

**EFEKTIVITAS CD INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

(Study Komparasi di Kelas X_1 dan X_7 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Jambi)

Skripsi

***Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)***



Oleh:

HENNY FEBRYANI

2007/84459

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

“Efektivitas CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Geografi”

Nama : Henny Febryani
NIM/BP : 84459/2007
Jurusan : Geografi
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Ilmu-Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs Afdhal , M.Pd
Nip: 19660301 199010 1 001

Drs. Suhatril, M.Si
Nip: 19480511 197602 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Geografi

Dr. Paus Iskarni, M.Pd
Nip: 19630513 198903 1 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Peguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Padang

Nama : Henny Febryani
NIM/BP : 84459/2007
Jurusan : Geografi
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Ilmu-Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua :1. Drs. Afdhal, M.Pd	
Skeretaris :2. Drs. Suhatril, M.Si	
Anggota :1. Drs. Ridwan Ahmad	
:2. Dra. Kamila Latief, M.Si	
:3. Drs. Surtani, M.pd	



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

Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang-25131 Telp. 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Henny Febryani
NIN/TM : 84459/2007
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : FIS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul ***“Efektivitas CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Geografi”*** Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan Geografi

Saya yang menyatakan,

Dr. Paus Iskarni, M.Pd
Nip: 19630513 198903 1 003

Henny Febryani
84459/2007

ABSTRAK

Henny Febryani (2011) : Efektivitas CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Geografi. Skripsi. Jurusan Geografi. FIS. UNP.

Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran yang jelas tentang Efektivitas CD interaktif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Tahun Ajaran 2010/2011.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan teknik *random sampling*. Populasi kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Tahun Ajaran 2010/2011 yang berjumlah 255 siswa. Dimana kelas X₁ sebagai kelas eksperimen sebanyak 36 siswa dan kelas X₇ sebagai kontrol sebanyak 36 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif menjadi lebih menarik dan siswa lebih cepat mengingat materi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan metode eksperimen siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan materi pelajaran yang diberikan wajib diulang dengan adanya tugas yang diberikan guru, 2) Dari hasil uji hipotesis diperoleh Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. < alpha ($0,000 < 0,05$) pada taraf kepercayaan 95% atau nilai t hitung > t tabel ($4,289 > 2,0281$). Pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi syarat ketuntasan belajar, yakni jika rata-rata hasil belajar minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Ketuntasan belajar siswa dan kelas tercapai dengan diperoleh rata-rata kelas 73,1944 dan mendapatkan nilai diatas 65 ada 94,4 % dari seluruh siswa. Karena t berada penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo

KATA PENGANTAR

Untaian rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kekuatan lahir dan batin serta berbagai kemudahan sehingga setelah melalui proses yang panjang penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan Allah SWT kepada Rasulullah Muhammad SAW yang senantiasa menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan proses kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer serta untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Afdhal, M.Pd selaku pembimbing I sekaligus penasehat akademis yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi.
2. Drs. Suhatri, M.Si selaku pembimbing II yang memberikan ide-ide dan masukan dalam penulisan skripsi.
3. Staf pengajar Jurusan Geografi, FIS, UNP yang telah memberikan ilmu dan informasi selama perkuliahan.
4. Bapak/ Ibu guru, siswa/ siswi, karyawan/ karyawan SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo atas kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian.

5. Rekan-rekan mahasiswa/Mahasiswi Geografi RB 2007 yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.

Pada kesempatan ini dengan penuh ketulusan hati penulis ucapkan terima kasih dan rasa hormat serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Babah (Masngut) dan Mamak (Mulyana). Seluruh anggota keluarga kepada Saudara Perempuan dan Abang Ipar : Hesti Kurniati, S.pd & Ayatullah, S.pd (Alm) dan Dina Rahmana, S.pdi dan M. Masruri, S.pdi, M.pdi. Keponakan (Ghazy Al-Gifary & Nayfa Al-tafunnisa) yang telah memberikan dorongan moril dan materi serta iringan doa yang tulus. Al-Muhib (ya habibi “Titis Bayu Priyanto, S.pd”) yang selama ini memberikan dorongan moril/materi dan memberikan semangat serta doanya yang tulus hingga selesai skripsi dan akhirnya wisuda.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat khususnya dalam dunia pendidikan dan pembaca pada umumnya. Amin.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Konseptual.....	18
C. Hipotesis.....	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	20
--------------------------	----

B. Populasi dan Sampel	20
C. Variabel	22
D. Instrumen Penelitian	23
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Prosedur Penelitian	28
G. Teknik Analisa Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Tebo	32
B. Penerapan Media Belajar Kelas Eksperimen Dan Kontrol	32
C. Deskripsi Data.....	33
D. Hasil Penelitian	38
E. Pembahasan.....	43

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	46
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA.....	48
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1 : Jumlah Populasi Penelitian di SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo	21
2. Tabel 2 : Nilai Rata-rata Kelas X dengan Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo	22
2. Tabel 3 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Pre Test Siswa Kelas Eksperimen	34
3. Tabel 4 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Pre Test Siswa Kelas Kontrol	35
4. Tabel 5 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	36
5. Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	37
6. Tabel 7 : Rangkuman Data Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	38
7. Tabel 8 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian ...	39
8. Tabel 9 : Uji Homogenitas	41
9. Tabel 10 : Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1 : Kerangka Konseptual	19
2. Gambar 2 : Histogram Data Hasil Belajar Pre Test Siswa Kelas Eksperimen	33
3. Gambar 3 : Histogram Data Hasil Belajar Pre Test Siswa Kelas Kontrol	35
4. Gambar 4 : Histogram Data Hasil Siswa Kelas Eksperimen	36
5. Gambar 5 : Histogram Data Hasil Siswa Kelas Kontrol	37

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Grafik 1 : Hasil Belajar Kelas Eksperimen Berdistribusi Normal	39
2. Grafik 2 : Hasil Belajar Kelas Kontrol Berdistribusi Normal.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 : Kisi-kisi soal	50
2. Lampiran 2 : Soal Tes.....	51
3. Lampiran 3 : Lembar Jawaban soal tes	59
4. Lampiran 4 : Jawaban soal Tes	60
5. Lampiran 5 : Uji Validitas	61
6. Lampiran 6 : Uji Reliabilitas	65
7. Lampiran 7 : Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Beda	66
8. Lampiran 8 : Nilai Pre Test Kelas kontrol dan Eksperimen	68
9. Lampiran 9 : Tabel Frekuensi Pre Test kelas kontrol dan Eksperimen	69
10. Lampiran 10 : Nilai Post Test kelas kontrol dan eksperimen	71
11. Lampiran 11 : Tabel Frekuensi Post Test kelas kontrol dan Eksperimen	72
12. Lampiran 12 : Uji normalitas	73
13. Lampiran 13 : Uji Homogenitas	75
14. Lampiran 14 : Uji Hipotesis (uji-t)	76
15. Lampiran 15 : RPP eksperimen	77
16. Lampiran 16 : RPP kontrol	83
17. Lampiran 17 : CD interaktif	89
18. Lampiran 18 : Surat Izin	102
19. Lampiran 19 : Peta Administrasi Kabupaten Tebo	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar anak didik. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa secara garis besar ada dua, yaitu faktor individu dan faktor sosial. Yang termasuk faktor individu antar lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, media yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial. Kedua factor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam pencapaian hasil belajar (Rahmawati, 2006:1).

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya. Pada awalnya media hanya sebagai alat bantu mengajar para guru (*teaching aids*), alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan sebagainya yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar

serta mempertinggi hasil belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi di abad ke-20, alat visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio yakni Audio Visual Aids (AVA). Adapun peralatannya sangat beragam yang dapat digunakan guru menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visualnya saja.

Menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Susilana dan Riyana (2007:9) ”, media pembelajaran memberikan kontribusi dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar. (2) Pembelajaran dapat lebih menarik. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar. (3) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek. (4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. (5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. (6) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. (7) peran guru berubah kearah yang positif.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, antara lain: (1) Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. (2) Merangsang siswa untuk tidak mudah lupa pada materi yang sudah dipelajari. (3) Dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktek dengan benar (Rahmawati, 2006:3-4).

Teknologi informasi merupakan salah satu sub-sektor teknologi yang berkembang sangat pesat dan aplikasinya sangat luas dewasa ini. Aplikasinya seperti multimedia dan web, dalam bidang pendidikan melahirkan banyak terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karenanya banyak negara tidak ragu-ragu melakukan investasi untuk mengembangkan infrastruktur bagi penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Peluang-peluang itu pula dimanfaatkan oleh

masyarakat pendidikan dengan mengembangkan berbagai perangkat lunak pembelajaran.

Internet dan CD ROOM merupakan wujud teknologi informasi yang telah memasyarakat dalam dunia pendidikan. Teknologi CD ROOM menjadi bagian tak terpisahkan dari komputer. Teknologi ini memungkinkan kita menyimpan dan mengulang informasi yang tersimpan dalam kepingan CD (*compact disk*), khususnya sistem basis data elektronik dan perangkat lunak multimedia dengan demikian teknologi ini hadir di dalam dunia pendidikan karena potensinya sebagai perpustakaan dan multimedia interaktif yang mempunyai banyak keunggulan daripada media konvensional.

Ada banyak cara bagi seorang pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran geografi agar siswa merasa senang. Peran utama guru sebagai perencana sekaligus pelaksana proses belajar mengajar menuntut guru untuk selalu meningkatkan kualitas pengajarannya agar siswa dapat menguasai materi dengan baik. Diantaranya adalah dengan menerapkan metode yang tepat sehingga tercipta suasana yang menyenangkan selama proses belajar mengajar atau dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pada saat ini komputer sudah dimiliki oleh sebagian besar instansi pendidikan termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA) dan jumlahnya relatif memadai untuk dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran geografi masih jarang dilakukan padahal siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) mempunyai potensi yang memadai dalam menggunakan komputer untuk

tujuan pembelajaran dengan bimbingan guru bidang studi. Penyampaian materi pelajaran geografi dengan menggunakan media komputer dapat membangkitkan keinginan, minat baru siswa, mengurangi kebosanan dalam menerima materi pelajaran serta lebih memotivasi siswa dalam belajar.

Komputer sebagai media pembelajaran diasumsikan mempunyai efektivitas yang cukup tinggi karena mampu menghadirkan gambar visual dan audio dalam waktu dan tempat yang sama. Akan tetapi, disamping berbagai kelebihan yang dimiliki komputer ada beberapa keterbatasan yang dimilikinya

Melihat keunggulan yang dimiliki oleh komputer dan berbagai manfaat yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, maka dalam proposal ini kami memberi judul: **EFEKTIVITAS CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Mengapa siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran?
1. Mengapa guru masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran?
2. Mengapa masih banyak guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi siswa dalam belajar geografi?
4. Apakah CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tersebut, maka perlu membatasi permasalahan mengenai, sebagai berikut :

- a) Efektivitas CD interaktif sebagai media pembelajaran geografi
- b) Penggunaan CD interaktif sebagai media pembelajaran geografi
- c) Pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer.
- d) Siswa Kelas X semester 2.
- e) SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Tahun Ajaran 2010/2011.
- f) Terdiri atas informasi terprogram yang dipaket ke dalam sebuah CD.

Informasi tersebut terdiri atas materi pelajaran dan animasi atau gambar, serta kumpulan soal-soal latihan dan pembahasannya dibuat sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikemukakan yaitu “Apakah CD Interaktif efektif sebagai media pembelajaran geografi pada siswa SMA?”

