**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”. Secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Schram, dalam dunia pendidikan media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media adalah alat dalam pembelajaran yang memiliki kedudukan yang sangat penting.

Perancangan media pembelajran yang baik akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajran. Seorang guru akan mudah dalam menyampaikan pesan apabila ada sarana berupa media yang baik yang digunakan pada saat membelajarakan sesuatau kepada siswa. Demikian pula, siswa akan mudah dalam menerima pesan apabila dalam penyampaian pesan, seorang guru menggunakan media pada saat mengajar.

Media bukan hanya terdiri atas bebrpa bagian saja yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, melainkan media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan. Hal ini juga di perkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Asociation of Education Comunication Technology (AECT) (Susilana 2009:6) yang mengemukakan pengertian media pembelajaran, yaitu: “Media merupakan segala bentuk dan saluran yang diperguanakan untuk proses penyaluran pesan”

Istilah “media” bahkan serig dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”)

Menurut Webster (Arsya, 2014:5) ”*art*” adalah keterampilan (*Skil*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang mebahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Jika dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan hanya sekadar benda, alat, bahan atau perkakas tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Achsin (Arsyad, 2014:5)

Dari penjelasan diatas maka dapat saya simpulkan bahwa media yang adalah sarana dalam penyampaian pesan tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi, bahkan bisa dikatakan bahwa kemajuan penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemajuan atau perkembangan teknologi, dimana teknologi itu sendiri adalah ksuatu ilmu yang olehnya kita dapat memperoleh keterampilan.

Berdasarkan realitasnya , media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu media nyata dan media buatan. Meida nyata merupakan segala jenis benda atau objek nyata yang dimanfaatkan sebagai alat bantu media pembelajaran atau sumber belajar di dalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar. Sebaliknya, media buatan yaitu benda atau objek yang secara khusus dirancang dan dibuat untu dijadikan sebagai alat bantu pemeblajaran atau sebagai sumber didalam upaya mengefektifkan proses belajar mengajar.

1. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (Sukiman, 2012), media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hadware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pencaindera
2. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran

1. Fungsi media pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi dan pengetahuan, maka media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Memudahkan bagi seorang guru dalam dalam kegiatan mengajar dan bagi siswa dalam kegiatan belajar
2. Mebuat siswa terfokus pada pesan yang disampaikan
3. Menarik minat siswa dalam proses pembelajatran
4. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret)

Levie & Lents (Arsyad, 2010:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi, fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi Kognitif, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visul atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2014:23), memenuhi tiga fungsi utama apabila itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dlam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Ada tujuh fungsi media pembelajaran yang ditekankan oleh Muh.Safei (2011:13) :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
5. Media pembelajaran biasa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar menurut Sudjana dan Rivai (Sundayana, 2014:8),

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif,
2. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru,
3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan ajar,
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik,
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala.

Media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasan ini dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Sudjana, 2011:2), mengemukakan ada empat manfaat media:

1. Pengajaran kan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode pengajr akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
5. ***Powtoon***

*Powtoon* adalah media pembelajaran berbasis online yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Dalam media powtoon ini, sangat diharapkan bagi seorang pengguna dalam hal ini seorang guru mampu mengelolah media tersebut. Pada penggunaanya *Powtoon* sangat efektif digunakan pada beberapa mata pelajaran, matematika, biologi, sejarah, georafi, Soiologi dan beberapa mata pelajaran lainya. Disamping itu juga, dalam *Powtoon* juga bisa menambahkan gambar dan video agar pembelajaran lebih efektif.

Untuk mempermudah penggunaan media *Powtoon*, guru terlebih dahulu harus membuat akun google agar bisa mengakses ataupun membuat media Pembelajaran melalui media tersebut.

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan setiap detik. Berbagai macam perangkat lunak (*software*) bertebaran dari yang instant sampai yang kompleks dan dari yang gratis sampai yang komersil. Sebuah komunitas pemerhati perangkat lunak seperti “Formulasi” merupakan salah satu faktor yang akan ikut berperan dalam menumbuhkembangkan penggunaan *software* secara maksimal dengan saling berbagi informasi dan pengetahuan. Hal ini merupakan salah satu alasan yang kuat bahwa manusia harus bisa mengalahkan teknologi, yang berarti ketrampilan kita (bersama) dalam memaksimalkan penggunaan sebuah *software* lebih diutamakan daripada kemampuan software itu sendiri. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut selektif dalam memilih software tetapi juga kreatif dalam mengembangkan penggunaannya agar lebih bermanfaat bagi sesama guru dan siswa.

*Powtoon* merupakan sebuah layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menari, diantaranya: animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah.

Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, *Powtoon*  mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan materi pelajaran.

1. Maanfaat Media *Powtoon*

Adapun beberapa manfaat dari media *powtoon*  itu sendiri, yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: objek yuang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, model dan gambar.
3. Menggunakan timelapse atau high-speed, kita dapat mengatur cepat atau lambatnya gerakan pada media tersebut
4. Bisa digunakan untuk menampilkan kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa yang lalu lewat rekaman film, video, foto maupun secara verbal.

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *powtoon*  sebagai jenis media pembelajaran audio-visual, yakni:

1. Kelebihan
2. Interaktif
3. Mencakup segala aspek indera
4. Penggunaanya praktis
5. Kolaboratif
6. Lebih variatif
7. Dapat memberikan feedback
8. Memotivasi
9. Kekurangan
10. Ketergantungan pada ketersediaan sarana teknologi
11. Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada
12. Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya
13. Membutuhkan dukungan SDM yang professional untuk mengoperasikannya
14. **Hakikat Geografi**

Istilah geografi sudah dikenal sejak zaman Yunani kuno. Istilah geografi juga telah mendapat berbagai nama di berbagai negara. Bahasa Belanda menyebut geografi dengan aardrijkunde, bahasa Inggris mengenalnya dengan nama geography, dan bahasa Yunani menamakannya goegraphia. Pelajaran geografi di Indonesia pada tingkat SD, SMP, dan SMA sebelum tahun 1975 disebut ilmu bumi. Sejak berlakunya Kurikulum 1975, saat itu istilah geografi tetap dipakai di Indonesia sampai saat ini.

Geografi secara harfiah berarti deskripsi tentang bumi. Jadi, geografi merupakan ilmu yang menggambarkan keadaan bumi. Perumusan yang sederhana ini telah mengalami perubahan karena kemajuan zaman, kemajuan pandangan, dan kegunaan ilmu itu sendiri. Bidang kajian geografi semakin bertambah luas yang mencakup aspek fisik, aspek manusia, serta keterikatan antarmanusia dengan lingkungannya. Minat dan perhatian di antara pakarpakar geografi terhadap masing-masing aspek tertentu mengakibatkan perumusan definisi geografi berbeda-beda.

1. **Hasil Belajar**
2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam terjadi pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disisni adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya. Belajar bagian dari kehidupan manusia yang saling berkaitan dengan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan manusia dan tak akan bisa dipisahkan karena manusia pada dasarnya belajar, belajar dan terus belajar.

Menurut Curson (Sahabuddin 2007:80-81) mengemukakan definisi belajar sebagai:

*The apparent modification of a person’s behavior through his activities and experience, so that his knowledge, skill and attitudes including modes adjustment, toward his environment are changed, more or less permanently* = modifikasi yang tampak dari perilaku seseorang melalui kegiatan-kegiatan dan pengalaman-pengalamanya sehingga pengetahuan, atau keterampilan dan sikapnya, termasuk penyesuaian cara-caranya tehadap lingkungan yang berubah-ubah yang sedikit banyaknya permanen.

Sejalan dengan pendapat Surya, Cronbach (Rusman,dkk, 2012:8) belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Akan tetapi makna dari defenisi yang dikemukakan Cronbach mengandung makna yang lebih dalam lagi, dimana belajar tidak hanya semata-mata terjadi perubahan dan penemuan saja, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi.

Selain dari definisi belajar sebagai sutu perubahan perilaku, kita juga perlu memahami bahwa perubahan tersebut dikatakan suatu hasil belajar, apabila perubahan tersebut relative permanen dan dihasilakan dari pengalaman masa lalu dari perjalanan yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman yang dimaksudkan disini adalah pengalaman yang diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan sehingga menghasilkan sebuah perubahan yang bersifat relative menetap.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang dikarenakan suatu pengalaman yang terjadi.

Disamping itu, jika belajar ditinjau dari beberapa aspek yang terkandung didalamnya, maka belajar mengandung beberpa aspek.

Belajara adalah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi:

a) Bertambahnya jumlah pengetahuan, b) adanya kemampuan dan memproduksi, c) adanya penerapan pengetahuan,

d) menyimpulkan makna, e) menafsirkan dan mengkaitkan dengan realityas. Eveline dan Nara (Sumantri, 2015:2).

Dari pendapat tersebut dapat saya simpulkan bahwa belajar bukan hanya ada perubahan tangka laku melainkan juga adanya suatu rangkaian yang sistematis dalam diri seseorang yang belajar yang dimulai dari bertambahnya suatu pengetahuan sampai kepada kemampuan mengimplementasikannya dalam kehiduapan sehari-hari.

1. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Juliah (Jihad,2012:52) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang akan dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar.

Menurut A.J. Romizowski (Jihad, 2012:14), hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemprosesan masukan (*input*) atau proses belajar. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi (materi pelajaran) sedangkan keluarannya perbuatan atau kinerja (*performance*) atau kemampuan yang akan dimiliki seseorang setelah terjadinya proses pembelajaran.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan cara untuk mengukur seberapa besar penguasaan siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar. Kemajuan prestasi siswa tidak hanya dapat diukur dari tingkat pengetahuan saja akan tetapi juga mengukur dari segi sikap dan keterampilan.

Benjamin S. Bloon (Jihad, 2012:14) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: pengetahuan tentang fakta, pengetahuan tentang prosedural, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip. Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu: keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif, keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, keterampilan bereaksi atau bersikap, dan keterampilan berinteraksi.

1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap individu atau siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang diraih oleh setiap siswa. Setiap usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Secara umum, diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Wasliman (Susanto, 2013:12) yang merincikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau siswa dalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada

1. **Kerangka Pikir**

Melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif, dimana dalam proses pembelajaran tersebut guru hanya cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang bervariatif serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. disamping itu juga, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajran yang dimana buku merupakan satu-satunya media yang digunakan sebagai sumber belajar. Berangkat dari asumsi tersebut penulis beranggapan bahwa perlu ada media yang lebih bervariatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbais IT menjadi solusi yang diberikan oleh peneliti karena memiliki peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran, salah satu media yang dimaksud adalah *Powtoon*. Dimana dalam penggunaan media ini diharap akan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Geografi kelas VIII di SMP Negeri 1 Bontomarannu. Setelah mengetahui hasil belajar siswa, maka data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Tergolong Rendah

Identifikasi Kebutuhan Peserta didik

Penggunaan media P*owtoon* dalam pembelajaran geografi

Hasil Belajar Siswa

Gambar 2.14 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah H1 = ada pengaruh penggunaan *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa.