PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI BUMI SEBAGAI RUANG KEHIDUPAN TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X IPS MADRASAH ALIYAH QOSIM AL-HADI MIJEN TAHUN AJARAN 2018/2019

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Aprilia Alin Kusumawardani

NIM. 3201413026

JURUSAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019" ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 16 Juli 2019

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Drs. Saptono Putro, M. Si	Dr. Erni Suharini, M. Si
NIP. 196209281990031002	NIP. 196111061988032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Geografi

Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M. Si

NIP. 196210191988031002

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Rabu

Tanggal : 7 Agustus 2019

Penguji 1	Penguji II	Penguji III
Sriyanto, S.Pd, M.Pd	Drs. Saptono Putro, M.Si	Dr. Erni Suharini, M.Si
NIP.19770722 200501 1 001	NIP. 19620928 199003 1 002	NIP. . 19611106 198803 1 002

Mengetahui :

Dekan,

Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.

NIP 196308021988031001

iii

PERNYATAAN

Saya menyatakan yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya 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, 16 Juli 2019

Aprilia Alin Kusumawardani

NIM. 3201413026

iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Pemanfaatan waktu terbaik adalah karya (Aprilia Alin Kusumawardani)

PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk.

- Kedua orang tuaku Bapak Djoko Tetuko dan Kusmiyatun atas dukungan dan doa.
- Kedua adikku Alviola Vika Permatasari dan Ayu Nur Hidayah atas segala semangat dan dukungannya.
- Nota Vianta Sembiring, untuk segala semangat, doa, dan dukungannya.

SARI

Kusumawardani, Aprilia Alin. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi, Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Drs. Saptono Putro, M.Si. dan Pembimbing Pendamping Dr. Erni Suharini, M.Si. 149 Halaman.

Kata kunci: Media pembelajaran berbasis aplikasi android, hasil belajar siswa

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar disekolah, oleh sebab itu perlu digunakan melalui prosedur kerja yang benar. Permasalahan di dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi Geografi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan untuk siswa kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019?, (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis program aplikasi Android dalam pembelajaran geografi di kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap hasil belajar siswa?

Lokasi penelitian ini adalah di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen yang berada di Kota Semarang. Populasi yaitu semua siswa kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel total dengan dasar pertimbangannya adalah jumlah populasi yang relatif kecil. Kelas yang digunakan sebagai sampel adalah kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi mijen yang berjumlah 32 siswa. Variabel (1) Uji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi Geografi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan untuk siswa kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019 oleh ahli media dan ahli materi, (2) Hasil belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis program aplikasi Android dalam pembelajaran geografi materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan di kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) Kuesioner, (2) Observasi, (3) Tes, dan (4) Dokumentasi.

Hasil penelitian, kemampuan kognitif siswa pada saat *post-test* lebih baik daripada saat *pre-test* dan mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Peningkatan rata-rata hasil belajar kelas X IPS mencapai 54,3% merupakan peningkatan yang relatif lebih besar dari rata-rata nilai awal.

Saran yang dapat diberikan, yaitu sangat diperlukan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang mendukung dalam proses pembelajaran geografi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

ABSTRACT

Kusumawardani, Aprilia Alin. 2019. *The Effect of Use of Learning Media Based on Android Applications of Earth Material as Life Space Against Geography Learning Outcomes of Class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Academic Year 2018/2019.* Chief Supervisor Drs. Saptono Putro, M.Sc. and Assistant Counselor Dr. Erni Suharini, M.Sc. 149 Pages.

Keywords: Android application-based learning media, student learning outcomes

Learning media is very necessary in the process of teaching and learning activities in schools, therefore it needs to be used through correct work procedures. The problems in this study are: (1) How is the feasibility of learning media based on the android application of Geography Earth material as Life Space for students of class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Academic Year 2018/2019 ?, (2) How does the influence of the use of instructional media based on Android application program in learning geography in class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Academic Year 2018/2019 on student learning outcomes ?

The location of this research is in Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen in Semarang City. The population is all students of class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen in the academic year 2018/2019, amounting to 32 students. This study uses a total sample with the basis of consideration is the relatively small population. The class used as a sample is class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi mijen, amounting to 32 students. Variables (1) The feasibility test of learning media based on the android application of the material of Geography of the Earth as Life Space for students of class X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Academic Year 2018/2019 by media experts and material experts, (2) Student learning outcomes with learning media based on Android application program in learning geography of the material Earth as a Life Space in class X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Academic Year 2018/2019. Data collection methods in this study use: (1) Questionnaire, (2) Observation, (3) Tests, and (4) Documentation.Suggestions that can be given, namely very necessary Android application-based learning media that supports the geography learning process to support the achievement of learning goals.

The results of the study, the cognitive abilities of students at the time of the post-test were better than during the pre-test and experienced an improvement from the initial conditions before the action and after the action. The increase in the average learning outcomes of class X IPS reached 54.3% which is a relatively larger increase than the average initial grade.

Suggestions that can be given, namely indispensable learning media based on android applications that support the learning process of geography to support the achievement of learning objectives.

PRAKATA

Puji Syukur senantiasa penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019". Penyelesaian skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu memperlancar baik dalam penelitian maupun dalam pembuatan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang mengijinkan penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., Ketua Jurusan Geografi yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas yang memungkinkan penulis melakukan penelitian ini.
4. Drs. Saptono Putro, M.Si., Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Dr. Erni Suharini, M.Si., Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sriyanto, S.Pd, M.Pd., Dosen penguji utama yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial atas ilmu yang telah diberikan selama menempuh perkuliahan.
8. Teman-teman Pendidikan Geografi Angkatan 2013 yang telah mengukir kenangan selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah mendukung kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga amal dari semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, Juli 2019

Aprilia Alin Kusumawardani
NIM. 32011413026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KELULUSAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
SARI vi
ABSTRAK vii
PRAKATA viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.4 Manfaat Penelitian 8
1.5 Batasan Istilah 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR
2.1 Deskripsi Teoritis 14
2.1.1 Pengaruh 14
2.1.2 Penggunaan 14
2.1.3 Media 15
2.1.4 Aplikasi Android 23
2.1.5 *Eclipse* 30
2.1.6 Bumi Sebagai Ruang Kehidupan 35
2.1.7 Hasil Belajar 37
2.2 Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan 43
2.3 Kerangka Berpikir 51

BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Populasi Penelitian 54
3.2 Sampel dan Teknik Sampling 55
3.3 Variabel Penelitian 55
3.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data 56
3.5 Validitas dan Relialibilitas Alat 57
3.5.1 Validitas 57
3.5.2 Reliabilitas 58
3.6 Teknik Analisis Data 60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian..... 62
4.2 Hasil Penelitian..... 68
4.3 Pembahasan 90

BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan..... 98
5.2 Saran 99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 43
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda 60
Tabel 4.1 Hasil Validitas Soal Pilihan Ganda 70
Tabel 4.2 Klasifikasi Daya Pembeda 72
Tabel 4.3 Kategori Daya Pembeda Soal 73
Tabel 4.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal 74
Tabel 4.5 Kategori Taraf Kesukaran 75
Tabel 4.6 Hasil Validasi Oleh Ahli Media 77
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi 77
Tabel 4.8 Kriteria Variabel Bebas (X) 78
Tabel 4.9 Format Tabel Frekuensi Variabel X 79
Tabel 4.10 Kriteria Hasil Belajar *Pre-Test* 80
Tabel 4.11 Format Tabel Frekuensi Variabel Hasil Belajar *Pre-Test* 81
Tabel 4.12 Kriteria Hasil Belajar *Post-Test* 83
Tabel 4.13 Format Tabel Frekuensi Variabel Hasil Belajar *Post-Test* 84
Tabel 4.14 Kriteria Angket Tanggapan Siswa 87
Tabel 4.15 Format Tabel Frekuensi Angket Tanggapan Siswa 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran..... 20
Gambar 2.2 Siklus *Activity*..... 31
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir 53
Gambar 4.1 Peta Lokasi MA Qosim Al-Hadi Mijen 64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Observasi	104
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 3	Silabus Kelas X SMA	106
Lampiran 4	RPP Bumi Sebagai Ruang Kehidupan	112
Lampiran 5	Data Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test*	118
Lampiran 6	Kisi-Kisi Soal Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*	119
Lampiran 7	Soal Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*	120
Lampiran 8	Kunci Jawaban Soal Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*	128
Lampiran 9	Daftar Siswa Kelas X MA Qosim Al-Hadi Mijen	129
Lampiran 10	Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba *Pre-Test* dan *Post-Test*	130
Lampiran 11	Kisi-Kisi Instrument Tanggapan Positif Siswa	131
Lampiran 12	Angket Tentang Tanggapan Positif Siswa	133
Lampiran 13	Perhitungan Angket Tanggapan Positif Siswa	136
Lampiran 14	Rubrik Instrument Validasi Ahli Media	137
Lampiran 15	Instrument Validasi Ahli Media	141
Lampiran 16	Rubrik Instrument Validasi Ahli Materi	143
Lampiran 17	Instrument Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 18	Dokumentasi Penelitian	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik secara pribadi maupun sebagai modal dasar pembangunan bangsa (Suharini, 2013). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa dan negara yang nantinya dapat mengembangkan sumber daya manusia yang ada. Hal ini juga selaras dengan pendapat Isjoni (2011:7) yang menyatakan bahwa pendidikan memegang peranan penting, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan juga mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan di sekolah diselenggarakan dengan melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Hal tersebut diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran di sekolah. Geografi merupakan mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas khususnya kelas X. Mata pelajaran geografi memiliki jam belajar yang sedikit, yaitu hanya 3 jam dalam

seminggu, dengan cakupan materi yang sangat banyak sehingga tidak mudah disampaikan secara keseluruhan. Apalagi pada kelas X banyak waktu yang tidak efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi pada hari Sabtu, 26 Januari 2019, dengan guru mata pelajaran geografi yaitu Ibu Indi Putri Amalia, S.Pd mengatakan bahwa kelas X hanya memiliki satu kelas yang seluruhnya berjumlah 32 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran geografi di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi adalah 70. Metode yang digunakan dalam pembelajaran geografi di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Media yang digunakan dalam pembelajaran geografi di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi berupa powerpoint dan peta. Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi menggunakan LKS sebagai bahan ajar atau alat penunjang dalam mata pelajaran geografi. Ibu Indi Putri Amalia, S. Pd juga menyatakan bahwa untuk siswa kelas X di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi cenderung lebih minat dengan mata pelajaran geografi dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Akan tetapi, minat siswa yang tinggi tersebut tidak diimbangi dengan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang pasif di dalam kelas atau cenderung jarang untuk bertanya, karena dalam proses pembelajaran metode yang digunakan masih terlalu monoton.

Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Permendiknas Nomor 24 Tahun 2007 tentang sarana dan pra sarana Sekolah Menengah

Atas/Madrasah Aliyah. Terdapat fasilitas LCD proyektor di setiap ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi. Sehingga fasilitas tersebut dapat digunakan sebagai penunjang untuk penggunaan media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi sudah menerapkan pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum yang sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Suharini, 2017). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 yang diterapkan di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi memiliki hari efektif yaitu dari hari Senin sampai Sabtu, kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 13.30 WIB. Siswa-siswi berada di sekolah lebih dari enam jam dengan mata pelajaran yang cukup padat, yang sangat memprihatinkan lagi jam pelajaran untuk mata pelajaran geografi di sekolah ini berada di hari Sabtu dengan jam pelajaran yang berbeda dalam sehari, dimulai pukul 07.00 wib sampai dengan pukul 08.40 wib, dan dilanjut ketika di jam terakhir pada pukul 11.30 wib sampai dengan pukul 12.10 wib. Jam lanjutan untuk pelajaran geografi yang terletak di siang hari membuat siswa cenderung sangat ramai atau tidur di dalam kelas. Semakin siang siswa kurang semangat dan konsentrasi untuk menerima pelajaran, belum nantinya ada pekerjaan rumah atau tugas yang diberikan oleh guru setiap mata pelajaran dan kegiatan di luar sekolah ekstrakurikuler dan les sehingga perlu adanya inovasi agar kegiatan

belajar mengajar lebih menyenangkan namun tidak melupakan indikator pencapaian siswa.

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa, guru dituntut harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Perlu dilakukan kegiatan untuk menunjang dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan merancang media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan dalam proses belajar.

Melihat dari permasalahan di atas, peran media dalam komponen penting pembelajaran sangatlah kurang. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2011:28). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2015:3). Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa (Mahmudah dan Yudha, 2013). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nurseto (2011) penggunaan media pembelajaran juga dapat memperlancar proses pembelajar dan meningkatkan mutu dari pembelajar itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan (Kusantati, dkk., 2013).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Purbasari, et. al., 2012). Media pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi tuntutan dan perkembangan zaman serta memenuhi tujuan pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kemajuan IPTEK dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat menggunakan program aplikasi Android. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget* yang sering disebut dengan istilah *smartphone.* Hal ini didukung dengan hasil dari *market share* pada bulan Desember tahun 2013 yang dikutip oleh Dabhi (2014:222) yang menunjukkan bahwa presentasi pasar *gadget* dikuasai oleh android sebesar 81,3%. Pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi siswa (Kim, et. al., 2013). Selain sarana yang tergolong baru, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya “kekinian” dan biasa dengan keadaan siswa di kehidupan sehari-hari. Penggunaan program aplikasi Android sebagai sarana untuk pembuatan media pembelajaran ini nantinya akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas dengan metode kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Program

aplikasi Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* (Harahap, 2012:1). Siswa yang belajar menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar menjadi meningkat (Hasrul, 2011).

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan program aplikasi Android memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan program aplikasi Android untuk media pembelajaran yaitu dapat dioperasikan pada perangkat berbasis Android dan Windows, dapat menyajikan materi pelajaran geografi Bumi sebagai Ruang Kehidupan dengan menarik dan mudah dipahami, dapat digunakan siswa untuk belajar materi pelajaran secara mandiri, dapat menyajikan soal evaluasi dengan jawaban dan hasil atau skor, menyajikan contoh-contoh permasalahan yang bervariasi dengan tingkat kesulitan yang bertingkat, bisa ditampilkan di semua tipe *smartphone* yang berbasis Android, penyajian materi dilengkapi dengan gambar dan animasi untuk membantu siswa memahami materi. Selain keunggulan-keunggulan yang telah disebutkan sebelumnya, media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dikembangkan juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dikembangkan antara lain tidak dapat dioperasikan pada perangkat mobile dengan sistem operasi selain Android, animasi perkembangan benua dan terbentuknya jagat raya belum dalam animasi 3D, interaktivitas media masih kurang, dan terkadang bila penggunaan smartphone tidak diperhatikan atau tanpa pendampingan dari guru, penggunaannya bisa disalahgunakan.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019”.

1.2. Rumusan Masalah

Hasil belajar akan baik apabila proses dan usaha dilakukan secara maksimal, dengan melaksanakan proses belajar yang menarik menyenangkan bukan hanya terpatok pada guru siswa akan lebih semangat untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi Android sebagai salah satu inovasi di dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi Geografi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan untuk siswa kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis program aplikasi Android dalam pembelajaran geografi di kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap hasil belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi Geografi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan untuk siswa kelas X IPS Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis program aplikasi Android dalam pembelajaran geografi di kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen Tahun Ajaran 2018/2019 terhadap hasil belajar siswa.

1.4.Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android sekaligus menambah pengetahuan.

b. Bagi Guru

Sebagai upaya meningkatkan kualitas dalam pengajaran dan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

c. Bagi Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen

Sebagai bahan masukan bagi Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen agar mampu meningkatkan fasilitas kegiatan belajar mengajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Batasan istilah dimaksudkan agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul skripsi yang dibuat oleh peneliti. Istilah-istilah yang dijelaskan berkaitan dengan judul skripsi adalah:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu hubungan antara keadaan pertama dengan keadaan yang kedua terdapat hubungan sebab akibat (Arikunto, 2006:37). Keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab yang kedua. Keadaan pertama berpengaruh terhadap keadaan yang kedua. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android sebagai sumber belajar geografi terhadap hasil belajar geografi.

2. Penggunaan

Penggunaan adalah suatu proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan atau pemakaian pada fitur-fitur yang ada pada media pembelajaran berbasis aplikasi android sebagai sumber belajar geografi materi “Bumi Sebagai Ruang Kehidupan”.

3. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari *medium*. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Cangara, 2006:119). Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media pembelajaran yang digunakan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung

diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dalam penelitian ini media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

4. Aplikasi Android

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Harahap, 2012:9). Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* (Harahap, 2012:1). Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di *Nokia, iOS* di *Apple* dan *BlackBerry OS*.

5. Aplikasi *Eclipse* untuk membuat Aplikasi Android

Dalam penelitian ini, aplikasi Android yang digunakan adalah *eclipse.* Pengertian *Eclipse* menurut Jim D'Anjou (2003:1) adalah sebuah IDE *(Integrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform (platform-*

independent). Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in*. Peranan penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran di sekolah memiliki peranan besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengolahan program aplikasi Android dikaitkan dengan materi pokok Bumi sebagai Ruang Kehidupan pada kelas X semester ganjil.

6. Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan

Materi pokok Bumi sebagai Ruang Kehidupan merupakan salah satu materi yang dipelajari di sekolah menengah atas pada semester ganjil kelas X SMA/MA. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013, sehingga terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dipelajari.

7. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2014:22). Menurut Benyamin S. Bloom sebagaimana dikutip oleh (Anni, 2012:70) mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Ranah

psikomotorik meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, penyesuaian dan kreativitas. Hasil belajar dalam penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran geografi materi Bumi sebagai Ruang Kehidupan di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen.

8. Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen

Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi merupakan sekolah menengah atas yang terletak di Desa Kuripan, RT. 02/RW.01, Kelurahan Wonolopo, Kecamatan Mijen, Kabupaten Semarang. Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi sudah menerapkan atau melaksanakan Kurikulum 2013 akan tetapi masih dengan sistem kerja, enam hari kerja, dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu. Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi banyak diminati oleh siswa dilihat dari segi sarana dan prasarana serta prestasinya. Sasaran utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas X (sepuluh) di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi. Materi Geografi Kelas X yaitu Bumi sebagai Ruang Kehidupan di semester ganjil dengan menggunakan media aplikasi Android digunakan sebagai pilihan dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1. Deskripsi Teoretis

2.1.1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu hubungan antara keadaan pertama dengan keadaan yang kedua terdapat hubungan sebab akibat (Arikunto, 2006:37). Keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab yang kedua. Keadaan pertama berpengaruh terhadap keadaan yang kedua.

Berdasarkan pengertian diatas, maka yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* geografi siswa kelas X semester ganjil Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun ajaran 2018/2019.

2.1.2. Penggunaan

Penggunaan adalah suatu proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa.

Berdasarkan pengertian diatas, maka yang dimaksud penggunaan dalam penelitian ini adalah penggunaan media aplikasi Android sebagai sumber belajar geografi siswa kelas X semester ganjil Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun ajaran 2018/2019 yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.1.3. Media

Media sangat diperlukan oleh guru dalam proses belajar mengajar, karena media merupakan alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan materi pelajaran kepada siswa. Kata " media (*medium*) ", berasal dari bahasa latin " *medius* ", yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Namun, dalam penelitian ini, media dibatasi hanya untuk proses belajar mengajar saja. Proses belajar mengajar merupakan pro komunikasi. Sebagai proses komunikasi maka tentu ada sumber pesan yaitu guru, penerima pesan yaitu murid, dan pesan itu yaitu materi pelajaran yang diambil dari kurikulum. Media dapat membantu guru dalam menyalurkan atau menyampaikan pesan. Semakin banyak media yang digunakan, semakin kecil gangguan dalam menyalurkan materi pelajaran dan makin baik pesan diterima oleh siswa.

