**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**

Pengertian media sampai saat ini belum bisa diartikan secara jelas dan pasti sebab memiliki arti yang multi makna yang setiap orang memiliki konsep yang berbeda, tetapi pada dasarnya media merupakan alat bantu pengantar komunikasi yang berbentuk visual, audio maupun audio visual.

Arsyad (2014:3) menyatakan bahwa “ kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengatar”. Media merupakan alat yang digunakan untuk mengirim informasi ke penerima pesan, pesan yang dikirim berupa informasi yang akan disampaikan ke penerima pesan tersebut. Dalam proses pembelajaran di kelas media digunakan sebagai perantara atau pengantar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik selaku penerima pesan. Hal ini senada dengan pedapat Sadiman (2007:6) menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sebagai alat untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan sehingga memudahkan proses penyampaian informasi dan dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media guna menimbulkan semagat dalam mengikuti pembelajaran, perasaan senang, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga menghindari efek verbalisme dalam proses pembelajaran.

10

Memahami arti media secara umum belum bisah diketahui secara pasti, sesuai dengan pembahasan di atas bahwa media memiliki arti multi makna yang menafsirkan media sesuai dengan fungsi, tujuan dan bentuknya. Dalam memahami pengertiannya, media biasanya dikelompokkan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dikehendaki seperti media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri secara umum merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media sebagai alat yang diguanakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa, media yang digunakan baik berupa media audio, visual dan maupun yang berbentuk audiao visual, agar materi yang disampaikan dapat diterima lebih baik dan cepat dipahami. Hal ini senada dengan pendapat Gerlach dan P.Ely (Karim, 2007:5) menyatakan bahwa:

Mengartikan media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menagkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki arti yang kompleks yang dapat diartikan secara luas sebagai material atau kejadian yang dapat membentuk perubahan sikap tingkahlaku siswa dapat pula diartikan sebagai benda yang berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan meteri kepada siswa. Perbedaan arti media secara luas dan sempit memiliki pandangan yang berbeda, disatu sisi media lebih mengarah pada pembentukan sikap dan proses serta hasil ketika menggunakan media sedangkan disisi lain media diartikan sebagai alat berupa benda yang digunakan. Pada umumnya di masyarakat media biasanya diangap dan diartikan sebagai tempat atau alat yang memberikan informasi berupa peristiwa atau kejadian yang dianggap perlu untuk diketahui. Dalam pendapat di atas khususnya pengertian media pembelajaran secara luas dan sempit sebenarya memiliki satu tujuan yaitu agar terjadi perubahan sikap berupa pengetahuan maupun keterampilan bagi masyarakat dan siswa.

Menurut Karim (2007) “proses belajar membelajarkan adalah proses komunikasi guru dengan siswa.”kemudian dilanjut oleh Pattaufi & Sumartini (2011:5) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, dimana dalam proses tersebut ada komunikator (guru/peserta didik) yang menyampaikan pesan kepada komunikan (peserta didik)”. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pengajar (guru) dan siswa, pengajar (guru) menyampaikan informasi berupa materi dan gagasan ke siswa. Komunikasi merupakan proses interaksi antara dua orang atau lebih yang saling berinteraksi menyampaikan sejumlah pesan yang akan disampaikan. Guru sebagai komunikator menyampaikan sejumlah materi pembelajaran kepada siswa dengan metode dan gaya bahasa yang mudah dipahami, sedangkan siswa berperan sebagai komunikan yang menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru, begitupun sebaliknya ketika siswa bertanya kepada guru bertindak sebagai komunikator dan guru menjawab pertanyaan dari siswa bertindak sebagai komunikan, sehingga terjadi hubungan timbal balik dan terjadi proses komunikasi. Memperjelas tentang belajar sebagai proses komunikasi dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran, guru perlu menggunakan media untuk membantu menyapaikan informasi tersebut, tanpa media proses komunikasi sulit untuk terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berjalan efektif dan efisien.

Dalam teori perkembangan Piaget (Uno, 2010:104) menjelaskan bahwa proses belajar terdiri atas tiga tahap, yaitu :

1. *Asimilasi*, proses penyesuaian pengetahuan baru dengan struktur kognitif seseorang.
2. *Akomodasi*, proses kognitif seseorang dengan pengetahuan yang baru, dan.
3. *Ekuilibrasi*, proses penyeimbangan mental setelah terjadi proses asimilasi dan akomodasi.

Kemudian dilanjut menurut Tirtaraharja & Parumbuan (2012:5) menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran itu bukanlah proses pengoperan benda, bahkan juga ilmu melainkan proses rohaniah yang berlangsung pada diri pengajar dan yang (diharapkan) beresonansi dengan terjadinya proses rohaniah yang berlangsung pada diri pebelajar.

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di sekolah secara operasional yaitu hubungan interaksi guru dengan siswa, guru pada hakikatnya memiliki fungsi sebagai fasilitator yang meberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki, guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, sehingga apa yang menjadi kelebihan dan minat siswa dapat terkontrol kemudian diarahkan untuk dikembangkan bakat tersebut. Seperti yang dikemukakan di atas bahwa belajar bukan proses pengoperan ilmu dari guru ke siswa, tetapi pada hakikatnya guru hanya sebagai pasilitator kepada siswa untuk memberikan masukan berupa saran dan membantu siswa dalam membentuk pengetahuan baru melalui proses kognitif, psikomotorik atau keterampilan, dan emosional yang diajarkan oleh guru. Jadi proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan siswa yang diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran.

Pengajar (guru) bukan sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran yang secara penuh mengisi pengetahuan bagi siswa. Memindahkan pengetahuan yang dimiliki layaknya sebuah botol kosong kemudian diisi dengan air lalu ditutup, melainkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki. Dan pendidik (guru) tidak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu pasti, tetapi dituntut juga untuk memberikan pengetahuan yang bersifat moral dan keagamaan serta menjadi contoh atau panutan.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pesan ke siswa dalam upaya meningkatka daya serap yang baik. Media digunakan untuk mempermudah proses penyampaian pesan atau materi kepada siswa, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, serta menjaga konsentrasi sehingga menimbulkan rasa semagat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Hamalik (Arsyad ,2014:23) mengemukakan media pada proses belajar mengajar yaitu:

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 psikologi terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menumbuhkan minat belajar karena memiliki ketertarikan pada materi yang diajarkan oleh guru dan mempermudah siswa untuk memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya media yang berbasis IT sebab penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT menawarkan konsep iteraktif dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpkir ketingkat yang lebih tinggi.

Penggunaan media yang berbasis IT memberikan kemudahan bagi guru sebab di era kemajuan teknologi saat ini siswa lebih cenderug cepat menerima pengaruh perkembangan teknologi, seperti penggunaan *handpone*, komputer dan lain sebagainya. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengguakan media yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar tidak terlihat ketiggalan dengan perkembangan yang ada dan disesuaikan pada kebutuhan siswa akan teknologi. Penggunaan teknologi saat ini menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan dan kemajuan masyarakat saat ini pula sangat bergantung dengan teknologi. Penggunaan media yang berbasis IT sangat diperlukan dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

1. **Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat berpengaruh yaitu metode pembelajaran dan media yang digunakan, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode pembelajaran tentunya mempengaruhi jenis media yang digunakan. Pemilihan jenis media yang digunakan tergantung dari metode mengajar, situasi dan kondisi lapangan, dan tujuan yang akan dicapai meskipun ada aspek-aspek lain yang turut mempengaruhi pemilihan media pembelajaran.

Karim (2007:15) dalam pemilihan media terdapat tiga point yang harus diperhatikan yaitu:

1. Bahan media, media disesuaikan dengan bahan atau peralatan yang memungkinkan untuk dipake dan mudah didapat.
2. Biaya, Penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi keuangan yang ada.
3. Mutu, Media yang digunakan disesuaikan dengan apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada, dan mengingat kemampuan serta sifat-sifat khususnya. Pemilihan media pembelajaran hendaknya tidak terpisah dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Hal ini senada dengan pendapat Ely (sadiman, 2007:85) menyatakan bahwa “pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan.” Pemilihan media harus memperhatikan materi yang diajarkan serta metode yang digunakan dalam mengajar sebab dua unsur ini sangat penting dan saling berkaitan. Memilih salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media yang digunakan, namun keputusan dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran sendiri terletak pada sosok guru yang mengajar di kelas. Perlu diingat juga bahwa kondisi lingkungan tentu harus diperhatikan dalam menggunakan media, kondisi sekolah dan suasana kelas yang diajar harus diperhatikan pula. Kondisi lingkungan ketika akan menggunakan media yang berbasis IT harus diperhitungkan, misalnya dalam menggunakan media presentasi yang membutuhkan aliran listrik dan jaringan internet tentu akan menjadi masalah ketika sekolah tersebut tidak mendapat aliran listrik dan jaringan internet.

Berbagai masalah yang akan timbul harus diperhitungkan dengan cermat agar maksud dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai. Kriteria pemilihan media tidak terlepas dari faktor-faktor yang telah dijelaskan sebelumnya, namun perlu diingat bahwa media perlu diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas guna memberikan kemudahan bagi guru dan siswa.

1. **Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Dalam menggunakan media terdapat banyak pilihan yang ditawarkan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Jenis–jenis Media pembelajaran jika ditinjau dari segi penggunaannya media bisah dikaitkan dengan indara yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan yakni mata (visual), telinga (audio) tatapi dengan kemajuan dan perkembangan saat ini media pembelajran memiliki banyak jenis sesuai dengan penggunaanya,

Perkembangan media pembelajaran saat ini memiliki bayak pilihan yang ditawarkan kepada guru, media pembelajaran seperti saat ini yang banyak digunakan oleh guru yaitu media yang berbasis IT sebab media tesebut memiliki bayak keunggulan untuk menanpilkan materi berupa tulisan, gambar, simbol, sampai pada media audio visual yang berbentuk video pembelajaran. Media pembelajaran dahulunya hanya dikenal dalam bentuk benda atau gambar yang dipakai guru dalam pembelajaran tetapi saat ini kita bisa menvisualkan lewat tampilan lembar *slide* media presentasi. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2014) membagi jenis media pembelajaran sesuai dengan penggunaanya yaitu:

1. Media berbasis manusia
2. Media berbasis cetakan
3. Media berbasis visual
4. Media berbasis audio visual.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar bisah menciptakan suasana yang nyaman menyenankan sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran baik itu guru yang berperan sebagai media maupun alat yang digunakan dalam memberikan materi di kelas. Manusia bisa dikatan media jika membantu memberikan informasi kepada siswa melalui komunikasi. Media cetak, misalnya buku paket yang ada membantu siswa memahami isi materi yang dijelaskan oleh guru bagitupun media audio visual merupakan media yang sering digunakan oleh guru sebab proses penyampaiannya lebih baik dan bentuk fisik lebih jelas.

1. **Media *Prezi***

*Prezi* adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis *online* maupun *offline* selain untuk presentasi *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi ide bagi pengguna di atas kanvas kosong, seperti membentuk peta konsep atau *mind-* *map*.

Menurut Enterprise (2013:115) menyatakan bahwa “*Prezi* memiliki prinsip presentasi yang berbeda, mampu menyajikan presentasi lewat pendekatan *futuristic* seperti film-film masa depan menawarkan konsep presentasi non linear”. *Prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk linear artinya materi yang ditampilkan tidak lagi saling terpisah sebaliknya materi yang dibuat ditampilkan dalam satu lembar kanvas yang utuh karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *prezi* utuk memperbesar dan memperkecil tanpilan media presentasi mereka.

*Prezi* bukan hanya mampu membuat presentasi yang berbentuk linear tetapi dapat pula membuat presentasi dalam bentuk non linear yaitu presentasi terstruktur seperti presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi non-linear. Pada *prezi*, teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas satu kanvas presentasi, dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan dapat mengitari serta menyorot obyek-obyek tersebut. Untuk membuat presentasi linear, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Prayoga (2013) menyatakan bahwa “*prezi* adalah salah satu *sofware* pembuatan *slide* presentasi secara *online,* memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dalam pembuatan *slide* presentasi”. Misi yang dimiliki oleh *prezi* yaitu untuk membuat berbagi ide menjadi lebih menarik dan *prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual di atas satu kanvas yang bersifat [naratif](http://id.wikipedia.org/wiki/Naratif). Sampai saat ini melalui berbagi pengembangan dan kemajuan yang dilakukan, *prezi* tidak hanya digunakan dalam bidang arsitektur saja tetapi *prezi* menjadi salah satu *software* media presentasi yang dimafaatkan oleh barbagai kalangan mulai dari orang yang bergelut di dunia bisnis sampai dunia pendidikan sebab memiliki keunggulan dan tampilan yang menarik.

1. **Kelebihan Media *Prezi***

Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan materi dan metode pembelajaran yang kita gunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan masing-masing dikarenakan tidak ada satu media yang bisah digunakan untuk semua mata pelajaran akan tetapi ada satu media yang bisah kita gunakan hampir setiap mata pelajaran sebab memiliki kelebihan. Media *Prezi* menyediakan beberapa *fitur* yang menjadi kelebihan dari media *software* presentasi lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh Enterprise (2013) sebagai berikut:

1. *Pan* dan *Zoom*

Perbesar dan perkecil kanvas prezi untuk memvisualisasikan ide dan menyorot detil serta melihat keseluruhan presentasi

1. *Impor* Media

Sisipkan gambar ,video, video [*YouTube*](http://id.wikipedia.org/wiki/YouTube), PDF, atau media lainnya ke dalam *Prezi*.

1. *Set* Perlengkapan Lengkap

Pilih templat dan/atau tema yang anda inginkan untuk kostumisasi tampilan *Prezi.*

1. Presentasi *Online* dan *Offline*

Mempresentasikan *prezi* milik pengguna secara *online* atau mengunduh presentasi milik pengguna serta menampilkan *prezi* pengguna secara *offline.*

1. Buat Alur Cerita

Memungkinkan pengguna untuk menggunakan bingkai dan jalur untuk membuat perjalanan presentasi yang sinematis.

*Prezi* menjadi salah satu media presentasi yang banyak digunakan untuk menyampaikan materi atau gagasan dalam suatu kelompok, organisasi maupun dalam proses pengajaran di kelas. Berbagai keunggulan yang ditawarkan oleh *prezi* memberikan kemudahan oleh setiap pengguna dan memberikan banyak pilihan untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang dimiliki. Dalam perkembangan kedepannya media ini mungkin akan mengalami kemajuan yang lebih baik seiring dengan jumlah pengguna semakin banyak dan diharapkan dapat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik.

1. **Menu Menu Media *Prezi***

Dalam media *prezi* memiliki menu-menu tampilan yang tersedia di dalam program ini yang memberikan kemudahan bagi pengguna termasuk tenaga pendidik dalam membuat media presentasi yang menarik, adapun menu-menu yang ditawarkan sebagaimana yang dikemukakan oleh Enterprise (2013) yaitu:

1. *Write*

Mengetik teks, menyisipkan pranala *web*, dan mengakses *transformasio zebra.*

1. *Transformation Zebra*

Ikon memanipulasi objek yang memungkinkan pengguna untuk mengatur ukuran, merotasi objek dan mengedit objek presentasi.

1. *Insert*

Menguggah berkas media dari internet dan komputer pengguna, serta memasukkan bentuk-bentuk seperti panah, garis.

1. *Frame*

Memberikan *container* disekeliling objek presentasi untuk mengelompokkan konten *container* yang disediakan berupa kurung kurawal, lingkarang, segi empat dan sebagainya.

1. *Path*

Mengatur tampilan navigasi satu persatu, menagkap tampilan yang spesifik di dalam *Frame* atau menghapus seluruh alur presentasi..

1. *Colors and font*

Mengaplikasikan gaya-gaya presentasi tertentu. Masing-masing gaya memiliki pilihan huruf dan warna yang berbedah.

Menu dalam media *prezi* memberikan kebebasan pengguna dalam menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki, menu yang ditawarkan seperti *insert*, *write* dan sebagainya memberikan kemudahan dalam melengkapi materi yang akan dipresentasikan. Dalam setiap menu terdapat sejumlah ikon-ikon pilihan yang digunakan yang dianggap sesuai dengan yang kita butuhkan.

Dalam penyusunan media *prezi,* sebagai media presentasi pembelajaran terlebih dahulu guru menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menjelaskan bahwa media *prezi* dalam proses pembelajaran dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran kemudian menyusun point-point pembahasan materi yang akan di masukkan ke dalam media *prezi* berdasarkan skenario pembelajaran dengan menggunakan ikon atau menu yang terdapat dalam media *prezi*.

1. **Pelaksanaan Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Media *Prezi***

Pembelajaran Geografi SMA kelas X dengan menggunakan media *prezi* sebagai media presentasi berpedoman pada langkah-langkah umum pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah umum pembelajaran yang ada dengan menggunakan media presentasi *prezi* yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan pembelajaran
2. Guru memeriksa kesiapan kelas
3. Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa
4. Melakukan apersepsi
5. Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai materi yang diajarkan
6. Guru menyiapkan alat presentasi
7. Penyajian materi
8. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
9. Unsur unsur siklus hidrologi
10. Jenis perairan darat (air tanah, sungai, danau dan rawa)
11. Jenis perairan laut (pantai dan pesisir)
12. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat materi yang dijelaskan
13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan.
14. Guru mengarahkan siswa untuk menjelaskan kembali tentang materi yang diajarkan.
15. Guru memberikan tugas latihan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media presentasi *Prezi*.
16. Kegiatan penutup
17. Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan.
18. Guru memberikan pesan moral dan mengakhiri pertemuan.
19. **Pembelajaran Geografi di SMA**

Ruswanto (2009:2) menyatakan bahwa” geografi berasal dari bahasa yunani: *geo* berarti bumi dan *graphein* berarti tulisan, jadi secara harfiah geografi berarti tulisan tentang bumi.” Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang bumi mengenai lokasi, persamaan dan perbedaan, serta fenomena-fenomena yang terjadi di muka bumi ini. Salah satu konsep geografi di SMA setelah dicabutnya kembali kurikulum 2013 dari yang terpadu ke KTSP 2006 secara operasional membuat mata pelajar geografi terpisah dalam satu paket pembelajaran IPS terpadu yang semulanya terdiri dari sosiologi, ekonomi dan sejarah. Standar Kompetensi Lulusan atau SKL digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan studi geografi. Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.

Sekolah yang efektif memiliki sistem pembelajaran yang mampu menumbuh kembangkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik. Dalam kaitan itu secara nasional telah ditetapkan Standar Proses Pembelajaran Nasional yang berlaku bagi semua guru dalam merencanakan, melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Danim (2010) peran pengajar (guru) terhadap siswa menyatakan bahwa:

Guru tidak hanya dituntut memahami perkembangan peserta didiknya, mereka pun harus mengetahui apa yang diperlukan oleh peserta didiknya untuk sukses dalam menempuh proses belajar disekolah karena itu guru harus mampu memahamkan kepada peserta didiknya mengenai nilai-nilai baik dan buruk selama berada disekolah, dirumah dan masyarakat.

Kualitas pembelajaran yang baik akan mendorong siswa memahami nilai-nilai inti dengan memposisikan pengajar (guru) sebagai tenaga pendidik mempelajari dan mendiskusikannya, mengamati perilaku siswa dalam memecahan masalah yang melibatkan nilai-nilai yang baru. Belajar peduli terhadap nilai-nilai inti dengan mengembangkan keterampilan, membentuk hubungan yang penuh perhatian, membantu menciptakan suasana yang kondusip itulah yang harus melekat pada diri peserta didik. Dalam konteks seperti itu diperlukan pembelajaran yang dialogis antara Pengajar (guru) dengan siswa, dan siswa dengan semua warga sekolah.

Selain itu tujuan pembelajaran, kurikulum, dan sekaligus strateginya harus mengarahkan  ke penciptaan suasana yang  memberikan peluang pada peserta didik mengalami growth in learning. Pembelajaran perlu ditata agar menggairahkan peserta didik untuk belajar. Pembelajaran tidak lagi dilihat sebagai  upaya menyiapkan anak untuk memasuki masa depan, tetapi sebagi suatu proses agar seseorang berhasil.

1. **Hasil belajar**

M.E.B. Gredler (Sahabuddin, 2007:80) mengatakan bahwa belajar adalah “proses memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap”. Kemudian dilanjut oleh Sadiman (2007:2) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Kesimpulan dari atas tesebut belajar merupakan proses transpormasi kemampuan siswa dari sejumlah pengalaman yang diperoleh baik melalui kegiatan di sekolah, masyarakat dan keluarga. Belajar tidak mengenal usia dan tempat untuk belajar, belajar bisah sampai kapanpun dan dimana saja. Seseorang yang terpelajar memberikan warna dan perbedaan bagi orang yang kurang pengetahuannya, seseorang menjadi lebih pintar, cerdas dan jenius dibandingkan dengan orang yang malas untuk belajar sebab belajar merupakan proses yang komleks dan siapa saja tidak mengenal suku, agama, dan ras. Hal ini senada dengan pendapat Sudjana (2013:22) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Belajar merupakan bagian dalam kehidupan manusia mulai dari sejak kandungan sampai di akhir hayat yang memberikan makna betapa pentingnya belajar itu. Pengalaman merupakan peristiwa yang pernah dialami memberikan pengetahuan bagi setiap orang yang mengalami berbagai peristiwa tersebut sehingga menghasilkan kemampuan pada diri seseorang (siswa).

Sahabuddin (2007:81) defenisi-defenisi yang dikemukakan oleh para ahli menyimpulkan tentang belajar yakni:

1. Belajar membawa perubaha dalam arti perubahan perilaku, baik actual maupun potensial.
2. Perubahan itu pada dasarnya adalah perolehan kecakapan baru.
3. Perubahan itu terjadi karena pengalaman, baik yang diusahakan dengan sengaja, maupun yang tidak diusahakan dengan sengaja.

Dari defenisi yang dikemukakan oleh beberapa tokoh dan ahli pendidikan dapat diartikan bahwa hasil dari belajar merupakan sebuah perubahan perilaku atau sikap. Begitupula dengan proses perubahan perilaku peserta didik yang diambil dari adanya kegiatan evaluasi, baik burukya hasil belajar sangat tergantung dari pengetahuan dan perubahan perilaku peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran sebab akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa.

Hasil belajar yang telah dicapai melalui proses kegiatan mengajar di kelas menghasilakn sejumlah informasi kepada guru mata pelajaran sehingga guru dapat merencanakan program-program berupa pembinaan siswa ke arah yang lebih baik guna tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai, namun harus diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mendukung pencapaian tujuan tersebut. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan faktor yang dimaksud dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor eksterna dan internal. Faktor eksternal dapat berupa keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah sedangkan pada faktor internal masuk pada kondisi psikologis dan fisiologi peserta didik. Selain faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, metode atau cara mengajar guru di kelas dapat mempengaruhi juga salah satunya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran, meskipun tidak mutlak, sebaiknya dilakukan. Namun akan lebih baik jika digunakan media sebab tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran.

1. **Kerangka Pikir**

Dari uraian sebelumnya apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran maka dari itu berikut hal yang menjadi landasan pikiran, landasan ini mengarahkan dalam manganalisis data sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan media *prezi* terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pencapaian tujuan pada mata pelajaran Geografi maka peneliti berusaha agar peserta didik dapat menerima materi yang diajarkan dengan menggunakan media *prezi* sebagai media presentasi untuk meningkatkan motivasi dan minat sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat dituangkan dalam bagan sebagai berikut:

**KELAS EKPERIMENT**

1. **Media pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif.**
2. **Media presentasi interaktif yang berbasis *nonlinear*.**
3. **Media presentasi secara *offline*, menampilkan gambar dan video pembelajaran.**

**HASIL BELAJAR**

1. **Penguasaan materi pembelajaran dengan tes hasil ( *postest*).**
2. **Minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran lewat lembar observasi.**

Gambar 2.1. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Sinring (2012:18) menyatakan bahwa “hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara masalah yang dirumuskan“. Hipotesis atau hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga sebab masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis pernyataan tak terduga tentang hubungan dua variable atau lebih.

1. **Hipotesis nol (H0:µ1=µ2)**

Tidak ada pengaruh pemanfaatan Media *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Segeri Pangkep.

1. **Hipotesis Kerja (H1: µ1≠ µ2)**

Ada pengaruh pemanfaatan media *Prezi* terhadap hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Segeri Pangkep.