

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan di masa depan dalam berbagai bidang kehidupan tak terkecuali pada bidang pendidikan memerlukan adanya pergeseran tujuan ke arah yang lebih baik. Dalam hal ini dari tujuan pendidikan yang hanya untuk mempersiapkan orang untuk menghadapi dunia yang relatif sederhana, statis dan dapat diramalkan ke arah mempersiapkan orang untuk hidup di dunia yang kompleks, dinamis dan tak mudah diramalkan yaitu dunia dimana setiap orang harus mengerahkan seluruh kekuatan pikiran dan bertindak berdasarkan kreativitas yang penuh kesadaran bukan sesuatu yang mudah diramalkan dan tidak membutuhkan pemikiran (Meier, 2009).

Pendidikan dipandang sebagai suatu esensi kehidupan, baik bagi perkembangan pribadi, masyarakat maupun perkembangan bangsa dan negara. Kondisi tersebut, memberikan implikasi terhadap perlunya kesiapan pendidikan di Indonesia dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan, agar peserta didik mampu berpartisipasi secara utuh dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam Pasal 3 UU Sisdiknas 2003 dinyatakan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rumusan konstitusional di atas dipertegas melalui Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 1 butir 1, bahwa tujuan pendidikan nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konteks persekolahan, penjabaran tujuan pendidikan dalam berbagai mata pelajaran termasuk di dalamnya IPS merupakan konsekuensi logis ke arah pencapaian tujuan akhir dari sistem pendidikan yang dijalankan di Indonesia.

Kondisi pembelajaran pendidikan IPS saat ini, Al Muchtar (dalam Syaodih, 2007 : 8) mengungkapkan, bahwa : “implementasi materi IPS di sekolah saat ini masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya 1) lebih menekankan aspek pengetahuan, 2) berpusat pada guru , 3) mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai, serta 4) hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis”.

Sehubungan dengan kegiatan dan budaya menghafal dalam pembelajaran IPS yang selama ini berlangsung, Exline (2004) menegaskan, bahwa “ *memorizing facts and information is not the most important skill in today's world. Facts change, and information is readily available -- what's needed is an understanding of how to get and make sense of the mass of data*” yang dapat diartikan “keterampilan menghafal fakta dan informasi bukan lagi keterampilan yang paling

penting di dunia saat ini karena fakta dan informasi sudah tersedia tetapi pemahaman tentang fakta dan informasi tersebut merupakan hal yang lebih penting karena proses pengalaman belajar tersebut akan mempunyai makna lebih pada diri peserta didik”.

Pendidikan pada era industrialisasi, komunikasi dan globalisasi saat ini, dituntut agar menghasilkan sumber daya manusia yang cepat tanggap dalam menghadapi perubahan dan permasalahan yang terjadi. Tuntutan itu juga tentu berlaku bagi pendidikan IPS khususnya geografi yang merupakan salah satu cabang ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dalam upaya mendorong peningkatan mutu kehidupan. Pembelajaran IPS-geografi dituntut untuk tidak hanya memberikan pengetahuan saja, akan tetapi juga memberikan pemahaman dan keterampilan untuk dapat memecahkan berbagai problema kehidupan.

Pembelajaran IPS-geografi menurut UNISCO (1965) dalam Maryani (2009 : 54), mengungkapkan :

the aim of any selective teaching of geography must be to concentrate on the problem often crucial, which men need solve so to provide for increasing numbers and higher standard of living. Any account, however summery, of what must be done to ensure that the world potensials resources are used for improving the condition of existence and the living standard of these indeed shows the immensity of the tasks a waiting the men of tomorrow, who are our pupil to day.

Pernyataan di atas mengindikasikan, bahwa pembelajaran geografi harus berorientasi pada (1) permasalahan yang aktual berkembang di sekitar peserta didik, (2) kepentingan dan psikologi perkembangan peserta didik, (3) peningkatan taraf hidup melalui pengenalan dan pemanfaatan sumberdaya, (4) berorientasi ke

masa depan, (5) memberikan wawasan global baik dalam bentuk peluang maupun tantangan.

Menurut pendapat Setiawan (2008 : 21), bahwa : ”salah satu masalah yang sampai saat ini mengemuka dalam pembelajaran geografi adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar geografi. Belajar geografi cenderung membosankan dan tidak bermakna. Akibatnya tujuan pembelajaran geografi seringkali tidak tercapai”. Kondisi pembelajaran geografi di persekolahan yang seringkali tidak menarik untuk dipelajari, dipertegas pula oleh pendapat Maryani (2009 : 30), menurutnya, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain : ”(1) pembelajaran geografi seringkali terjebak pada aspek kognitif tingkat rendah; (2) pembelajaran geografi cenderung bersifat verbal ; kurang melibatkan fakta-fakta aktual, tidak menggunakan media konkrit dan teknologi mutakhir; (3) kurang aplikabel dalam memecahkan masalah-masalah yang berkembang saat ini”.

Berdasar kepada hasil observasi awal terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru-guru rumpun IPS, khususnya geografi di SMA Negeri 16 Bandung terindikasi bahwa pembelajaran IPS-geografi masih menghadapi berbagai kendala antara lain proses pembelajaran masih terpola pada interaksi satu arah (dominasi guru yang kuat), materi pembelajaran yang relatif menekankan pada aspek hapalan dan kering dari nilai-nilai aktual yang muncul di masyarakat dan belum berfungsinya sarana pembelajaran terutama media ajar secara optimal. Lebih lanjut guru-guru geografi di SMA Negeri 16 Bandung mengungkapkan, bahwa siswa seringkali kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran, hal ini diduga karena geografi merupakan mata pelajaran yang dianggap membosankan, tidak menyenangkan dan hanya bersifat hapalan saja.