E. Tujuan Penelitian

Mendapatkan gambaran tentang Keefektifan CD interaktif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Tahun Ajaran 2010/2011

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, sebagai calon guru dapat memperoleh pengalaman baru yang dapat dijadikan acuan dalam perbaikan pengajaran.
2. Bagi siswa, memberikan suasana belajar yang berbeda, nyaman dan menyenangkan serta menumbuhkan kemandirian belajar dengan pemanfaatan CD interaktif sehingga siswa termotivasi untuk belajar geografi.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dan calon guru geografi dalam memilih metode dan media pengajaran yang sesuai, efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran geografi kelas X sehingga membantu penciptaan panduan pembelajaran bagi mata pelajaran lainnya serta sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pengajaran yang akan diterapkan bagi perbaikan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar

Burton dalam Tim Penyusun (2005:2). Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungan. Burton berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada

Neweg dalam Tim Penyusun (2005:2). Menjelaskan belajar adalah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Paling tidak ada tiga unsur yang terkandung dalam pemerian Neweg. Pertama dia melihat belajar itu sebagai suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang. Kedua ialah pengalaman, belajar baru akan terjadi kalau proses dilalui sendiri oleh yang bersangkutan. Ketiga ialah perubahan perilaku, muara dari proses yang dialami seseorang itu ialah terjadinya perubahan perilaku pada yang bersangkutan

Begitu juga menurut Gagne dalam Tim Penyusun (2005: 2-3). Belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dia melihat, bahwa timbulnya

kapabilitas baru itu sebagai hasil dari: (1) Stimulasi yang berasal dari lingkungan. (2) Proses kognitif yang dilakukan oleh individu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai dengan hasil proses pengalaman yang dialami.

2. Belajar Tuntas (Efektif)

Belajar tuntas merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di dalam kelas, dengan asumsi bahwa di dalam kondisi yang tepat semua peserta didik akan mampu belajar dengan baik dan memperoleh hasil belajar secara maksimal terhadap seluruh bahan yang dipelajari.

Menurut Mulyasa (2003:53) dalam Rahmawati (2006:16). Belajar tuntas dilandasi oleh dua asumsi:

- a. Adanya korelasi antara tingkat keberhasilan dengan kemampuan potensial (bakat). Hal ini dilandasi teori tentang bakat yang dikemukakan oleh Carrol yang menyatakan bahwa apabila peserta didik didistribusikan secara normal dengan memperhatikan kemampuannya secara potensial untuk beberapa bidang pengajaran kemudian mereka diberi pengajaran yang sama dan hasil belajarnya diukur, ternyata akan menunjukkan distribusi normal. Hal ini berarti bahwa peserta didik yang berbakat cenderung untuk memperoleh nilai tinggi.
- b. Apabila pelajaran dilaksanakan secara sistematis, maka semua peserta didik akan mampu menguasai bahan yang disajikan kepadanya. Sebenarnya bakat bukan merupakan indeks kemampuan seseorang, melainkan sebagai ukuran kecepatan belajar (measuring of learning rate). Artinya seseorang yang memiliki bakat tinggi memerlukan waktu relatif sedikit untuk mencapai taraf penguasaan bahan dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki bakat rendah. Dengan demikian peserta didik dapat mencapai penguasaan penuh terhadap bahan yang disajikan bila kualitas pembelajaran dan kesempatan waktu belajar dibuat tepat sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Strategi belajar tuntas dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan terutama level mikro, yaitu mengembangkan individu dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini tidak menuntut perubahan besar-besaran baik dalam kurikulum maupun pembelajaran, tetapi yang penting adalah merubah

strategi guru terutama berhubungan dengan waktu. Perhatian guru pada waktu bukan waktu yang dibutuhkan untuk mengajar, melainkan waktu yang digunakan peserta didik untuk belajar sampai taraf penguasaan bahan sepenuhnya (belajar tuntas).