Media dapat digunakan dalam proses pengajaran dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu (*dependent media*) dan digunakan oleh siswa sendiri (*independent media*). Pertimbangan : (1) Tujuan proses pengajaran yang hendak dicapai, (2) Karakteristik media, (3) Karakteristik siswa (4) Alokasi waktu, (5) Ketersediaan media (6) Mutu teknis (7) Biaya, (8) Artistik, (9) Kompatibelitas atau sesuai dengan norma (Arsyad, 2011:34).

Dalam kegiatan pengajaran terdapat banyak pilihan media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, antara lain : (1) Media Audio, (2) Media visual, (3) Media Audiovisual, (4) Media Serba aneka, seperti: Papan tulis dan papan panjang, media tiga dimensi, media teknik dramatisi, sumber belajar dalam masyarakat, belajar terpogram, komputer (Arsyad, 2011:12). Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

a) Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu

VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Musfiqon, 2011:28). Salah satu ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa.

Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai (Angkowo, 2007:11). Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri fiksatif *(fixative property)*

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2. Ciri manipulatif *(manipulative property)*

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses siklus air di bumi menggunakan media dalam bentuk rekaman atau simulasi.

3. Ciri distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja (Arsyad, 2011:14).

Ketiga ciri tersebut merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Terkadang guru harus menyampaikan sesuatu yang telah terjadi pada masa lampau, ruang dan waktu terbatas, serta materi yang sangat abstrak. Dengan mempertimbangkan ketiga ciri tersebut guru dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media.

Identifikasi ciri-ciri media tentu disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Adapun ciri-ciri media pembelajaran antara lain:

1. semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.
2. menumbuhkan minat belajar siswa.
3. meningkatkan kualitas pembelajaran
4. memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

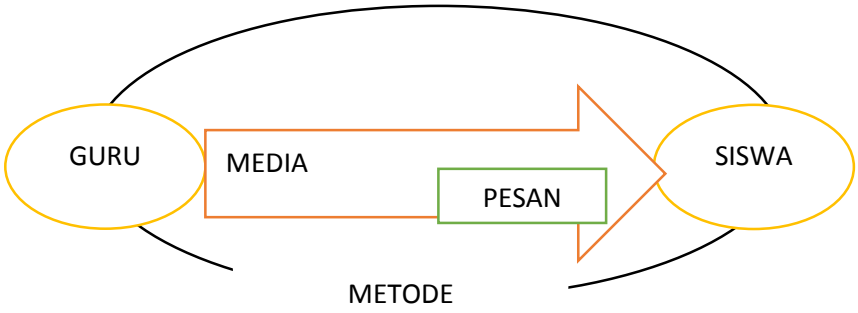
Menurut Supriyatna (2009:15) secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis atau hanya sebatas uraian tanpa ada visualisasinya.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
c. Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
d. Sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat di atasi dengan media pembelajaran dan kemampuannya :
    1) Memberikan perangsang yang sama
    2) Menyamakan pengalaman
    3) Menimbulkan persepsi yang sama

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Sudjana, 2002:2). Pengajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, bahan

pengajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa dan dimungkinkan siswa dapat memahami tujuan dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang bervariasi akan membuat siswa tidak bosan dan guru tidak lelah dalam pengajaran di kelas. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan harus mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010:8). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran (Sumber : Daryanto, 2010)

Yang termasuk perangkat media pembelajaran adalah material, *equipment*, *hardware*, dan *software*. Istilah material berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah

software. Material (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparasi untuk perangkat *overhead*, film, filmstrip, dan film slide. Sedangkan *equivalent* (peralatan) ialah suatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan temple, dan sebagainya. Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai media komputer, tapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. *Software* adalah isi pesan yang disimpan dalam material sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan kedalam material untuk dikirim kepada audien.

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Menurut Schrahmm, dalam Daryanto (2010:17) media pembelajaran digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu liputan luas dan serentak, liputan terbatas pada ruangan, dan media untuk belajar untuk individual.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi didalam kelas maupun diluar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa

kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk kegiatan pembelajaran. Misalnya *e-learning*, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif, dan sebagainya. Berdasarkan tempat penggunaanya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu:

a. Penggunaan Media di dalam Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang terciptanya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung terciptanya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

b. Penggunaan Media di luar Kelas

Terdapat media yang penggunaannya diluar situasi kelas dalam hal ini media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan untuk siswa sendiri tanpa instruksi guru. Penggunaan media pembelajaran diluar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama yaitu media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

2.1.4. Aplikasi Android

Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Harahap, 2012:9). Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *Open Office.org,* yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.

Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* (Harahap, 2012:1). Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di *Nokia, iOS* di *Apple*

dan *BlackBerry OS.* Android tidak terikat ke satu merek Handphone saja, beberapa vendor terkenal yang sudah memakai Android antara lain *Samsung* , *Sony Ericsson, HTC, Nexus, Motorolla*, dan lain-lain

Pada Juli 2000, *Google* bekerjasama dengan *Android Inc*., perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri *Android Inc*. bekerja pada *Google,* diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi *Android Inc*. Hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa *Google* hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan *Google*, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh *kernel Linux*. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa *Google* sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Versi Android terbaru yaitu versi 4.0. (*Ice Cream Sandwitch*).

Android juga sudah bergabung dengan beberapa *smart mobile* seperti *LG, Samsung, Sony Ericsson,* dan lainnya. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya *Google* mengenalkan *Nexus One,* salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan Android pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010). Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja Android *ARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp,* dan *Vodafone Group Plc.*

Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, Android, perangkat bergerak (*Mobile*) yang merupakan modifikasi *kernel Linux 2.6*. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru.

Banyak *smartphone* dan PC Tablet menggunakan sistem operasi dengan versi yang berbeda. Semakin tinggi versi, fiturnya semakin canggih dan banyak. Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah *HTC Dream* yang dirilis pada tangggal 22 oktober 2008. Beberapa uraian versi Android seperti dibawah ini menurut (Harahap, 2012:10) ialah :

1. **Android versi 1.1**

   Pada 9 Maret 2009, *Google* merilis Android versi 1.1. Android versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, *voice search* (pencarian suara), pengiriman pesan dengan *Gmail*, dan pemberitahuan email 15.

2. **Android versi 1.5 (*Cupcake*)**

   Pada pertengahan Mei 2009, *Google* kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan Android dan SDK *(software Development Kit)* dengan versi 1.5 (*Cupcake).* Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke *Youtube* dan gambar ke *Picasa* langsung dari telepon, dukungan *Bluetooth A2DP*, kemampuan

terhubung secara otomatis ke *headset Bluetooth*, animasi layar, dan *keyboard* pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

3. Android versi 1.6 *(Donut)*

Donut (versi 1.6) dirilis pada September dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol applet VPN. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus pada kamera, *camcorder* dan galeri yang dintegrasikan pada *CDMA / EVDO, 802.1x, VPN, Ge* dan *Text-to-speech engine.*

4. Android versi 2.0/2.1 *(Eclair)*

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel Android dengan versi 2.0/2.1 *(Eclair),* perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan *hardware*, peningkatan *Google Maps 3.1.2*, perubahan UI dengan *browser* baru dan dukungan HTML5, daftar kontak yang baru, dukungan *flash* untuk kamera 3,2 MP, *digital Zoom,* dan *Bluetooth 2.1. 16*.

Untuk bergerak cepat dalam persaingan perangkat generasi berikut, *Google* melakukan investasi dengan mengadakan kompetisi aplikasi *Mobile* terbaik (*killer apps*- aplikasi unggulan). Kompetisi ini berhadiah $25,000 bagi setiap pengembang aplikasi terpilih. Kompetisi diadakan selama dua tahap yang tiap tahapnya dipilih 50 aplikasi terbaik.

Dengan semakin berkembangnya dan semakin bertambahnya jumlah handset Android, semakin banyak pihak ketiga yang berminat untuk menyalurkan aplikasi mereka kepada sistem operasi Android. Aplikasi terkenal yang diubah ke dalam sistem operasi Android adalah *Shazam, Backgrounds*, dan *WeatherBug.* Sistem operasi Android dalam situs Internet juga dianggap penting untuk menciptakan aplikasi Android asli, contohnya oleh *MySpace* dan *Facebook*.

5. Android versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*)

Pada 20 Mei 2010, Android versi 2.2 (*Froyo*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan *Adobe Flash 10.1,* kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, intergrasi *V8 JavaScript engine* yang dipakai *Google Chrome* yang mempercepat kemampuan *rendering* pada *browser*, pemasangan aplikasi dalam *SD Card*, kemampuan *WiFi Hotspot* portabel, dan kemampuan *auto update* dalam aplikasi *Android Market*.

6. Android versi 2.3 (*Gingerbread*)

Pada 6 Desember 2010, Android versi 2.3 *(Gingerbread)* diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari Android versi ini, 17 antara lain peningkatan kemampuan permainan *(gaming)*, peningkatan fungsi *copy paste* ,layar antar muka *(User Interface)* didesain ulang, dukungan format video *VP8* dan *WebM*,

efek audio baru (*reverb, equalization, headphone virtualization*, dan *bass boost*), dukungan kemampuan *Near Field Communication* (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

7. Android versi 3.0 *(Honeycomb)*

Android *Honeycomb* dirancang khusus untuk tablet. Android versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. *User Interface* pada *Honeycomb* juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet . *Honeycomb* juga mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras *(hardware)* untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan *Honeycomb* adalah *Motorola Xoom.*

8. Android versi 4.0 *(Ice Cream Sandwich)*

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur *Honeycomb* untuk *smartphone* dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari *email* secara *offline,* dan berbagi informasi dengan menggunakan *NFC. 18.*

9. Android versi 4.1 *(Jelly Bean)*

Diumumkan pada tanggal 27 Juni 2012, Android versi *Jelly Bean* merupakan peningkatan dari versi sebelumnya, dimana pada versi ini fungsi dan kinerja antarmuka pengguna sudah ditingkatkan menjadi lebih baik lagi seperti antisipasi sentuh, *triple buffering,*

perpanjangan waktu *sync*, dan peningkatan *frame rate* hingga *60fps* untuk menciptakan tampilan yang lebih halus.

10. Android versi 4.4 *(KitKat)*

Diumumkan pada tanggal 3 September 2013 Android dengan versi *KitKat* memiliki beberapa pembaruan antara lain Pembaruan antarmuka dengan bar status dan navigasi transparan pada layar depan, Optimasi kinerja pada perangkat dengan spesifikasi yang lebih rendah, Kerangka kerja pencetakan, *NFC Host Card Emulation* sebagai emulator kartu pintar, *WebViews* berbasis *Chromium*, Perluasan fungsionalitas bagi layanan pendengar notifikasi, API umum untuk mengembangkan dan mengelola klien pesan teks, kemampuan untuk menentukan aplikasi SMS standar, Kerangka kerja baru untuk transisi UI, Kerangka kerja akses penyimpanan untuk mengambil konten dan dokumen dari sumber lain, Peningkatan tampilan mode layar penuh, tombol perangkat lunak dan status bar bisa diakses dari tepi dengan cara menggesek, Penyeimbang audio, pemantauan audio, dan peningkatan suara audio, Perekam aktivitas layar yang terintegrasi 19.

2.1.4. Eclipse

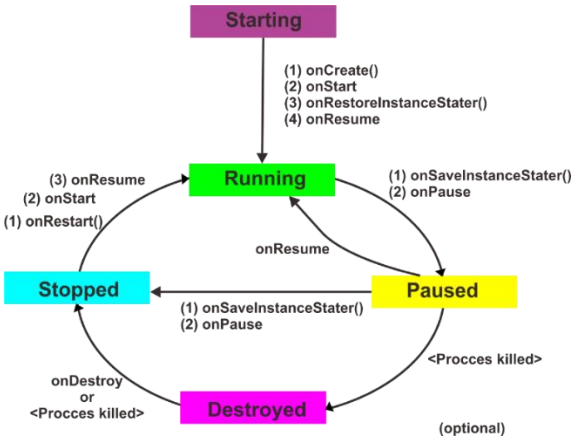
Pengertian *Eclipse* menurut Jim D'Anjou (2003 : 1) adalah sebuah IDE *(Integrated Development Environment)* untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform (platform-independent).* Berikut ini adalah sifat dari *Eclipse*:

1. *Multi-platform*: Target sistem operasi *Eclipse* adalah *Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX* dan *Mac OS X.*
2. *Multi-language*: *Eclipse* dikembangkan dengan bahasa pemrograman *Java*, akan tetapi *Eclipse* mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti *C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP*, dan lain sebagainya.
3. *Multi-role*: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, *Eclipse* pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan *web*, dan lain sebagainya.

Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan *plug-in.*

Huda (n.d:10-12) dalam *E-Book* nya mengatakan bahwa: "Perangkat berbasis Android hanya mempunyai satu layar *foreground*. Normalnya saat

menghidupkan Android, yang pertama Kamu lihat adalah *home*. Kemudian bila Kamu menjalankan sebuah aplikasi catur, *User Interfacenya* (UI) akan menumpuk diatas layar sebelumnya (*home*). Kemudian bila melihat help-nya catur, maka UI help akan menimpa UI sebelumnya (catur), begitu seterusnya. Semua proses diatas direkam di *application stack* oleh sistem *Activity manager*. Menekan tombol *back* hanya kembali ke halaman sebelumnya, analoginya mirip dengan *browser* dimana ketika Kamu meng-klik tombol *back browser* akan kembali menampilkan halaman sebelumnya. Setiap *User Interface* diwakili oleh kelas *Activity (Activity class*). Setiap *activity* mempunyai siklus, dapat dilihat di gambar 2.2. Sebuah aplikasi dapat terdiri dari satu atau lebih *activity* yang diproses dalam *Linux*."



