertimbangkan sering terjadinya komunikasi yang kurang efektif, hendaknya guru berusaha untuk

melakukan usaha-usaha tercapainya tujuan dalam komunikasi tersebut, di antaranya adalah dengan menyediakan media lain yang bisa dijadikan sumber belajar oleh siswanya.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7).

Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Rohani, 1997:2) media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Media sangat penting untuk menyampaikan pesan ataupun gagasan satu orang terhadap orang lain, misalnya ponsel yang digunakan sebagai media komunikasi seperti sekarang ini. Kemudian dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, media berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi dari seorang guru kepada siswanya. Dengan menggunakan media khususnya media yang kreatif dan inovatif diharapkan apa yang ingin disampaikan guru dapat terserap dengan benar oleh siswa.

Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Dalam penafsiran tersebut, ada kalanya peserta didik berhasil dan

adakalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran harus bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (bersifat hafalan).
- 2) Menagatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan presepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran. Dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2015:4-5).

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 (dalam Daryanto, 2015) adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.

- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) menggunakan suatu metode. Sehingga guru menyampaikan informasi atau materi menggunakan media dan metode tertentu agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan maksimal.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015:8) Ada tiga kelebihan kemampuan media, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan

ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

- 2) Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan *distributive*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru,
- 2) Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan, tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
- 3) Perhatian tidak terpusat, hambatan tersebut dapat terjadi karena beberapa hal, antara lain gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik dan mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara

mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, serta kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.

- 4) Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

2. Video Pembelajaran

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2015: 87). Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya, dapat lewat *video player*, VCD, dan DVD, bahkan dapat didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah, suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan, baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di

Negara maju. Terlepas dari keuntungan-keuntungan tersebut, video juga mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut : (Daryanto, 2015: 88-89).

a. *Fine details*

Video, terutama yang tayang di televisi tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna. jadi, alam menulis naskah hindarilah visualisasi yang terlalu mendetail.

b. *Size information*

Video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya. Oleh karena itu, obyek yang ditampilkan harus selalu disertai obyek lainnya sebagai pembanding. Misalnya kalau kita menampilkan bola pingpong secara close up, orang yang melihat akan ragu itu bola pingpong atau bola voli. akan tetapi kalau di samping bola pingpong itu kita tampilkan juga bat (alat pemukulnya) maka orang akan segera mengenali bahwa itu bola pingpong.

c. *Third dimention*

Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi. Untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak *property*, atau pengaturan cahaya.

d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Oleh karena itu, penulis naskah harus mencantumkan dengan jelas apa yang sebenarnya ingin diperlihatkan pada penonton.

e. *Setting*

Kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak di mana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan di pasar, stasiun, atau tempat keramaian lain. Oleh karena itu, penulis naskah harus menuliskan dalam naskahnya di mana kejadian itu berlangsung atau obyek itu berada.

f. *Material pendukung*

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

g. *Budget*

Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit, terutama untuk membayar pemain, membeli atau menyewa peralatan dan tenaga pendukung lainnya.

Menurut Karakteristik video banyak kemiripannya dengan media film, di-antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
- b. Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik

- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa
- i. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar
- k. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

3. Video Pembelajaran Geografi

Video pembelajaran Geografi merupakan video pembelajaran yang berisi materi-materi Geografi. Dalam penelitian ini, video pembelajaran Geografi yang digunakan adalah tentang siklus air dan juga Daerah Aliran Sungai (DAS) yang dibuat atau diproduksi oleh Pustekom.

Video yang pertama adalah video tentang siklus air. Di dalam video tersebut mulanya ada dua orang siswa yang sedang meneliti tentang siklus air, mereka berdua mengamati proses perputaran air yang ada di bumi yang terdiri dari tiga siklus yaitu siklus pendek, siklus sedang, dan siklus panjang. Proses terjadinya siklus air pendek adalah di atas lautan, malai dari air laut yang mengalami penguapan karena sinar matahari yang disebut dengan kondensasi sehingga membentuk awan yang berisi titik-titik air dan akhirnya jatuh sebagai hujan di atas lautan.

Siklus air yang kedua adalah siklus air sedang yang terjadi apabila uap air yang berasal dari laut terbawa angin samapi di atas daratan, naik ke pegunungan, mengalami kondensasi dan membentuk awan lalu terjadi hujan yang disebut dengan hujan orografis yang terjadi pada lereng gunung yang menghadap kelaut. Air hujan mengisi sungai lalu kembali ke laut.

Siklus air yang ketiga adalah siklus air panjang yang terjadi apabila uap air yang berasal dari lautan setelah ditiup angin sampai di puncak pegunungan, berkondensasi dan juga mengalami pemembekuan kemudian membentuk awan yang berisi kristal-kristal es, turun sebagai hujan salju berkumpul membentuk gletser dan menuruni lereng gunung kemudian mencair menjadi sungai gletser yang membawa air kembali ke laut.

Selain penjelasan tentang siklus air, dlam video tersebut juga dijelaskan tentang evaporasi yaitu proses penguapan dari benda-benda abiotik, Transpirasi yaitu proses pelepasan uap air dari tumbuhan dan dari unsur-unsur biotik yang lain, kemudian kondensasi yaitu proses berubahnya wujud air dari gas menjadi cair karena pendinginan. Sedangkan transportasi air dari satu lokasi ke lokasi yang lain oleh gerakan udara atau angina secara horizontal disebut adveksi, tetapi jika perpindahan air tersebut secara verikal disebut dengan konveksi. Proses lainnya adalah presipitasi yaitu segala bentuk curahan air dari atmosfer ke permukaan bumi seperti hujan. Ada juga yang disebut *Run off* atau aliran di permukaan seperti sungai, Selain itu infiltrasi yaitu peresapan air ke dalam tanah.

Video yang kedua adalah video yang berisi tentang daerah aliran sungai. Dalam video yang kedua dijelaskan tentang bagian-bagian DAS beserta karakteristiknya. Berawal dari penjelasan akan pentingnya sungai bagi kehidupan manusia, di mana sungai merupakan bagian dari muka bumi yang selalu berisi air yang mengalir. Sungai banyak dimanfaatkan oleh manusia.

Daerah aliran sungai adalah wilayah yang di batasi oleh punggung pegunungan. selanjutnya dijelaskan bagian-bagian dari sungai berdasarkan profil memnjang yaitu :

a. Bagian hulu sungai

Bagian hulu sungai adalah bagian dari sungai yang terdekat dengan titik tertinggi dari alur sungai, dengan ciri-ciri arus kuat, tingkat erosi kuat, erosi ke arah dasar, tidak ada sedimentasi, dan pada umumnya batunya besar-besar.

b. Bagian tengah sungai

Ciri-ciri sungai bagian tengah adalah arus kurang kuat, daya erosi kurang kuat, erosi ke dasar dan kesamping, batu-batunya kecil dan berbentuk bulat, mulai terjadi sedimentasi, yaitu proses pengedapan lumpur yang terbawa arus sungai muali dari hulu sungai, dan terkumpul di muara sungai yang berarus sangat lemah, andapan lumpur yang terbawa sedikit demi sedikit membuat sungai menjadi dangkal.

c. Bagian hilir sungai

Sungai bagian hilir mempunyai ciri-ciri yaitu mempunyai arus yang lemah, banyak batu-batu kerikil halus, dan banyak terjadi sedimentasi.

Hutan dan sungai tidak dapat dipisahkan, karena hutan dapat mencegah bencana banjir. Oleh karena itu, hutan tidak boleh digunduli karena akan mengganggu kestabilan alam dan juga akan menakibatkan banjir. Dari kedua video pembelajaran tersebut terselip pesan kepada masyarakat untu selalu menjaga lingkungan supaya tidak terjadi bencana seperti banjir dengan cara tidak menebang pohon sembarangan, dan juga tidak membuang sampah di sungai dan mencemari sungai.

4. *PowerPoint*

Menurut Christianus Sigit (2011), Sejarah *power point* berawal pada akhir tahun 1983. Pada waktu itu, Rob Campbell dan Taylor Pohlman mendirikan sebuah perusahaan bernama *Foresthought, Inc.* Selanjutnya, perusahaan ini mengembangkan aplikasi bitmap berorientasi objek. Pada tahun 1984, mereka mengajak Bob Gaskins, seorang mahasiswa Universitas Of California, Berkeley, bergelar Ph. D dan seorang *Software Developer* bernama Dennis Austin untuk mengembangkan sebuah program bernama *Presenter*. Aplikasi inilah yang menjadi inilah yang menjadi cikal bakal *powerpoint*.

Pada tahun 1987, *power point* 1.0 diluncurkan untuk komputer *Apple Macintosh* dan waktu itu, *powerpoint* masih hitam putih. Teks dan grafis yang dihasilkan lebih ditujukan untuk percetakan pada halaman transparansi.

Versi halaman *powerpoint* yang berwarna mulai muncul setahun kemudian. Di penghujung tahun 1987, *Forethought* dan *powerpoint* dibeli oleh *Microsoft*. Pada tahun 1990 lahirlah *powerpoint* versi *windows* untuk pertama kali. Di tahun yang sama, *powerpoint* juga resmi bergabung dalam keluarga *Microsoft Office*.

Sebagai bagian dari *Microsoft Office*, secara otomatis *powerpoint* pun menjadi aplikasi berkelas dunia. Dalam versi terbarunya, *powerpoint* bukan hanya bisa menampilkan presentasi berwarna, tetapi juga mampu menangani presentasi dalam bentuk film, musik, dan objek yang lain dalam halaman tersendiri yang disebut *slide*. Dengan berbagai fasilitas dan fitur baru di *powerpoint* 2010, kini pembuatan presentasi menjadi semakin mudah dan menyenangkan.

Powerpoint merupakan salah satu multimedia presentasi yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Pemanfaatan *powerpoint* dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis, dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada perangkat lunak dan sejumlah perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada *trend* metode presentasi saat ini.

Media *powerpoint* dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi, sudah banyak sekolah-sekolah yang menggunakan media *powerpoint* sebagai salah satu alternatif pilihan media ketika metode ceramah sudah

terlalu sering digunakan. Penggunaan media *powerpoint* yang cukup mudah menjadikan banyak orang khususnya pengajar dapat membuat dan menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran, walaupun seringkali *powerpoint* yang digunakan oleh guru tidak jauh berbeda dengan buku karena terlalu banyak teks di dalamnya.

Untuk membuat presentasi yang baik dimulai dengan membuat kerangka atau *outline* presentasi, kemudian menyiapkan slide yang baik dengan tampilan yang menarik. Apabila slide sudah selesai ditata berikutnya adalah mencoba menjalankan seluruh presentasi tersebut. Beberapa persiapan menggunakan *powerpoint* adalah: bagaimana menjalankan *powerpoint*, mengenal komponen *powerpoint*, menyimpan presentasi, mengakhiri *powerpoint*, membuka file baru. Untuk dapat menampilkan slide presentasi dan objek gambar diperlukan langkah-langkah yaitu: Mengganti warna latar slide, mengatur warna, menyisip objek gambar, menambah efek animasi, mencetak slide presentasi (Dahria dan Santoso,2009).

5. Hasil Belajar

Manurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Jadi hasil merupakan sesuatu yang kita peroleh setelah berusaha. Menurut Winkel dalam Haryanto (2010) Belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Menurut Arifin (2000) dalam Maisaroh (2010), Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) terjadi.

Menurut M. Gagne (Syaiful,2013:23) ada 5 macam bentuk hasil belajar :

- 1) Keterampilan Intelektual (yang merupakan hasil belajar yang terpenting dari sistem lingkungan)
- 2) Strategi Kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah)
- 3) Informasi Verba, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini dikenal dan tidak jarang.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Dimiyati (2006:206) memaparkan bahwa hasil belajar diklarifikasikan kedalam 3 ranah yaitu :

- 1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu :

- a) Pengetahuan hafalan (*knowledge*), ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya.
 - b) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori:
 - (1) pemahaman terjemahan,
 - (2) pemahaman penafsiran,
 - (3) pemahaman eksplorasi.
 - c) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.
 - d) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu integrasi atau situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
 - e) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.
 - f) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.
- 2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

- a) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.

- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
 - c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
 - d) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
 - e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.
- 3) Ranah Psikomotor
- Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:
- a) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
 - b) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
 - c) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.

d) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam proses belajar mengajar ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (Syaiful, 2013: 142).

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut.

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik di sekolah. Oleh karena itu kedua lingkungan ini akan dibahas satu demi satu dalam uraian berikut :

a) Lingkungan Alami

Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup di dalamnya. Salah satunya udara yang tercemar, oleh karena itu keadaan suhu dan kelembapan udara berpengaruh terhadap belajar peserta didik di sekolah. Belajar

dengan keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang pengap.

b) Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya di sekolah, ketika anak didik berada di sekolah, maka dia berada dalam sistem sosial di sekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental yaitu:

a) Kurikulum

Kurikulum merupakan faktor yang penting, tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, sebelum guru programkan sebelumnya. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya.

b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, sarana dan prasarana.

c) Sarana dan fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah, yang di dalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai.

Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

d) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi. Dalam pendidikan kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. Mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memengaruhinya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.

3) Kondisi Fisiologis

Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlaianan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka cepat lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

4) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka

dari itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Lebih jelasnya, kelima faktor ini akan diuraikan satu demi satu, yaitu :

a) Minat

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula dipartisipasikan dalam suatu aktivitas.

b) Kecerdasan

Seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Taraf intelegensi tidak mengalami penurunan, yang menurun hanya penerapannya saja, terutama setelah berumur 65 tahun ke atas bagi mereka alat indranya mengalami kerusakan.

c) Bakat

Di samping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Akan tetapi banyak sekali

hal-hal yang menghalangi untuk terciptanya kondisi yang sangat diinginkan oleh setiap orang.

d) Motivasi

Mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Di sini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana. Penjabaran dan pembahasan lebih mendalam tentang bentuk-bentuk motivasi dalam belajar.

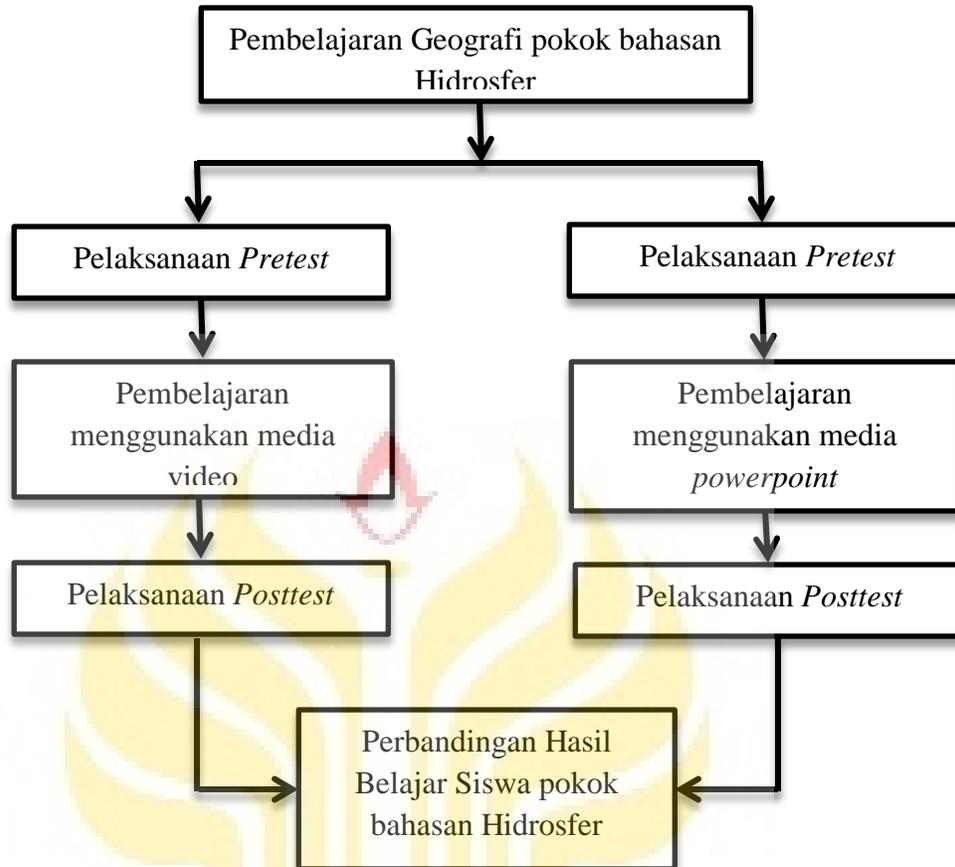
B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cipta Adi Wijaya pada tahun 2014 dengan judul Komparasi Hasil Belajar Penggunaan Media *Macromedia Flash* dan Media *Powerpoint* pada Materi Sejarah Pembentukan Bumi Kelas X SMA Negeri 8 Semarang Tahun 2013/2014 menggunakan jenis penelitian kuantitatif memperoleh hasil yaitu penggunaan *Macromedia Flash* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media *powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 8 Semarang Tahun 2013/2014.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfatun Nihayah pada tahun 2014 dengan judul Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Question Student Have* dan Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X MA Nahdlatusy Syubban Jepara menggunakan jenis penelitian kuantitatif memperoleh hasil yaitu penggunaan metode *Question Student Have* lebih

baik dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan di Indonesia sekarang sudah semakin berkembang. Salah satu perkembangan yang terlihat adalah berkembangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Perkembangan media pembelajaran ini sejalan dengan majunya perkembangan teknologi, selain itu faktor seperti kurangnya minat siswa dalam pembelajaran yang berakibat pada menurunnya hasil belajar menjadi masalah besar dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu para pengajar mencari cara supaya siswa lebih berminat terhadap pembelajaran di kelas salah satunya adalah dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah video pembelajaran dan *powerpoint*, dengan tujuan siswa akan lebih tertarik terhadap pelajaran yang dibawakan sehingga hasil belajar bisa meningkat. Penggunaan dari kedua media tersebut tentu saja akan mempunyai pengaruh yang berbeda dan dalam penelitian ini peneliti membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media video dan yang menggunakan *powerpoint*. Hasil belajar yang diperoleh melalui *Pretest dan Postest* akan dibandingkan sehingga dapat diketahui media mana yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mempermudah dalam penelitian ini, disajikan kerangka berfikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis (jawaban sementara) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media video lebih baik daripada menggunakan media *powerpoint* pada pembelajaran Geografi pokok bahasan Hidrosfer kelas X SMA Teuku Umar Semarang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan hasil belajar Geografi antara penggunaan media video dan media *powerpoint* pada pokok bahasan Hidrosfer kelas X SMA Teuku Umar Semarang tahun ajaran 2016/2017, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media video lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *powerpoint*. Peningkatan hasil *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen juga lebih besar dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol yang dihitung menggunakan uji peningkatan skor rata-rata kelompok (Uji Gain).
2. Hasil belajar siswa yang menggunakan media video pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media *powerpoint* pada kelas kontrol, karena peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Guru diharapkan lebih aktif dalam mencari referensi tentang media-media yang kreatif sebagai bekal dalam pembelajaran di kelas seperti Pustekom, Youtube, dan lainnya yang membuat media pembelajaran seperti media video yang digunakan peneliti.
2. Sekolah hendaknya mengadakan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan media-media yang berbasis teknologi agar wawasan guru mengenai media dan teknologi semakin luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Ana septia. 2013. 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization (Tai) pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Boja'. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Matematika dan IPA.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christianus, Sigit. 2011. *Microsoft Office 2010*. Yogyakarta: ANDI.
- Dahria, Muhammad, Ismawardi Santoso. 2009. 'Manfaat Powerpoint dalam Presentasi Makalah' *Jurnal*.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Murni Sejahtera.
- Dimiyati, Mujiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryanto. 2010. *Pengertian Belajar Menurut Ahli*. Belajar Psikologi <http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli> (25 Februari 2016).
- Maisaroh, Rostrieningsih. 2010. 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe quiz Team pada Mata Pelajaran Ketrampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor' *Jurnal*.
- Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Rohani, Achmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2009. *Metode Penleitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syaiful, Zain, Aswin. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.