Strategi belajar tuntas yang dikembangkan oleh Bloom meliputi tiga bagian, yaitu mengidentifikasi pra kondisi, mengembangkan prosedur operasional dan hasil belajar (Rahmawati, 2006:17). Selanjutnya diimplementasikan dalam pembelajaran klasikal dengan memberikan “bumbu” untuk menyesuaikan dengan kemampuan individual.

Di samping implementasi dalam pembelajaran klasikal, belajar tuntas banyak diimplementasikan dalam sistem pembelajaran individual mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Rahmawati, 2006:17). Misalnya dengan digunakannya modul dalam pembelajaran. Contoh lainnya yaitu *Personalized System of Instruction* (PSI). Implementasi yang lebih komprehensif menggunakan sistem yang melibatkan sejumlah media, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), termasuk penggunaan komputer (*internet*).

Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65% sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

3. Hasil Belajar

Menurut (Nasution 1982:25) dalam Albone, dkk (2009:169). Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu perubahan individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengetahuan, juga membentuk kecakapan, sikap, pengertian, penguasaan, penghargaan dalam diri pribadi individu yang belajar

Mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar, Sudjana (1989:22). Sedangkan Gagne membagi lima kategori yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap dan, (e) keterampilan motoris (Gagne & Briggs, 1979:60). Selanjutnya menurut Soedijarto yang dimaksud dengan hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Soedijarto: 1990:49). Bloom dalam (McBeath, 1992:10-12) mengembangkan suatu klasifikasi tingkah laku dari tingkah laku intelektual yang penting dalam belajar yang terkenal dengan taxanomi tujuan pendidikan yang mencakup tiga domain yang saling berhubungan yaitu kognitif, psikomotor dan afektif (Albone, dkk. 2009:170-171).

Dalam mengkaji perubahan perilaku sebagai hasil belajar (Syamsuddin, 2001:158), mengidentifikasi tiga ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar yakni : (1) bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktek atau latihan yang dilakukan dengan sengaja atau disadari bukan secara kebetulan dengan demikian perubahan karena kemantapan dan kematangan atau keletihan karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar, (2) bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai dengan yang diharapkan (*normatif*) atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat

abilitas dan bakat khusus serta tugas perkembangan) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar kulturalnya, (3) bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu relatif tetap dan setiap saat diperlukan dan direproduksi dan dipergunakan dalam pemecahan masalah (*problem solving*), baik dalam ujian, ulangan maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari (Albone, dkk. 2009:170-171).

Dengan demikian, hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, perubahan yang dimaksud tidak sekedar bertambahnya pengetahuan yang dapat membentuk pengertian, karena disebabkan bertambahnya penguasaan materi semata, perubahan juga terjadi pada kemampuan yang mendorong terjadinya pada keterampilan, kecakapan, sikap dan penghargaan pada diri sendiri, setelah mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Perubahan pada diri siswa dapat diketahui melalui pengukuran hasil belajar yang digunakan sebagai petunjuk seberapa jauh materi pelajaran telah didapat.

4. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* atau *Medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Susilana & Riyana, 2008:5).

Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku atau modul, perancang dan pembuat media

pembelajaran lainnya, sedangkan penerima informasi adalah siswa atau warga belajar (Tim Penyusun , 2005:119).

Gagne (1970) dalam Susilana & Riyana, (2008:6) mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Heinich (1993) menyatakan bahwa : Media merupakan alat saluran komunikasi. Media Berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti ”*Perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode. (Susilana & Riyana, 2008:6).

Menurut Susilana dan Riyana (2008:13-24) mengklasifikasikan media pembelajaran, yaitu : (1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam. (2) Media proyeksi diam. (3) Media audio. (4) Media audio visual diam. (5) Media gambar hidup / film. (6) Media Televisi. (7) Multi media.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:69-71). Memilih media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yakni :

1. Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksioanl umum dan khusus ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut.
2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran.
3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yang mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.

4. Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa.
6. Kriteria dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan bahwasannya media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicitakan serta media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam media pembelajaran begitu juga media pembelajaran harus sesuai dgn tujuan, ketepatangunaan, keadaan siswa dan ketersediaan.

7. Media Interaktif

Harni (2004:104) dalam Andry (2008: 12). Dalam bidang teknologi informasi media interaktif dikenal dengan program pembelajaran yang berisi gambar animasi dan konsep, serta latihan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media interaktif merupakan aplikasi dari software pembelajaran mandiri berbasis teknologi informasi. Media interaktif ini melakukan ekstraksi pengetahuan dan keterampilan dari seorang pakar dalam bentuk multimedia CD-ROM. Media interaktif dalam format digital, pengetahuan dan keterampilan akan lebih mudah didokumentasikan dan didistribusikan kepada masyarakat, organisasi dan perusahaan yang belajar

Muhammadi (2007). Media interaktif dilengkapi tampilan animasi gambar yang memudahkan pemahaman tentang teori dan materi yang

diajarkan menarik perhatian dan menggugah keaktifan peserta belajar semangat dan minat belajar. Pengajaran ini dirancang dan berurutan sehingga nantinya menjadi suatu alur pengajaran yang mudah dimengerti serta bertahap dan pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan. Sifat dinamis media interaktif ini merupakan kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang berupa buku tebal yang statis sifatnya. Sifat yang dinamis membuat pemahaman tentang suatu materi lebih jelas dan mudah dimengerti dalam waktu yang lebih cepat dibandingkan dengan membaca satu persatu text book(Andry, 2008:17)

Subandi (2008) dalam Andry (2008:17). Media interaktif berisikan materi pembelajaran yang dianggap cukup memadai untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul pada proses pembelajaran

Keuntungan pembelajaran menggunakan media interaktif menurut Susilana dan Riyana (2008 : 129-130) antara lain:

- a. Daya coba tinggi dan latihan
- b. Menumbuhkan kreatifitas mahasiswa
- c. Visualisasi informasi / proses yang bersifat abstrak (Tidak kasat mata)
- d. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- e. Ada stimulus-respon
- f. Meningkatkan motivasi belajar
- g. Visualisasi relevan dengan materi
- h. Perbandingan : teks, visual (grafis, video/film, animasi) dan audio
- i. Kemasan modul multimedia interaktif

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan media interaktif dapat menjadi media belajar yang menarik bagi siswa serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan melalui inovasi dan penerapan teknologi informasi. Media interaktif dapat menjadi mitra dan solusi teknologi pembelajaran dan pelatihan berbasis komputer. Program yang dapat membuat media interaktif adalah macromedia flash, macromedia director dan Delphi.

8. CD Interaktif sebagai media pembelajaran

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Melalui penggunaan media yang tepat, siswa dapat belajar mandiri untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu perlu bagi guru untuk memilih dan menyajikan bahan-bahan pelajaran yang akan dikenalkan kepada siswa sehingga benar-benar menarik perhatian siswa serta bermakna bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran dengan teknologi terbaru adalah teknologi berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Penggunaan teknologi komputer dalam model 2 dimensi dan 3 dimensi membuat siswa lebih mengerti dengan konsep-konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran berbasis komputer lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Menurut Gora (2005: 1) “ *E-learning* didefinisikan sebagai usaha untuk membuat transformasi proses belajar mengajar yang

ada di sekolah ke dalam bentuk digital yang di jembatani oleh teknologi internet”. Sistem pendidikan *e-learning* merupakan program multicanel yang menggunakan berbagai media elektronik dan digital seperti CD multimedia interaktif.

