**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

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

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses interaksi antara guru dan siswa meliputi komponen-komponen belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti pengertian pembelajaran yang diungkapkan oleh Rusman dkk (2013:15), berikut ini:

Pembelajaran merupakan sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran didukung oleh keempat komponen belajar yaitu: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Pelengkap dari keempat komponen diatas adalah penggunaan media pembelajaran baik yang berbasis cetak, grafis, audio dan video.

Kata *media* berasal dari bahasa *Latin* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Geralch & Ely (Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang memabangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Maksudnya adalah semua yang ada disekitar kita dapat dijadikan media dalam pembelajaran.

Secara umum media adalah sebuah perantara dari penyampai pesan ke penerima pesan, contohnya video, televisi, komputerdan lain sebagainya. Menurut Aqib (2013: 50) pengertian media pembelajran “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada sipembelajar (siswa)”.

Banyak definisi-definisi media menurut para ahli, namun secara umumnya media adalah alat bantu dalam pembelajaran yang dapat berupa guru, buku teks, dan lingkungan. Dewasa ini media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu saja bagi guru dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan teknologi juga berdampak pada perubahan penggunaan media pembelajaran, melalui teknologi media pembelajaran pun semakin berkembang dan canggih. Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad (2014: 32) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu: “(1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sedangkan dari pendapat Sadiman dkk (2012: 28-81) mengelompokkan media pembelajaran kedalam tiga kelompok, yaitu:

1. Media grafis (gambar/foto, sketsa, diagram,bagan/chart, grafik, kartun, poster, papan buletin, peta/globe, dan papan flanel)
2. Media audio (radio, alat perekam magnetik, dan laboraturium bahasa)
3. Media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video dan permainan/simulasi).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dasar dari sekian banyak pendapat mengenai jenis media pembelajaran secara umum ada tiga jenis media pembelajaran yang lebih dikenal yaitu: (1) Media Grafis, (2) Media Audio, dan (3) Media Video. Semua hal yang dapat menyampaikan pesan/informasi dapat dikatakan sebagai media.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Levie & Lentz (Arsyad, 2014: 20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi *atensi,* 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,* Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.
3. Fungsi *kognitif,* ungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaiaan 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

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat salah satunya untuk mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sangat membutuhkan media agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi jika hanya mengunakan verbalisasi dalam menjelaskan materi pelajaran.

Menurut Sanjaya (2012: 62) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Materi yang dijelaskan tidak selalu bisa dibuktikan dengan bukti nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibuat dapat dimanipulasi sesuai dengan kenyataan agar siswa lebih memahami materi.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap respon dari siswa. Semakin menarik media yang digunakan maka gairah dan motivasi belajar siswa juga tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat memberi manfaat terhadap guru dan siswa untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau materi pelajaran. Selain itu, juga dapat membangkitkan gairah dan motivasi siswa dalam belajar.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale (Sadiman, 2012:8) menggambarkannya dalam sebuah kerucut kemudian dinamakan *cone of experiment*

ABSTRAK

VERBAL

SIMBOL VISUAL

VISUAL

RADIO

FILM

TELEVISI

WISATA

DEMONSTRASI

PARTISIPASI

OBSERVASI

PENGALAMAN LANGSUNG

KONKRIT

*Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale*

Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa belajar yang baik diperoleh siswa melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaknya pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

1. **Pemilihan media pembelajaran**

Keefektifan pembelajaran dibutuhkan perencanaan yang baik, salah satunya pemilihan media dalam pembelajaran. Umumnya, kenyataan dilapangan masih banyak yang memilih menggunakan media yang gampang dan tidak memerlukan waktu dalam pembuatannya (media cetak) meskipun sebenarnya media tersebut belum cukup untuk membuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dijelaskan

Menurut Arsyad (2014: 69) mengemukakan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media).
2. Persyartan isi, tugas dan jenis pembelajaran.isi pembelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa misalnya pengahafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
3. Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.
5. Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:

* Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio);
* Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio,dan kegiatan fisik);
* Kemampuan mengakomodasikan umpan balik;
* Pemilihan media utama dan media *sekunder* untuk penyajian informasi atau stimulus dan untuk latihan dan tes

1. Media *sekunder* harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perencaan pembelajaran yang baik akan mengahasilkan pembelajaran yang baik pula. Faktor-faktor pemilihan media adalah hal penting dalam menentukan keefektifan dalam pembelajaran.

1. **Prinsip penggunaan media pembelajaran**

Menggunakan media pembelajaran tidak asal menggunakannya saja, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2013) sebagai berikut:

1. Memperhatikan kelebihan dan kekurangan media karena setiap media memiliki kelebihan dan kekuangan masing-masing
2. Menggunakan media tidak secara berlebihan, seperlunya saja
3. Penggunaan media bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran
4. Penggunaan media yang bertujuan hanya mengisi waktu harus dihindari
5. Penggunaan media memerlukan waktu yang cukup dalam persiapannya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media yang akan digunkan dalam proses pembelajaran diperlukan pertimbangan yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Media *WPS Presentation Office 2016***
2. **Media Presentasi**

Presentasi adalah kegiatan pembelajaran yang berupa memberi informasi atau menyampaikan pesan kepada siswa. Sanjaya (2012: 169) mengemukakan pengertian presentasi yaitu:

Presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan (dosen, guru, instruktur atau mahasiswa yang ditugasi untuk memaparkan sesuatu baik ide, gagasan ataupun penemuan).

Berdasrkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa presentasi dalam pembelajaran tujuan utamanya yaitu menyampaikan pesan dan memberi informasi kepada siswa, dengan kata lain presentasi ini juga termasuk salah satu cara guru dalam berintraksi dengan siswa.

1. **Pengertian *WPS Presentation Office 2016***

Pengertian *WPS Presentation Office 2016* dalam *WPS Office.Com*, *WPS* (singkatan *Writer, Presentation* dan *Spreadsheets,* sebelumnya dikenal sebagai *Kingsoft Office*) Kingsoft Presentasi adalah sebuah program perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. slide ini memungkinkan pengguna untuk mengatur dan menyajikan informasi dari teks, gambar, audio, dan file bahkan video secara profesional dan rapi.

Pendapat lain mengenai pengertian *WPS Presentation Office* menurutWikipedia (<https://id.wikipedia.org/wiki/WPS_Office>), *WPS Office* merupakan sebuah paket aplikasi perkantoran yang terdiri dari tiga komponen utama: *WPS Writer, WPS Presentation, and WPS Spreadsheet.*

Berdasarkan pendapat di atas, *Kingsoft Office* yang sekarang dikenal dengan nama *WPS Office* ini mengadapatasi dari *microsoft office,* sehingga dapat mendukung semua *software* dari *microsoft office.* Hal ini dipertegas oleh pendapat dari Himawan (*<http://dickyhimawan97.blogspot.co.id/2016/05/daftar-isi-toc-o-h-z-u-bab-i-pageref.html>.),* bahwa:

Kingsoft Office ini dibuat dan dikenal di China dengan nama WPS Office yang merupakan salah satu produk dari sebuah pengembang software asal China yaitu Kingsoft. Sejak WPS Office 2002 bentuk tampilan serta fitur-fitur didesain mirip dengan Microsoft Office. Dan sejak WPS Office Storm 2005, aplikasi sudah mendukung penuh format-format dokumen Microsoft Office 2000 – 2003.

*WPS Office* ini menawarkan sebagian besar fitur dan fungsionalitas dari *microsoft office.* Sehingga pengoperasiannnya mudah dipahami dan dipelajari.

1. **Kelebihan dan kekurangan *WPS Presentation Office 2016***
2. Kelebihan *WPS Presentation Office 2016*

Beberapa kelebihan dari *WPS Presentation Office 2016* yang dikutip dari WPSOffice.com yaitu sebagai berikut:

1. Multiple Document Tabs yang memungkinkan anda membuka beberapa halaman file presentasi dalam satu program mirip dengan multiple tabnya pada browser internet
2. Dapat memilih 7 desain layout teks dan isi yang bisa anda gunakan

untuk membuat bentuk isi presentasi.

1. Presentation mendukung baik file PPT maupun PPTX. Ini berarti Anda dapat membuka dan mengedit presentasi dari orang lain, lalu menyimpannya langsung dari WPS Office, sadar bahwa orang lain akan dapat membukanya tanpa masalah apa pun.
2. Terdapat fasilitas untuk meng-*combain* dengan *macromedia flash*
3. Selain transisi animasi dan slide tingkat lanjut, Anda dapat memasukkan hampir semua jenis file multimedia ke dalam presentasi Anda, termasuk video, gambar, audio dan bahkan Flash.

Beberapa kelebihan lain dari *WPS Office Presentation* menurut Himawan *(*[*http://dickyhimawan97.blogspot.co.id/2016/05/daftar-isi-toc-o-h-z-u-bab-i-pageref.html*](http://dickyhimawan97.blogspot.co.id/2016/05/daftar-isi-toc-o-h-z-u-bab-i-pageref.html)*.),* yaitu:

Kingsoft Office 2016 Personal hanya memiliki ukuran file installer yang kecil (kurang dari 50 MB) dan “tidak rakus” memori sehingga membuat aplikasi ini bisa digunakan di komputer-komputer lama dan juga bisa berjalan di atas Windows Vista. Kelebihan yang lainnya dari Kingsoft Office 2016 Personal ini juga memiliki fitur built-in untuk export dan menyimpan dokumen dalam format PDF

Meskipun *fitur* dan *fungsionalitas WPS Office* lebih banyak diadaptasi dari *microsoft office, wps office* ini juga memiliki banyak kelebihan yang tak kalah dari *microsoft office.*

1. Kelemahan *WPS Presentation Office 2016*

Kelemahan-kelemahan yang terdapat di media presentasi *WPS Presentation Office 2016* yaitu sebagai berikut:

1. Minim *fitur* yang lebih banyak adaptasi dari *fitur-fitur Microsft Office*
2. Referensi tentang *WPS Presentation Office 2016* sangat kurang dan jarang didapatkan sehingga sulit untuk menggunakannya
3. Tampilannya masih sederhana menyerupai *Powerpoint*
4. **Cara Membuat Presentasi *WPS Presentation Office 2016***

Cara Membuat presentasi dengan menggunakan *WPS* Presentation sangatlah mudah, akan tetapi jika tidakmengetahui caranya maka akan terasa sulit. Presentasi berfungsi untuk menyampaikan pesan atau cerita dalam bentuk slide. Cara membuat presentasi menggunakan *WPS Presentation Office 2016,* yaitu:

* 1. Buka aplikasi *WPS Presentation Office 2016,* kemudian pilih menu *design,* lalu pilih *background,* kemudian pilih *fill effects.*
  2. Setelah memilih *background,* ganti tulisan *click to add title* dengan judul presentasi anda. Kemudian klik tulisan *click to add subtitle.*
  3. Untuk menambahkan *slide* baru anda bisa melakukannya di menu *home* kemudian klik *new slide.* Anda bisa memilih *new slide* atau *duplicate.*
  4. Jika ingin menghapus salah satu *slide,* kalian tinggal klik yang ingin dihapus kemudian klik tombol *delete* pada *keybord.* Bisa juga mengatur *slide* 1 menjadi *slide* 2 dengan cara *drag and drop.*
  5. Untuk menambahkan *animasi* pada pergantian *slide* kalian bisa melakukannya dengan menggunakan menu *animation.* klik *slide* yang akan diberi *animasi,* kemudian pilih *animasi* yang disukai. jika kalian ingin seluruh *slide* menggunakan animasi yang sama, silahkan klik ***apply to All*.** kalian juga bisa menambahkan suara di ***no******sound*** dan mengatur kecepatan animasi di ***fast****.* Untuk melihat hasilnya silahkan klik ***preview***yang berada di pojok kiri atas.
  6. Untuk menambahkan efek animasi pada teks atau gambar dalam presentasi, silahkan klik ***costume animation*** kemudian klik teks yang akan diberi animasi, lalu pilih***add effect.***
  7. Klik***slide show*** untuk melihat hasil keseluruhan *(full screen).*
  8. Jika presentasi sudah dibuat silahkan disimpan. jika kalian ingin mengedit dikemudian hari maka klik***Ctrl+S***, tapi jika kalian akan menyimpan hanya dalam slideshow, klik logo ***Microsoft Office/ Save as/ Microsoft Office powerpoint show.*** Jika kalian memilih ini, hasilnya tidak akan bisa diedit

1. **Cara meng-convert file ke PDF**

PDF adalah format file yang populer dalam jaringan file sharing dan exchange. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna untuk menabung Sebuah presentasi dalam format PDF, Kingsoft Office 2016 menawarkan converter PDF built-in untuk mengkonversi Kingsoft File presentasi menjadi file PDF. Langkah-langkah untuk mengekspor ke PDF adalah sebagai berikut:

(1) Buka menu Aplikasi, pilih Save as, dan pilih Export to PDF di Daftar drop-down Kotak dialog Export PDF File akan muncul.

(2) Klik Browse untuk memilih tujuan PDF yang ingin Anda ekspor.

(3) Pilihlah kisaran slide yang akan diekspor. Anda dapat memilih untuk mengekspor semua slide atau rentang tertentu Slide.

(4) Klik OK untuk mulai mengubah dokumen Anda ke file PDF. Tip: Fungsi ini hanya bisa digunakan pada sistem operasi Windows XP dan versi abov lainnya

**3. Geografi (Ilmu Pengetahuan Sosial)**

**a. Istilah IPS Geografi dan Kurikulum Geografi di SMP**

Istilah IPS yang ada di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam Sistem Pendidikan Nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Nursid (Trianto, 2007:121) Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat dengan IPS dan pendidikan “ilmu pengetahuan sosial yang sering kali disingkat pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan berbagai karya akademik yang secara tumpang tindih”. Mata pelajaran IPS mencakup ilmu-ilmu sosial lainnya seperti: geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi.

Pendapat lain mengenai pengertian IPS menurut Trianto 2007:124) “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”. Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan fusi atau paduan dari semua cabang ilmu-ilmu sosial. Salah satu cabang ilmu IPS adalah Geografi yang saat ini telah ada di mata pelajaran SMP Kelas VII.

Menurut pakar-pakar geografi pada Seminar dan Lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang tahun 1988, (Sumaatmadja, 2001: 11) telah merumuskan konsep geografi yaitu “Geografi adalah illmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan”.

Pernyataan diatas secara jelas menegaskan bahwa yang menjadi objek studi geografi adalah *geosfer,* yaitu permukaan bumi yang hakikatnya merupakan bagian dari bumi yang terdiri atas *atmosfer* (lapisan udara), *litosfer* (lapisan batuan, kulit bumi), *hidosfer* (lapisan air, perairan), dan *biosfer* (lapisan kehidupan).

Manusia sebagai salah satu unsur geografi yang juga menjadi objek studi geografi, ada dalam konteks *biosfer*. Kesimpulannya, apapun yang menjadi objek studi (udara, batuan, air, mahluk hidup) selalu dihubungkan dengan kedudukan dan kepentingan manusia. Makna mempelajari *geosfer* berhubungan erat dengan kepetingan kehidupan manusia.Geografi mengkaji tentang aspek ruang dan tempat pada berbagai skala di muka bumi. Penekanan bahan kajiannya adalah gejala-gejala alam. Gejala alam dan kehidupan itu dapat dipandang sebagai hasil dari proses alam yang terjadi di bumi, atau sebagai kegiatan yang dapat memberi dampak kepada mahluk hidup yang tinggal di atas permukaan bumi. Untuk menjelaskan pola-pola gejala geografis yang terbentuk, dan mempertajam maknanya, apabila disajikan dalam bentuk deskripsi, peta dan tampilan geografis lainnya masih sulit di cerna oleh siswa SMP kelas VII.

Kurikulum geografi di tingkat sekolah menengah pertama saat ini menggunakan kurikulum 2013, dimana dalam kurikulum 2013 mata pelajaran geografi tergabung kedalam IPS terpadu. Alokasi waktu dalam satu kali pertemuan dalam mata pelajaran geografi dikelas VII yaitu 2X40 Menit.

**b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS Geografi di SMP**

Menurut Trianto (2007) Mata Pelajaran IPS di SMP/MTS memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari beberapa unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas dengan sedemikian rupa sehinga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab

**c. Tujuan Mata pelajaran IPS Geografi**

Kegiatan proses belajar mengajar, guru geografi berkewajiban menjabarkan materi geografi itu secara jelas sehingga tiga pokok bahasan yang dijelaskannya dipahami oleh aspek-aspek *kognitif,afektif,* dan *psikomotor* yang juga meliputi nilai-nilai dan sila-sila pancasila (Sumaatmadja, 2001). Sehingga dengan melalui pembelajaran geografi tumpuan dan harapan yang dituangkan dalam Tujuan Pendidikan Nasional dapat terwujud.

Pendidikan dan pembelajaran geografi tidak hanya membebani siswa dengan pengetahuan yang hanya bersifat pengetahuan-teoritis saja, melainkan juga membekali mereka dengan pengembangan sikap dan keterampilan mengahadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan.

Menurut Awan Mutakin (Trianto, 2007:128) dari tujuan diatas dapat kita rinci sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah- masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa tidak hanya pada ranah *kognitif* saja melainkan juga pada *afektif* dan *psikomotoriknya* juga.

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

Kata belajar pada dasarnya banyak diartikan sebagai “perubahan perilaku”. Hal ini diperjelas dengan pendapat Sahabuddin (2007: 82) mengenai pengertian belajar:

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakukan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Perubahan perilaku sebagaian besar terjadi melalui kegiatan pembelajaran, maka dari itu dalam pembelajaran diusahakan seefektif mungkin agar perubahan yang didapatkan dalam pembelajaran mengarah ke perubahan positif dalam diri siswa dan berlangsung dengan waktu yang lama. Slameto (2008: 7) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa”. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Mulyadi dkk (2016:34) mengemukakan tiga aspek dalam belajar yaitu:

1. Adanya perubahan perilaku akibat adanya pendidikan dan latihan serta pengalaman
2. Adanya pendidikan dan latihan
3. Adanya pengalaman

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar pengaruh terbesar didapatkan dari pengalaman dan latihan baik dari lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pengalaman dan latihan adalah cara terbaik untuk belajar, karena dengan pengalaman kita bisa belajar memperbaiki kegagalan sedangkan dengan latihan kita bisa terus belajar dari yang baik menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, banyak yang selalu mengatakan kita harus belajar dari pengalaman. Ada beberapa kemampuan yang dapat diakatakan hasil belajar seperti yang dikemukakan oleh Gagne (Dahar, 2011: 118), yaitu:

1. Keterampilan intelektual,
2. Strategi Kognitif,
3. Sikap,
4. Informasi Verbal
5. Keterampilan Motorik

Lebih jelasnya seperti pendapat yang dikemukakan oleh Gagne mengacu pada tiga ranah tujuan pendidikan yaitu ranah *kognitif* (pengetahuan), ranah *afektif* (sikap) dan ranah *psikomotorik* (keterampilan).

1. **Prinsip-prinsip Belajar**

Ada beberapa prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Haling (2007), yaitu:

1. Belajar suatu proses aktif dimana terjadi hubungan terjadi hubungan saling mempengaruhi secara dinamis antara siswa dengan lingkungannya.
2. Belajar senantiasa harus bertujuan, terarah dan jelas bagi siswa. Tujuan akan menuntunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
3. Senantiasa ada rintangan dan hambatan dalam belajar, karena itu siswa harus sanggup mengatasinya secara tepat.
4. Belajar itu memerlukan bimbingan.
5. Jenis belajar yang paling utama ialah belajar untuk berpikir kritis.
6. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam bentuk pemecahan masalah melalui kerja kelompok.
7. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
8. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dapat dikuasai.
9. Belajar harus disertai kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan/hasil.
10. Belajar dianggap berhasil bila dapat dipraktikkan. Hal ini disesuaikan dengan salah satu dari ketiga ranah pembelajaran yaitu, ranah *psikomotorik* yang mengutamakan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran.
11. **Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Pancapaian hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor dari luar dan faktor dari dalam diri. Sudjana (2002:39) mengemukakan secaara jelas kedua faktor tersebut:

Faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan seperti besarnya kelas, suasana belajardan fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Sedangkan faktordari dalam diri siswa seperti kemampuan siswa, motivasi belajar siswa, minat dan perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan *psikis.*

Maksud dari pernyataan diatas adalah semua yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang sifatnya berasal dari diri siswa baik dari segi fisik maupun psikisnya tanpa adanya pengaruh dari luar disebut faktor dari dalam diri. Sedangakan hal-hal yang mempengaruhi siswa dalam belajar yang sifatnya berasal dari lingkungan disebut dengan faktor dari luar.

Pendapat sebelumnya juga diperkuat oleh pendapat Slameto (2003:53) yang mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Faktor intern meliputi:

a. Faktor Jasmaniah

(1) Faktor kesehatan

(2) Faktor cacat tubuh

b. Faktor-faktor Psikologis

(1) Intelegensi

(2) Perhatian

(3) Minat

(4) Bakat

(5) Motif

(6) Kematangan

(7) Kesiapan

c. Faktor kelelahan

2. Faktor ekstern meliputi :

a. Faktor keluarga

(1) Cara orang tua mendidik

(2) Relasi antar keluarga

(3) Suasana rumah

(4) Keadaan ekonomi keluarga

(5) Pengertian orang tua

(6) Latar belakang kebudayaan

b. Faktor sekolah

(1) Metode mengajar

(2) Kurikulum

(3) Relasi guru dengan siswa

(4) Relasi siswa dengan siswa

(5) Displin sekolah

(6) Alat pengajaran

(7) Waktu sekolah

(8) Standar pelajaran di atas ukuran

(9) Keadaan gedung

(10) Metode belajar

(11) Tugas rumah

c. Faktor Masyarakat

(1) Kegiatan siswa dalam masyarakat

(2) Media massa

(3) Teman bergaul

(4) Bentuk kehidupan masyarakat.

1. **Tipe-tipe hasil belajar**

Penialaian hasil belajar didasarkan dari tujuan pendidikan yang ingin dicapai yang dikategorikan menjadi 3 yaitu: bidang kognitif, bidang afektif, serta bidang psikomotor. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2002:50-54) sebagai berikut:

1. Tipe hasil belajar bidang kognitif berupa:

a). Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan

b). Tipe hasil beajar pemahaman

c). Tipe hasil belajar penerapan

d). Tipe hasil belajar analisis

e). Tipe hasil belajar sintetis

f). Tipe hasil belajar evaluasi

(2) Tipe hasil belajar bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai.

(3) Tipe hasil belajar bidang psikomotor berkenaan dengan keterampilan *(skill)* dan kemampuan bertindak seseorang.

Berdasarkan tipe-tipe hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, dalam penilaian hasil belajar harus memperhatikan ketiga kategori tipe hasil belajar diatas.

1. **KERANGKA PIKIR**

Pembelajaran Geografi pada hakikatnya berkenaan dengan aspek-aspek keruangan permukaan bumi *(geosfer)* dan faktor-faktor geografis alam lingkungan dan kehidupan manusia. Pendidikan dan pembelajaran geografi tidak hanya membebani siswa dengan pengetahuan yang hanya bersifat pengetahuan-teoritis saja, melainkan juga membekali mereka dengan pengembangan sikap dan keterampilan mengahadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan. Maka dari itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan.

Kondisi awal pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS geografi di kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kabupaten Pinrang, guru belum menggunakan media berbasis IT seperti audio, vidio dan lain sebagainya. Media yang digunakan hanya berupa media cetak seperti buku pelajaran, peta dan atlas. Media cetak yang digunakan membuat siswa bosan, sehingga menurunkan minat dan gairah belajar siswa yang berakibat pada hasil belajar siswa rendah.

Melihat kondisi yang seperti ini, diharapkan tindakan pembaharuan terhadap proses pembelajaran dikelas, khususnya pada mata pelajaran IPS geografi. Salah satunya penggunaan media yang tidak hanya berupa media cetak saja, tetapi juga di perlukan media berbasis IT seperti video. Sebagai salah satu media penunjang penyampai pesan yang lebih relevan dengan bentuk aslinya. Media *WPS Presentatio Office 2016* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Geografi karena dapat di kombinasikan dengan teks, gambar, audio dan video.

Jika media *WPS Presentation Office 2016* digunakan dalam proses pembelajaran mata pembelajaran IPS geografi dengan baik, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kabupaten Pinrang pada semester genap. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir di atas dijelaskan kedaam bentuk bagan sebagai berikut:

Guru belum menggunakan media berbasis Teknologi

Hasil belajar siswa rendah

Penggunaan media WPS Presentation Office 2016 di kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kab. Pinrang pada mata pelajaran IPS geografi

Guru menggunakan media cetak seperti buku pelajaran, atlas dan peta

Melalui penggunaan media *WPS Presentation Office 2016* di kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kab. Pinrang hasil belajar siswa meningkat.

*Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir*

1. **HIPOTESIS**

Hipotesis adalah pernyataan dengan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Berdasarkan tinjauan pustaka sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media presentasi *WPS Presentation Office 2016* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kab.Pinrang.

H1 : Ada pengaruh penggunaan media presentasi *WPS Presentation Office 2016* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas VII SMP Negeri 4 Suppa Kab. Pinrang.