**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

“Medium atau media (jamak) berasal dari kata Latin “medium” yang berarti diantara, suatu istilah yang menunjukkan segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima” (Asyad. 2013:3). Degeng 1989 (Rayandra 2011:7) mengatakan bahwa “pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik)”.

Setelah memahami pengertian media dan pembelajaran, maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut pengertian media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah. Gagne dan Briggs (Asyad. 2013:4) menyatakan bahwa “media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa, dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat-perangkat keras tersebut”. Selain itu menurut Gagne tentang media pembelajaran adalah “Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang pembelajaran”(Karim,2007:6)..

Dari pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran sehingga dapat mendorong proses belajar. Dalam perkembangannya, mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilka rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

9

Hamalik 1986 (Arsyad 2010:15) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Hamalik (Asyad, 2010:25) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berpikir, oleh karena mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian para siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu. Hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas betapa besar manfaat media pembelajaran digunakan karena akan sangat membantu demi optimalnya proses pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.

Arsyad (2013:74) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, yaitu: “1) tujuan pemilihan, 2) karakteristik media pembelajaran, dan 3) alternatif pemilihan”. Prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan pemilihan

Pemilihan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran harus didasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media pembelajaran itu untuk siswa, untuk informasi yang lebih luas, atau hanya sekadar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih spesifik lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak normal, tuna rungu, atau tuna netra. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media pembelajaran yang digunakan.

1. Karakteristik media pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dari segi keampuhannya, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Di samping itu, untuk memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi, sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media pembelajaran tersebut, maka guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif dalam pemilihan media pembelajaran.

1. Alternatif pemilihan

Kegiatan memilih merupakan proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan penggunaan media pembelajaran. Guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan digunakan jika terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diperbandingkan. Jika media pembelajaran itu hanya satu saja, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan media pembelajaran yang ada apa adanya sehingga hal tersebut akan dapat mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

1. Kriteria pemilihan Media

Karim (2007) menjelaskan, Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media.

Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Niken, 2010). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan materi yang harus dipelajari.Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajarsesuatu.

Dengan mengetahui prinsip–prinsip pemilihan media, maka pertimbangan pokok dalam media, terdiri dari beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran.
2. Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan siswa.
3. Media yang digunakan hendaknya tepat guna, dalam arti bahwa media tersebut benar–benar dapat diamati, didengar, dirasakan atau dihayati oleh siswa.
4. Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, dalam artian tersedia alat atau bahannya.
5. Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru mauun siswa.
6. Persiapan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia dan diusahakan agar dapat diperoleh hasil yang memuaskan.
7. Memperhatikan kondisi lingkungan pada saat penggunaan media.
8. Media *Google Earth*

*Google Earth* merupakan aplikasi yang memudahkan penggunanya melihat bumi dengan jelas. Gambarnya di ambil dari pemetaan satelit dan topografi udara. *Google Earth* memfokuskan penggunaan aplikasi untuk dapat melihat bumi beserta isinya dengan jelas dari angkasa dan kemudian di kirim ke pengguna sehingga mereka dapat melihat dari komputer mereka tanpa harus pergi ke luar angkasa.

*Google Earth (online)* merupakan Program memetakan bumi dari [superimposisi](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Superimposisi&action=edit&redlink=1) gambar yang dikumpulkan dari [pemetaan satelit](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pemetaan_satelit&action=edit&redlink=1), [fotografi udara](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Fotografi_udara&action=edit&redlink=1) dan globe [GIS](http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi_geografis) [3D](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Grafis_komputer&action=edit&redlink=1). Awalnya dikenal sebagai ***Earth Viewer****,* *Google Earth* dikembangkan oleh [Keyhole, Inc.](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Keyhole,_Inc.&action=edit&redlink=1), sebuah perusahaan yang diambil alih oleh [Google](http://id.wikipedia.org/wiki/Google) pada tahun [2004](http://id.wikipedia.org/wiki/2004). Produk ini, kemudian diganti namanya menjadi *Google Earth* tahun 2005. Google juga menambah pemetaan dari basis datanya ke perangkat lunak pemetaan berbasis web. Peluncuran *Google Earth* menyebabkan sebuah peningkatan lebih pada cakupan media mengenai globe virtual antara tahun [2005](http://id.wikipedia.org/wiki/2005) dan [2006](http://id.wikipedia.org/wiki/2006), menarik perhatian publik mengenai teknologi dan aplikasi [geospasial](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Geospasial&action=edit&redlink=1).