Markey (2004:1) mengatakan bahwa “*Interactive multimedia uses words in text and voiceover, sound effects, music, live-action, still, and animated images, and an interface that lets the person be either a passive viewer or an inquisitive user.* Sejalan dengan itu Garnet, dkk (1998:2) dalam Lusiana (2009:8) mengungkapkan bahwa “ *The interactive have been found in manystances to be effective devices supporting learning when used to demonstrate facts, concepts and ruler*”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan teks dan suara, *sound-effect*, musik, film, peragaan langsung, dan gambar animasi yang interaksi dengan pengguna, sehingga efektif dalam menggambarkan konsep dan fakta pada pembelajaran.

CD-Interaktif merupakan sebuah sistem multimedia yang dikembangkan pada akhir 1980 yang dirancang untuk digunakan di rumah, sekolah, dan kantor. Sebuah player CD-Interkatif merupakan perangkat yang relatif murah yang dapat dihubungkan dengan TV, seperti halnya VCR Disk, CD-I memuat teks, animasi komputer dan audio digital, bersamaan dengan video yang dapat ditampilkan secara full sreen (Gora, 2005 : 11).

CD interaktif dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Director* MX 2004. *Makromedia Director* adalah salah satu software

keluaran dari macromedia yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media interaktif. Selain itu *Macromedia Director* juga bisa digunakan untuk pembuatan information kios seperti pada hotel-hotel dan tempat wisma, pembuatan game 2 dimensi dan juga presentasi.

Menurut Hendratman (2006: 5), tampilan kerja *Macromedia Director* menggunakan istilah seperti pada dunia perfilman atau sinetron, antara lain:

- a. *Stage* merupakan tampilan untuk menunjukkan hasil tata letak objek pada waktu (frame) tertentu. Analoginya seperti tampilan dilayar TV panggung pertunjukan.
- b. *Score* berfungsi untuk mengatur urutan objek yang akan tampil agar sesuai cerita / naskah, analoginya seperti *storyboard* dan *storyline*. Di score inilah ditentukan mana yang tampil terlebih dahulu dan mana yang akan tampil belakangan.
- c. *Cast Member* merupakan penampung objek apa saja yang siap dan bisa ditampilkan. *Panel Property Inspector* yang digunakan untuk mengatur sifat / parameter yang ada pada objek.
- d. *Director* adalah pengarah cerita / sutradara.

Macromedia Director merupakan *software programming / outhoring* dengan menggunakan sentuhan grafis yang mampu mengimport dan mengendalikan banyak format. *Macromedia* ini dapat mengikutsertakan / import format yang berbeda kegunaan dan sifat untuk proyek multimedia, seperti : *Photoshop*, *MP3 & Audio* dan *Macromedia Flash* (Hendratman, 2006:1).

9. Tinjauan Materi

Analisis dinamika kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer serta dampaknya terhadap kehidupan di muka bumi.

1. Perubahan litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan
 - a. Struktur dan pemanfaatan litosfer

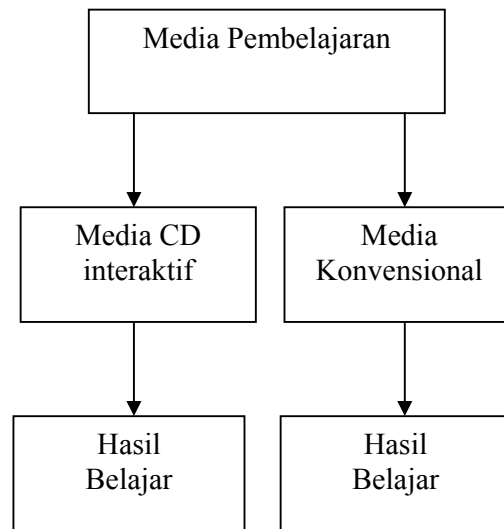
- b. Berbagai bentuk muka bumi
 - Tenaga endogen (Tektonisme, Vulkanisme, Seisme)
 - Tenaga eksogen (Pelapukan, Pengikisan, pengendapan)
 - c. Degradasi lahan dan dampaknya terhadap kehidupan
2. Pedosfer
- a. Proses pembentukan tanah
 - b. Jenis dan ciri tanah di Indonesia
 - c. Erosi tanah dan dampak kerusakan tanah terhadap kehidupan .
 - d. Usaha-usaha untuk mencegah tanah.

Tinjauan materi ini dari buku Geografi untuk SMA dan MA kelas X oleh Ulil (2007).

B. Kerangka Konseptual

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa hal yang harus di perhatikan seperti media pengajaran, media pengajaran dan sarana prasarana dll. Setiap komponen tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat disebabkan oleh faktor utama antara lain guru, siswa dan penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini dikaji tentang penggunaan media pembelajaran dan media pembelajaran untuk mata pelajaran geografi adalah dengan menggunakan CD interaktif sebagai media pembelajaran. Untuk itu dilakukan penelitian Efektivitas CD interaktif sebagai media pembelajaran geografi

Berdasarkan uraian di atas, kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



C. Hipotesis Penelitian

CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo Tahun Pelajaran 2010/2011

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian yang telah dijelaskan pada bab terdahulu mengenai Penggunaan CD interaktif pada Kelas X Semester 2 di SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo, maka dapat disimpulkan:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif menjadi lebih menarik dan siswa lebih cepat mengingat materi yang diberikan. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan media CD interaktif siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan materi pelajaran yang diberikan oleh guru mudah dipahami
2. Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig.} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) pada taraf kepercayaan 95% atau nilai t hitung $> t$ tabel ($4,289 > 2,0281$). Pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi syarat ketuntasan belajar, yakni jika rata-rata hasil belajar minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Ketuntasan belajar siswa dan kelas tercapai dengan diperoleh rata-rata kelas 73,1944 dan mendapatkan nilai diatas 65 ada 94,4 % dari seluruh siswa. Karena t berada penolakan H_0 , maka dapat disimpulkan CD interaktif efektif sebagai media pembelajaran geografi pokok bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer siswa kelas X semester 2 SMA Negeri 3 Kabupaten Tebo.

B. Saran

Dengan diketahui adanya keefektifan pembelajaran menggunakan CD interaktif khususnya pada pokok bahasan bahasan analisis dinamika dan kecenderungan perubahan litosfer dan pedosfer, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk, pertimbangan dan informasi kepada guru dan calon guru geografi dalam memilih metode dan media pengajaran yang sesuai, efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar geografi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran geografi kelas X sehingga membantu penciptaan panduan pembelajaran bagi mata pelajaran lainnya serta sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pengajaran yang akan diterapkan bagi perbaikan kualitas pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anwar, Syafri. (2009). *Penilaian Berbasis Kompetensi*. Padang: UNP Press
- Andry, Dony. (2008). Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 24 Padang pada mata pelajaran geografi melalui penggunaan media interaktif. Padang. Skripsi
- Albone,A., Nawir, M., Khairani (2009). *Panduan Penyusunan Proposal Penelitian dengan Mudah*. Padang: Yayasan Jihadul Khair Center
- Erhans A. (2003). *Macromedia flash MX 6.0*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali
- Gora, S. Winatstwan. (2005). *Belajar Sendiri Membuat CD Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Hendratman, Hendri. (2006). *The Magic of Macromedia Director*. Bandung: Informatika bandung
- Lusiana. (2009). *Pembuatan Media Pembelajaran Compact Disc (CD) Interaktif Pokok Bahasan Sifat Fisika dan Kimia Zat untuk sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Padang: FMIPA UNP
- Margono. (1996). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Markey, Keren. Et.al. (2004). *The Effectiveness of Multimedia for Library-User Education, Michigan USA*, di akses pada alamat : <http://www.personal.sci.umich.edu/~ylime/lumens/lumensFinal.pdf>
- Rahmawati, Yuni. (2006). *Efektivitas CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kimia Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi Sederhana Kelas X Semester I SMA Teuku Umar Semarang*. Skripsi. Semarang: MIPA UNES (www.google.com)
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Transito
- Susilana, Rudi, dkk. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima