



**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI
POKOK LITOSFER ANTARA PENGGUNAAN MEDIA
WINDOWS MOVIE MAKER DENGAN *POWER POINT*
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 JUWANA**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Geografi
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Roby Choirul Anam
3201406575

PERPUSTAKAAN
UNNES

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

2010

SARI

Anam, Roby Choirul 2010. Perbandingan Hasil Belajar Geografi Materi Pokok Litosfer Antara Penggunaan Media *Windows Movie Maker* Dengan *Power Point* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Juwana. Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Windows Movie Maker*, dan *Power Point*

Pembelajaran Geografi yang selama ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Juwana masih sering disampaikan dengan media konvensional seperti peta, gambar dan sebagainya. Guru jarang mencoba menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat memberikan variasi dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas yang menarik siswa untuk dapat menangkap materi yang disampaikan. Masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker*?, (2) bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point*?, (3) lebih baik manakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point*?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker*, (2) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point*, (3) mengetahui lebih baik manakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point*.

Populasi penelitian adalah guru mapel Geografi dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Juwana sebanyak 349 siswa yang terbagi dalam 9 kelas. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* yaitu dengan mengambil dua kelas yang memiliki nilai rata-rata yang mendekati sama. Dua kelas tersebut kemudian ditentukan kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan tehnik *random sampling*. Hasil *random* diperoleh kelas X.9 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 38 dan kelas X.3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 38. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni media pembelajaran *Windows Movie Maker* dan *Power Point* sebagai variabel bebas serta hasil belajar sebagai variabel terikat. Pengumpulan data menggunakan metode tes, metode dokumentasi dan metode observasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama tiga kali pertemuan dan ulangan harian pada pertemuan terakhir. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar yang lebih baik antara kelompok eksperimen dan kontrol dilihat dari rerata hasil akhir kognitif siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Rerata hasil belajar kognitif

pada kelas eksperimen dengan media *Windows Movie Maker* sebesar 82,05. Hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa kelas eksperimen pada pertemuan I perolehan skor dengan siswa terbanyak yaitu pada kriteria aktif dengan jumlah 28 siswa, pertemuan II terjadi peningkatan pada kriteria sangat aktif dari 4 siswa pada pertemuan I menjadi 11 siswa pada pertemuan II dan pertemuan III terjadi sedikit penurunan pada kriteria sangat aktif menjadi 10 siswa. Rerata hasil belajar kognitif kelas kontrol dengan media *Power Point* sebesar 76,32. Hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa kelas kontrol pada pertemuan I perolehan skor dengan siswa terbanyak yaitu pada kriteria aktif dengan jumlah 30 siswa, pertemuan II terjadi peningkatan pada kriteria sangat aktif dari 2 siswa pada pertemuan I menjadi 8 siswa pada pertemuan II dan pertemuan III terjadi perolehan skor tetap pada kriteria sangat aktif. Perolehan skor aktivitas belajar siswa tersebut maka dapat dilihat bahwa hasil belajar afektif dan psikomotorik belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan analisis data akhir uji t ulangan harian diperoleh t_{hitung} sebesar 4,894 lebih besar dari t_{tabel} = 1,67. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang menyatakan hasil belajar geografi Materi Pokok litosfer dengan media pembelajaran *Windows Movie Maker* lebih baik daripada media pembelajaran *Power Point*, diterima.

Saran yang diajukan berdasarkan penelitian adalah hendaknya guru mata pelajaran Geografi dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam proses belajar selain itu hendaknya guru mata pelajaran juga dapat menggunakan media pembelajaran inovatif seperti *Windows Movie Maker*. Bagi pihak sekolah, Dinas Pendidikan maupun MGMP untuk mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan program *Windows Movie Maker* melalui penyuluhan (seminar), *workshop* atau kegiatan lain sehingga dapat menjadi bekal bagi guru dalam setiap kegiatan belajar mengajar