Gambar 2.2. *Siklus activity*
(Sumber: Huda, n.d)

Selama siklus ini berjalan, *activity* bisa mempunyai lebih dari 2 status seperti yang terlihat pada gambar 1.14. Kita tidak bisa mengontrol setiap status karena semuanya sudah ditangani oleh sistem. Namun kita akan mendapat pesan saat terjadi perubahan status melalaui *method onXX().* Berikut penjelasan setiap status.

onCreate(Bundle)	Dipanggil saat pertama kali aplikasi dijalankan. Kita dapat menggunakan ini untuk deklarasi variabel atau membuat *user interface.*
onStart()	Mengindikasikan *activity* yang ditampilkan ke pengguna *(user).*
onResume()	Dipanggil saat aplikasi kita mulai berinteraksi dengan pengguna. Disini sangat cocok untuk meletakkan animasi ataupun musik.
onPause()	Dipanggil saat aplikasi yang kita jalankan kembali ke halaman sebelumnya atau biasanya karena ada *activity* baru yang dijalankan. Disini cocok untuk meletakkan algoritma penyimpanan *(save).*

onStop()	Dipanggil saat aplikasi kita berjalan di belakang layar dalam waktu cukup lama.
onRestart()	*Activity* kembali menampilkan *user interface* setelah status *stop.*
onDestroy()	Dipanggil saat aplikasi benar-benar berhenti.
onSaveInstanceState(Bundle)	Metode ini mengijinkan *activity* untuk menyimpan setiap status *intance.* Misalnya dalam mengedit teks, kursor bergerak dari kiri ke kanan.
onRestoreInstanceState (Bundle)	Diapanggil saat *activity* kembali meng-inisialisasi dari status sebelumnya yang disimpan oleh *onSaveInstanceState(Bundle).*

Beberapa komponen aplikasi penting untuk melakukan pemrogaman Android yaitu seperti *activities, intens, service*, dan *content providers.*

a. *Activity*

Normalnya setiap *activity* menampilkan satu buah *user interface* kepada pengguna. Misalnya sebuah *activity* menampilkan daftar menu minuman, kemudian pengguna dapat memilih satu jenis minuman. Contoh lainnya pada aplikasi sms, dimana satu *activity* digunakan untuk menulis pesan, *activity* berikutnya untuk menampilkan nomor kontak tujuan, atau *activity* lainnya digunakan untuk menampilkan pesan-pesan lama. Meskipun *activity-activity* diatas terdapat dalam satu aplikasi sms, namun masing-masing *activity* berdiri sendiri. Untuk pindah dari satu *activity* ke *activity* lainnya dapat melakukan suatu *event* misalnya tombol diklik atau melalui *trigger* tertentu.

b. *Service*

Service tidak memliki *user interface*, namun berjalan di belakang layar. Misalnya *music player*, sebuah *activity* digunakan untuk memilih lagu kemudian di-*play*. Agar *music player* bisa berjalan dibelakang aplikasi lain maka harus menggunakan *service*.

c. *Intens*

Intens adalah mekanisme untuk menggambarkan sebuah *action* secara detail seperti bagaimana cara mengambil sebuah poto.

d. *Content Providers*

Menyediakan cara untuk mengakses data yang dibutuhkan oleh suatu *activity*, misalnya kita menggunakan aplikasi berbasis peta (*map*). *Activity* membutuhkan cara untuk mengakses data kontak untuk prosedur navigasi. Disinilah peran *content providers*.

e. *Resource*

Resource digunakan untuk menyimpan file-file *non-coding* yang diperlukan pada sebuah aplikasi misalnya file *icon*, file gambar, file audio, file video atau yang lain. Gambar berformat JPG atu PNG sebuah aplikasi biasanya disimpan dalam folder *res/drawable*, *icon* aplikasi disimpan dalam *res/drawable-ldpi* dan file audio disimpan dalam folder *res/raw*. File XML untuk membentuk sebuah *user interface* disimpan dalam folder *res*/*layout*.

2.1.5. Bumi sebagai ruang kehidupan

Materi pokok Bumi sebagai Ruang Kehidupan merupakan salah satu materi yang dipelajari di sekolah menengah atas pada semester ganjil kelas X SMA/MA. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013, sehingga terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dipelajari sebagai berikut :

a. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai

bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

b. Kompetensi Dasar

2.4. Menganalisis dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan.

c. Indikator

2.4.1. Mengidentifikasi Teori Terjadinya Tata Surya

2.4.2. Menjelaskan Sejarah Perkembangan Bumi

2.1.6. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009: 3). Dimyati dan Mudjiono (2009: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benyamin S. Bloom dalam Anni, dkk, (2007: 5) mengusulkan pembagian hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah afektif

Taksonomi ranah afektif adalah sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral, yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa. Krathwohl, Bloom, dan Masia membagi

menjadi lima tingkatan yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomitorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi tujuh aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan dan lain sebagainya (Sanjaya, 2008:176). Penelitian ini yang menjadi indikator penilaian aktivitas belajar siswa mengacu pada penggolongan aktivitas siswa dalam belajar oleh Diedrich (dalam Hamalik, 2009:172) menjadi 8 kelompok antara lain:

1) Kegiatan-kegiatan visual *(Visual Activities)*, meliputi: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain
2) Kegiatan-kegiatan lisan *(Oral Activities)*, meliputi: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan *(Listening Activities),* meliputi: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio
4) Kegiatan-kegiatan menulis *(Writing Activities),* meliputi: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket
5) Kegiatan-kegiatan menggambar *(Drawing Activities),* meliputi: menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola
6) Kegiatan-kegiatan metric *(Motor Activities),* meliputi: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melakukan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun
7) Kegiatan-kegiatan mental *(Mental Activities),* meliputi: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis factor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan
8) Kegiatan-kegiatan emosional *(Emotional Activities),* meliputi: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, dkk, 2007:5). Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Benjamin S. Bloom dalam (Dimyati dan Mudjiono, 2009: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat

dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif geografi. Hasil belajar kognitif geografi pengukurannya dilakukan melalui tes awal pembelajaran *(pre-test)* dan tes akhir pembelajaran *(post-test)*, pengukuran tanggapan positif siswa yang diukur pada saat pembelajaran selesai dengan menggunakan lembar angket.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan media aplikasi Android untuk pembelajaran geografi kelas X IPS.

Penggunaan media aplikasi Android sebagai media pembelajaran geografi di dalam kelas ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran geografi.

2.2. Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

No.	Penelitian	Variabel	Metode	Hasil
1.	Tri Listyorini. 2013. Perancangan *Mobile Learning* Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. Jurnal.	Variabel dalam penelitian ini adalah perancangan *mobile learning.* Variabel bebas dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata kuliah sistem operasi berbasis Android.	Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data: observasi, dokumentasi, angket, dan tes.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang menjadikan ponsel sebagai alat *Mobile Learning* ini berisi informasi, chat, kuis, kursus, forum, atau yang lain.
2.	Abu Yazid Bustomi. 2010. Aplikasi Pembelajaran Panca	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran	Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase.	Dari hasil penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran panca indra pada manusia berbasis Android dilakukakan

	Indra Pada Manusia Berbasis Android. Jurnal.	panca indra pada manusia berbasis Android. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pembelajaran panca indra pada manusia.	Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi	pengetesan penerimaan dengan metode kuesioner. Dan aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3.	Adhika Novandya, Ajeng Kartika, Ari Wibowo, Yudhi Libriadiary. 2012. Aplikasi Pengenalan Budaya dari 33 Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. Jurnal.	Variabel dalam penelitian ini adalah aplikasi pengenalan budaya dari 33 provinsi di Indonesia berbasis Android.	Metode analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.	Hasil penelitan menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android yaitu pengenalan budaya dari 33 provinsi di Indonesia telah berhasil dibuat. Aplikasi ini memudahkan penggunaannya dalam mengetahui dan

			Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner.	mengenal budaya-budaya yang ada di setiap provinsi yang ada di Indonesia antara lain yaitu rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian adat, dan makanan tradisional.
4.	Prasetyo Adhi Nurcahyo. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi. Jurnal.	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran aplikasi Android. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa	Metode analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan tes.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi Android memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kepada siswa kelas X SMK N 2 Depok.

		kelistrikan mesin dan konversi energi.		
5.	Muhammad Naim dan Nuchron. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut. Jurnal.	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran mesin bubut	Metode analisis data: Pendekatan Kuantitatif jenis eksperimen (Non Equivalent Control Group Design). Metode pengumpulan data: dokumentasi, dan tes.	Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran aplikasi Android memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMK N 3 Yogyakarta.
6.	Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati, dan F. Widhi Mahatmanti. 2018. Pengaruh	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media	Metode analisis data: pretest-posttest group design.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) uji t terhadap hasil belajar dengan diperoleh t_{hitung} = 1,98 lebih besar dari

	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal.	pembelajaran berbasis aplikasi Android. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.	Metode pengumpulan data: metode tes, metode non tes, dan dokumentasi.	t_{tabel} = 1,66 diperkuat dengan nilai N-gain dari kelas eksperimen sebesar 0,71 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54 maka rata-rata nilai kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. (2) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android memiliki pengaruh sebesar 60,16% terhadap hasil belajar dan (3) media pembelajaran berbasis aplikasi Android mendapat respon positif bagi siswa dengan hasil angket sebesar 80, 05%.
7.	Rohmi Julia Purbasari. 2013. Pengembangan Aplikasi Android	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah	Teknik analisis data yang digunakan	Hasil pengembangan berupa aplikasi Android yang memuat materi jarak

	Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswi SMA Kelas X. Artikel.	pengembangan aplikasi Android sebagai media pembelajaran matematika. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi dimensi tiga.	adalah teknik analisis data presentase. Metode pengumpulan data menggunakan angket.	dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.
8.	Heru Supriyono, Ardhiyatama Nur Saputra, Endah Sudarmilah, dan Ruswa Darsono. 2014. Rancang Bangun Aplikasi	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah rancang bangun	Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.	Hasil pengujian implementasi sistem yang dibuat pada s*martphone* menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan pada *smartphone* dengan

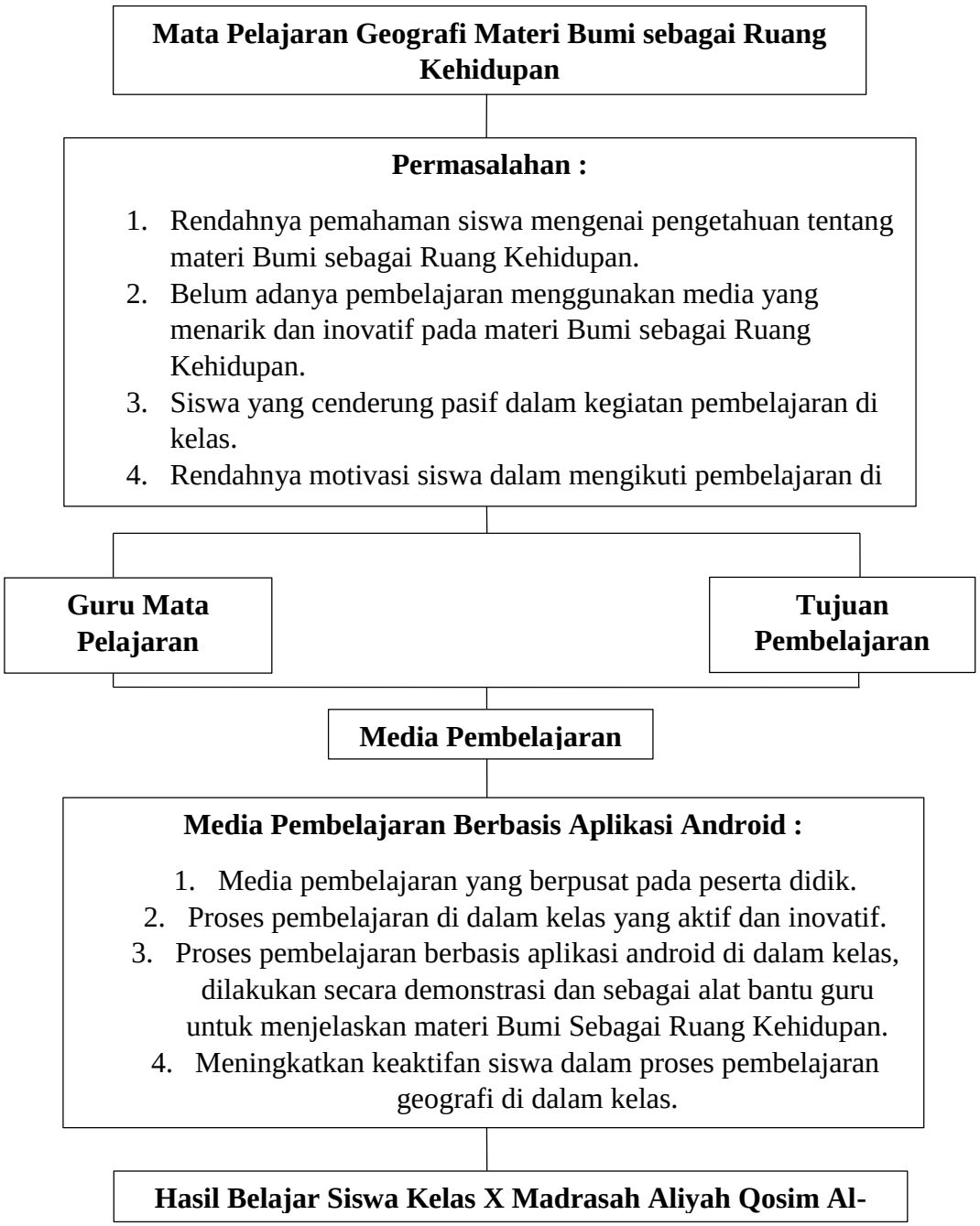
	Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat *Mobile* Berbasis Android. Jurnal.	aplikasi pembelajaran hadis. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perangkat *mobile* berbasis Android.	Metode pengumpul data dengan kuesioner.	sistem operasi Android yang ada di pasaran.
9.	Satria Adhi Kusuma Marhadini. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA. Skripsi.	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis android. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah	Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan anilisis kuantitatif. Metode pengumpulan data dengan observasi, angket, dan dokumentasi.	Berdasarkan analisis data maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran android pada materi gerak Parabola dapat dijadikan sumber belajar alternatif dengan karakteristik *offline*, latihan soal dan spesifikasi sistem operasi minimum android 5.0.

		materi gerak parabola untuk siswa SMA.		
10.	Prasetyo Adhi Nurcahyo. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin Dan Konversi Energi Di SMK N 2 Depok. Skripsi.	Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energi di SMK N 2 Depok.	Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi adroid memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kepada siswa kelas X di SMK N 2 Depok.

2.3. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Berdasarkan pengamatan di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen, sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran geografi sangat sulit untuk dipelajari, karena belum adanya media yang mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen, untuk pembelajaran geografi masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Hal ini menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran geografi di kelas. Padahal banyak sekali siswa yang berminat dalam memilih mata pelajaran geografi, namun ketika pembelajaran geografi berlangsung, banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar geografi. Dari hasil observasi diatas, dapat diduga bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android lebih baik dibandingan prestasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum KTSP. Namun, hanya kelas X saja yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Sedangkan untuk kelas XI dan XII di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen masih menggunakan kurikulum KTSP. Kelas X IPS di Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi yang menjadi objek penelitian. Materi pelajaran geografi yang dipilih adalah materi bumi sebagai ruang kehidupan. Kompetensi Inti pada penelitian ini adalah teori pembentukan planet bumi. Sedangkan Kompetensi Dasar yang digunakan pada Kompetensi Dasar tiga titik empat yaitu yaitu menganalisis dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan. Seluruh indikator pada materi pokok teori pembentukan planet bumi telah dicantumkan didalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang diaplikasikan oleh guru. Sehingga harapannya media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat memberikan hasil belajar yang baik yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 2.3. Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan menggunakan analisis pengujian statistik, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti dalam proses pembelajaran geografi di kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun ajaran 2018/2019 memiliki tingkat kelayakan yang sangat layak untuk pembelajaran materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan siswa kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun pelajaran 2018/2019.
2. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti dalam materi geografi bumi sebagai ruang kehidupan di kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun pelajaran 2018/2019, melalui hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dikatakan atau disimpulkan meningkat atau mengalami peningkatan.
3. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android, memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Qosim Al-Hadi Mijen tahun ajaran 2018/2019.

5.2. Saran

1. Perlu dilakukan pengawasan dan pengarahan pada saat siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android agar tidak membuka konten diluar materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi android perlu untuk dikembangkan lagi agar dapat mencakup materi geografi yang lebih luas dan mendetail.
3. Pihak sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android.
4. Pengembangan lebih lanjut dibutuhkan untuk menyempurnakan media pembelajaran. Pengembangan lanjutan untuk menyempurnakan media pembelajaran ini yaitu pengembangan pada sistem online/fitur online di dalam media pembelajaran ini, sehingga pengumpulan data dan pengawasan penggunaan media selama proses pembelajaran lebih dapat dimaksimalkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. 2013. Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi. Bandung: Angkasa.

Angkowo, R. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Grasindo.

Anni, Catharina Tri, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK Unnes.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta* : PT. Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 2.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran, Edisi 1.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Raya.

Bustomi, Abu Yazid. 2010. *Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android*. Jurnal.

Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi.* Jakarta : PT. Raja Grafindo.

D'Anjou, Jim. 2003. *The Java Deverlopers Guide to Eclipse. Person Education, Inc. Boston.*

Dabhi, R. M. & S.K.V. Nakum. 2014. *A Paper on Latest and Upcoming Smartphone OS. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering.4: 219-222*. Jurnal.

Dadang, Supriatna, M. Ed. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Jurnal.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Departement Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Bumi Aksara.

Harahap, Nazarudin Safaat. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Informatika. Bandung.

Hasrul. 2011. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS 3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2.* (Online). Jurnal Pendidikan. 3, (2), 2.

Huda, A, A.(n.d). *24 Jam Pintar Pemrogaman Android*. Online . www.omayib.com

Isjoni, H. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.

Kim, dkk. 2013. *Students' Preceptions and Experiences of Mobile Learning, Language Learning and Technology,* Vol 17, No 3, Hal. 52-73.

Kusantati, dkk. 2013. *"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana".* Prosiding FPTK EXPO UPI. 238-244.

Listyorini, Tri. 2013. *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android.* Jurnal.

Mahmudah, Riza E., dan Yudha Anggana A. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Menggunakan Adobe Flash CS 4 Untuk SMK Negeri 1 Blitar.* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 02, (01), 381-390.

Muhammad Naim dan Nuchron. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut.* Jurnal.

Musfiqon, H. M. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembeljaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Novandya, Adhika, dkk. 2012. *Aplikasi Pengenalan Budaya dari 33 Provinsi di Indonesia Berbasis Android.* Jurnal.

Nurcahyo, Prasetyo Adhi. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi.* Jurnal.

Nurseto, Tejo. 2011. *Media Pembelajaran yang Menarik.* Jurnal Pendidikan Universitas Yogyakarta. Volume 8 Nomor 1. April 2011.

Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Purbasari, dkk. 2012. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 1, No 2, Hal. 3-11.

Putra, Rizki Suhendar, dkk. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal.

Rifa'i dan Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.

Sanaky, H. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: KAUKABA.

Sanjaya. 2008. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: Prenada.

Santoso, Slamet. 2009. *Statistika Deskriptif.* Yogyakarta: Ardana Media.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta : UNY Press.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.