Globa virtual ini memperlihatkan rumah, warna mobil, dan bahkan bayangan orang dan rambu jalan.Resolusi yang tersedia tergantung pada tempat yang dituju, tetapi kebanyakan daerah (kecuali beberapa pulau) dicakup dalam resolusi 15 meter. Las Vegas, Nevada dan Cambridge, Massachusetts memiliki resolusi tertinggi, pada ketinggian 15 cm (6 inci). *Google Earth* memolehkan pengguna mencari alamat (untuk beberapa negara), memasukkan koordinat, atau menggunakan mouse untuk mencari lokasi.

*Google Earth* juga memiliki data [model elevasi digital](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Model_elevasi_digital&action=edit&redlink=1) (DEM) yang dikumpulkan oleh [Misi Topografi Radar Ulang Alik](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Misi_Topografi_Radar_Ulang_Alik&action=edit&redlink=1) [NASA](http://id.wikipedia.org/wiki/NASA). Ini bermaksud agar kita dapat melihat [*Grand Canyon*](http://id.wikipedia.org/wiki/Grand_Canyon)atau [Gunung *Everest*](http://id.wikipedia.org/wiki/Gunung_Everest) dalam tiga [dimensi](http://id.wikipedia.org/wiki/Dimensi), daripada 2D di situs/program peta lainnya. Sejak November 2006, pemandangan 3D pada pegunungan, termasuk Gunung Everest, telah digunakan dengan penggunaan data [DEM](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=DEM&action=edit&redlink=1) untuk memenuhi gerbang di cakupan [SRTM](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=SRTM&action=edit&redlink=1). *Google Earth* memiliki kemampuan untuk memperlihatkan bangunan dan struktur (seperti jembatan) 3D, yang meliputi buatan pengguna yang menggunakan [*SketchUp*](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=SketchUp&action=edit&redlink=1), sebuah program [pemodelan 3D](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pemodelan_3D&action=edit&redlink=1). *Google Earth* versi lama (sebelum Versi 4), bangunan 3d terbatas pada beberapa kota, dan memiliki pemunculan yang buruk tanpa tekstur apapun. Banyak bangunan dan struktur di seluruh dunia memiliki detil 3D-nya; termasuk (tetapi tidak terbatas kepada) di negara Amerika Serikat, Britania Raya, Irlandia, India, Jepang, Jerman, Kanada, Pakistan dan kota Amsterdam dan Alexandria. Bulan Agustus 2007, [Hamburg](http://id.wikipedia.org/wiki/Hamburg) menjadi kota pertama yang seluruhnya ditampilkan dalam bentuk 3D, termasuk tekstur seperti facade.

*Google Earth* mampu menunjukkan semua gambar permukaan Bumi.dan juga merupakan sebuah klien Web Map Service. *Google Earth* mendukung pengelolaan data[Geospasial](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Geospasial&action=edit&redlink=1) tiga dimensi melalui [Keyhole Markup Language](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Keyhole_Markup_Language&action=edit&redlink=1) (KML). Kelebihan dari aplikasi ini adalah mampu melihat bumi beserta isinya tanpa harus pergi ke angkasa. Namun kekurangannya yaitu harus terkoneksi dengan internet agar mampu mendapatkan gambar yang berkualitas, hal ini yang mengakibatkan daerah-daerah terpencil tidak bisa mengakses *Google Earth* karena keterbatasan alat dan sinyal.

Manfaat yang dapat diperoleh sangat banyak, antara lain dapat mengetahui lapisan bumi, dapat digunakan untuk mempelajari geografis suatu wilayah di bumi, dapat melihat area yang terkena dampak bencana seperti tsunami, dapat digunakan mencari alamat yang akan dituju, serta dapat mengetahui suatu tempat penting tertantu yang akan di kunjungi misalnya museum.

Manfaat lain dari aplikasi ini adalah jika kita akan membangun sesuatu bangunan, aplikasi ini juga dilengkapi fitur untuk membuat bangunan yang langsung di interpretasikan pada gambar permukaan bumi dan hasilnya dapat memuaskan. Hal inilah yang mengakibatkan pentingnya penggunaan *Google Earth* bagi calon ilmuwan bumi seperti anak-anak dari jurusan teknik geofisika. Karena jurusan ini mempelajari tantang lapisan bawah permukaan bumi, *Google Earth* sangat bermanfaat. Manfaat tersebut adalah jika akan menentukan suatu tempat yang memiliki potensi sumber daya alam tersembunyi di bawah lapisan permukaan bumi. Selain itu juga dalam pembelajaran seperti menentukan tempat penelitian untuk kuliah lapangan dan lain sebagainya. *Google Earth* juga dapat digunakan untuk media pembelajaran bagi teknik geofisika di kelas dalam mempersentasikan penemuan-penemuan baru yang sifatnya ilmiah dan dapat dimanfaatkan lebih lanjut.

1. Penggunaan Media *Google Earth*

Media *Google Earth* dapat digunakan dalam banyak bidang. Media *Google Earth* dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Menurut Iwan Binanto (2010:3) Beberapa bidang yang menggunakan Media *Google Earth* adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

2. Rumah

3. tempat umum

4. *Virtual Reality* (VR)

Dari teori tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Media *Google Earth* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Menurut Iwan Binanto (2010:4) dengan Media *Google Earth* membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Selain itu Media *Google Earth* yang terdiri dari teks, grafik,video dan animasi dapat mempengaruhi proses dalam belajar.

Media *Google Earth* bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain, Media *Google Earth* mempunyai kelebihan. Media *Google Earth* mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, grafik dan animasi dalam satu sajian digital. Media *Google Earth* juga mempunyai akses interaktif dengan pengguna. Keberadaan Media *Google Earth* dalam pendidikan telah menunjukan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bermakna melalui pembelajaran. Bahkan menarik minat peserta didik perlu menggunakan strategi pemanfaatan komputer dalam kurikulum pendidikan *Hyper Studio* (Munir, 2012:109)

Media *Google Earth* membantu menyediakan cara yang unik untuk para peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan menjelaskan konten rekayasa dengan cara berbeda dari metode tradisional. Salah satu multimedia yang menjanjikan untuk pendidikan adalah *virtual reality* (VR). *Virtual reality* adalah teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3-D) sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik.

Salah satu kekurangan strategi berbasis komputer adalah bahwa sering peserta didik menjauhkan diri dari lingkungannya. Keuntungan *virtual reality* adalah memungkinkan orang untuk memperluas presepsinya tentang dunia nyata dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin (Munir 2012:109).

1. **Hasil belajar**
2. Pengertian belajar

Belajar pada dasarnya merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupannya. Dengan belajar, seseorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya, baik dalam segi ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah laku maupun dalam hal keterampilan dan kreativitasnya. Begitu pula seseorang akan dapat lebih mampu mengikuti perkembangan dalam segala bidang, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) maupun dalam pengembangan iman dan tagwa (Imtaq).

Sudjana (2010:28) mengemukakan :

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Dari beberapa defenisi tentang belajar maka peneliti dapat membandingkan dan menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang dilihat dari aktifitas psikologisnya dan melahirkan perubahan keterampilan, kebiasaan serta tingkah laku dari yang paling sederhana sampai yang kompleks.

Proses belajar adalah proses yang berbeda dengan proses kematangan yang dicapai oleh seseoraag dari proses pertumbuhan psikologisnya. Perubahan yang juga tidak termasuk dalam kategori belajar adalah refleks.Kegiatan belajar di sini adalah peristiwa belajar di mana seseorang menyadari bahwa dia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar.

Ciri-ciri perubahan dalam belajar sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah (2002) yaitu:

1)Perubahan yang terjadi secara sadar;2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional;3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif;4)Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara;5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah;6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Ciri-ciri perubahan dalam belajar diuraikan sebagai berikut:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

Setiap orang yang melakukan aktivitas belajar akan menyadari terjadinya perubahan pada dirinya atau sekurang-kurangnya akan merasakan bahwa telah terjadi perubahan dalam dirinya.

1. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang melakukan aktivitas belajar akan berlangsung secara terus-menerus. Satu perubahan yang terjadi pada diri orang yang belajar dapat menyebabkan terjadinya perubahan berikutnya, dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya. Misalnya, seorang anak belajar menulis, maka dia akan mengalami perubahan dari tidak tahu menulis menjadi tahu menulis.

1. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Melalui perbuatan belajar, maka akan terjadi perubahan yang selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan, akan makin banyak dan makin baik perubahan yang bersifat aktif. Artinya, perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengan sendirinya karena dorongan dari dalam diri seseorang tidak termasuk perubahan dalam arti belajar.

1. Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara

Setiap perubahan yang terjadi pada diri seseorang namun hanya bersifat sementara, seperti; berkeringat, bersin dan menangis, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses beiajar bersifat menetap atau permanen.

1. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Setiap perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai dampak dari belajar akan memiiih tujuan dan sifatnya terarah, atau perbuatan belajar terarah kepada perbuatan tingkah laku yang benar-benar terjadi dan disadari. misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik atau tingkat kecakapan apa yang akan dicapainya.

1. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu dan sebagai hasilnya dia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan.

1. Hasil belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hal ini berdasarkan pendapat Sudjana (2010:33) bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Arikunto (2001:7) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai yang telah dipelajari dan ditetapkan”. Selanjutnya Hamalik (2003:53) mengemukakan “hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Sementara Sardiman (2007: 61) mengemukakan bahwa:

Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru dan sebagainya.Atau belajar sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, sehingga akan menyangkut mitra kognitif, afektif dan psikomotorik.

Mengacu pada pendapat diatas, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa.

Menurut Bloom (Sudjana, 2010:39), “ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu: ( 1) ranah kognitif, (2) ranah afektif (3) ranah psikomotor”.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setelah seseorang melalui suatu proses belajar tertentu akan dapat terlihat apa yang telah dicapainya. Untuk mencapai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Sudjana (2005:39) mengemukakan mengenai faktor-faktor mempengaruhi hasil belajar yaitu “faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”. Sedangkan Caroll (Sudjana, 2005:40) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, “yakni (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (4) kualitas pengajaran, (5) dan kemampuan individu”.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Sardiman (1992:74) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut “1) Faktor Internal (faktor sosial dan non sosial). 2) Faktor Eksternal (faktor fisiologi dan psikologis)”. Faktor-faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat dan gedung, alat-alat, buku dan sebagainya. Semua faktor yang termasuk golongan ini perlu dilengkapi dan diatur mengingat situasi dan kondisi tempat. Jika sekolah berlangsung di pagi hari, mestinya tidak ada masalah dengan suhu udara, lain halnya dengan sekolah yang diselenggarakan pada siang, sore atau malam hari. Pada waktu siang hari udara panas yang terkadang membuat siswa tidak kuat atau tidak kerasan dalam ruangan, apalagi dalam kondisi ruangan yang sempit dan dekat dengan sumber keramaian. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat berkonsetrasi secara penuh. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia secara nyata dalam arti hadir, maupun tidak hadir. Sebagai contoh misalnya foto, televisi, gambar dan lain-lain.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan kesehatan siswa. Faktor ini mempunyai kedudukan yang penting juga. Bagaimana siswa akan dapat belajar dengan baik apabila keadaan badan dan kesehatannya terganggu, misalnya anggota badanya cacat, sakit-sakitan. Oleh karena itu, dalam hal ini yang perlu diingat adalah bagaimana agar siswa tetap dalam keadaan sehat. Adapun faktor psikologis adalah yang berhubungan dengan kejiwaan peserta didik. Yang termasuk dalam faktor ini adalah kecerdasan, perhatian, bakat, minat, emosi dan motivasi. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar.

 Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya. Terkhusus pada penelitian ini, pada observasi awal peneliti menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tingkat perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.
2. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu diupayakan dalam meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media animasi yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini ditentukan bahwa hasil belajar siswa yang dimaksud adalah hasil belajar dalam mata pelajaran biologi dilihat dari tes.

1. **Mata Pelajaran IPS**
2. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Istilah Geografi berasal dari bahasa Yunani *geo* yang artinya bumi dan *graphien* yang artinya pencitraan. Geografi adalah ilmu pengetahuan yang menggambarkan segala sesuatu yang ada di permukaan bumi. Beberapa definisi Geografi yang dikemukakan para ahli geografi, antara lain sebagai berikut:

Bintarto (1977) Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mencitrakan, menerangkan sifat-sifat bumi, menganalisis gejala-gejala alam, dan penduduk, serta mempelajari corak yang khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur-unsur bumi dalam ruang dan waktu.

 Dari pendapat di atas Geografi adalah ilmu yang memmpelajari tentang bumi, tempat-tempat di dunia, negara di dunia, memahami fenomena alam yang terjadi, dan mengenal tempat-tempat yang ada di seluruh dunia.

Isjoni (2007: 21) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan suatu program keseluruhan pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosial tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia dengan variasi.

 Pendidikan Geografi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan dapat dijadikan wahana siswa untuk mempelajari lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkunganya yang terjadi sehari-hari. Pembelajaran geografi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak didik untuk mencapai kedewasaan mental di dalam berpikir, merasakan, bekerja, sikap sosial serta memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan mengembangkan keterampilan berpikir untuk menguatkan pemahaman tentang suatu materi,sehingga anak didik mampu hidup sesuai dengan kondisi lingkungan dan masalah yang dihadapi dalam kehidupan ini.

1. Tujuan Mata Pelajaran IPS Geografi

Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong  peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek sosial, dan ekologis dari eksistensi manusia.

Menurut Muh. Sholeh (*online*) Mata pelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif.
4. Memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.
5. **KERANGKA PIKIR**

Keberhasilan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh fasilitas yang ada, namun kondisi siswa sebagai pihak yang dikenai proses pendidikan ikut pula berpengaruh. Dalam realita kehidupan, minat merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan seseorang khususnya dalam hal belajar.

Siswa yang kurang berminat untuk belajar walaupun didukung oleh berbagai faktor, akan berpengaruh sekali terhadap hasil belajarnya. Adanya minat selain menimbulkan perasaan senang, dalam belajar juga akan menyebabkan pemusatan perhatian, sehingga akan mendukung keberhasilan dalam belajarnya.

Siswa yang mempunyai minat tinggi, maka dalam belajarnya pun akan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak berminat maupun yang berminat rendah. Sehingga tingkat minat siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap kelangsungan dan keberhasilan belajar siswa. Untuk itu faktor minat tersebut perlu diperhitungkan sebagai faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan deskripsi tersebut maka disimpulkan bahwa minat terhadap belajar terhadap IPS Geografi mempunyai pengaruh terhadap, hasil belajar IPS Geografi. Jika minat belajar terhadap IPS Geografi tinggi maka siswa lebih berkesempatan untuk memperoleh hasil belajar yang baik pula. Demikian dengan siswa yang tidak berminat atau pun mempunyai minat belajar yang rendah, maka berkecenderungan untuk mendapatkah hasil belajar yang kurang baik.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, dalam kegiatan pembelajaran Geografi guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memberikan suasana senang, kreatif, dan dapat mengembangkan kemampuannya. Diharapkan dengan terciptanya kondisi tersebut akan menumbuhkan rasa tertarik siswa terhadap mata pelajaran IPS Geografi.

Kenyataan dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan metode mengajar yang mereka senangi tanpa memikirkan sifat materi, suasana kelas, dan kemampuan siswa, akibatnya dalam pembelajaran jalur komunikasi hanya satu arah. Hal demikian dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran terasa kaku, monoton, siswa menjadi cepat bosan, dan pasif.

Kondisi tersebut memerlukan perbaikan salah satu diantaranya adalah dengan diadakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan menerapkan media berupa *Google Earth* sehingga dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Pada materi IPS Geografi kelas VIII pada kompetensi dasar mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di atmosfer dan hidrosfer, serta dampaknya terhadap kehidupan akan memakan waktu panjang, melelahkan bahkan sampai membosankan.

Untuk itu penggunaan media berupa *Google Earth* dipandang paling tepat dengan tujuan dapat:

1. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengorganisasikan temuannya.
2. Menumbuhkan rasa senang, karena siswa dapat mengekspresikan temuan mereka.
3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan minat siswa.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya kerangka pemikiran dapat disajikan pada gambar 2.1.

Pembelajaran IPS Geografi

Menggunakan Media *Google Earth*

* Identifikasi Media *Google Earth*
* Mengembangkan Media *Google Earth*
* Menerapkan Media *Google Earth*

Meningkatkan Hasil belajar siswa

Gambar 2.1. Kerangka berpikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Di SMP Laniang Makassar.

H1 : Ada Pengaruh Penggunaan Media *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Di SMP Laniang Makassar.