Data nilai hasil belajar geografi siswa kelas X pada semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 yang didapat dari *data base* di bagian kurikulum SMAN 16 Bandung untuk mata pelajaran geografi menunjukkan rata-rata hasil ulangan harian geografi sebesar 60,97 sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa kelas X di SMAN 16 Bandung untuk mata pelajaran geografi adalah 70. Berdasarkan sumber data tersebut, hanya sebesar 40,28% dari jumlah siswa kelas X yang mendapatkan nilai sama dengan atau di atas KKM sehingga sebagian besar lainnya yakni, sebesar 59,72% harus melakukan remedial, kondisi nilai yang kebanyakan berada di bawah KKM tersebut tentunya sangat merepotkan guru karena harus melakukan remedial dengan jumlah siswa yang relatif banyak tetapi waktunya relatif sangat terbatas. Hasil ujian tengah semester (UTS) 1 juga menunjukkan keadaan yang tidak jauh berbeda. Rata-rata nilai UTS hanya sebesar 54,311 dengan jumlah siswa yang skornya di atas nilai ketuntasan minimal (KKM) hanya sebesar 42,30%.

Sehubungan dengan permasalahan pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandung di atas, diperlukan berbagai strategi pembelajaran geografi secara optimal, antara lain dengan penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang bertujuan bukan hanya menekankan pada proses menghafal dan menumpuk ilmu pengetahuan saja tetapi pada proses bagaimana ilmu pengetahuan yang dipelajarinya dapat dipahami sehingga bermakna bagi kehidupan siswa. Terkait khusus dengan sarana/prasarana pembelajaran di persekolahan, keberadaan media dalam suatu proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, Supriatna (2009 : 3) menjelaskan bahwa “penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit”.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat berperan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep adalah multimedia berbasis komputer. Sebagaimana dikemukakan oleh Hemani (2002 : 2), bahwa “multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu konsep dan keterampilan berpikir siswa”.

Budiman (2008 : 16) mengungkapkan, bahwa “multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada aspek translasi, interpretasi dan ekstrapolasi”. Hal ini dimungkinkan, karena dalam multimedia terdapat beberapa keunggulan, yakni kemampuannya yang dapat merangkum dan menyajikan sejumlah media pembelajaran yang berbeda seperti animasi, grafik, teks, suara dan video dalam suatu *software*. Hal ini lebih dipertegas oleh pendapat Arsyad (2004 : 24) yang mengemukakan, bahwa “multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan diantaranya, adalah adanya keterlibatan organ tubuh siswa seperti telinga (audio), mata (visual) dan gerak tangan (kinetik). Keterlibatan berbagai organ tubuh ini, membuat informasi yang terkandung lebih mudah dipahami”.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan geografi di SMA. Hal ini sesuai dengan pendapat Nandi (2006 : 42), bahwa “multimedia merupakan sumber pengajaran atau media alternatif dalam pembelajaran geografi yang dapat memadukan dan mengaitkan unsur lingkungan fisik dan manusia dalam dimensi keruangan melalui penggunaan enam unsur media

yakni teks, suara, grafik, animasi, video dan aspek interaktif pada suatu *storyboard*”, sehingga diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar yang pada akhirnya berimbas pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan geografi di SMA.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran geografi memungkinkan untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sekalipun materi itu bersifat abstrak dan sulit untuk dipelajari secara langsung. Selain itu siswa pun akan merasa terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran karena dengan multimedia pembelajaran interaktif siswa dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri dan lebih aktif.

Pemilihan materi kegunungpian dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer pada pembelajaran geografi dalam penelitian ini, didasarkan pada asumsi bahwa, kegunungpian terutama yang berhubungan dengan erupsi gunungpapi merupakan fenomena yang proses awal dan kejadiannya relatif sulit untuk diprediksi dan dipelajari secara langsung, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya yakni melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer. Selain itu Kota Bandung sebagai suatu region berdasarkan letak geografisnya merupakan wilayah yang relatif rentan terhadap dampak erupsi gunungpapi baik langsung maupun tidak langsung terutama dari erupsi Gunungpapi Tangkuban Parahu, Patuha, Kamojang dan Malabar, sehingga diperlukan upaya yang mendalam agar dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi-materi pelajaran geografi, khususnya

mengenai materi erupsi gunung api, karena siswa SMA Negeri 16 Bandung merupakan bagian dari masyarakat intelektual yang diharapkan dapat menjadi penggerak dalam upaya mitigasi bencana erupsi gunungapi di Indonesia pada umumnya dan Bandung pada khususnya, sehingga dampak dari bencana erupsi gunungapi berupa jatuhnya korban jiwa, harta benda dan kerusakan lingkungan fisik maupun sosial dapat dihindari atau paling tidak diminimalisir.

Berdasarkan pada berbagai permasalahan khususnya yang terkait dengan rendahnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPS-geografi yang bersifat abstrak dan sulit dipelajari secara langsung terutama pada materi kegunungapian dan masih kurang optimalnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS-geografi serta adanya indikasi multimedia interaktif sebagai suatu media pembelajaran yang berpotensi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Kegunungapian". (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 16 Bandung).

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah : Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep kegunungapian pada siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandung ?

Agar penelitian ini lebih terarah, rumusan masalah tersebut, dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test kelas eksperimen) ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre test – post test kelas kontrol) ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum perlakuan diberikan (pre test kelas eksperimen-kontrol) ?
4. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sesudah perlakuan diberikan (kelas eksperimen-kontrol) ?
5. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada konsep kegunungapian ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, adalah untuk mengetahui :

1. perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test kelas eksperimen)
2. perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre test – post test kelas kontrol)

3. perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum perlakuan diberikan (pre test kelas eksperimen-kontrol)
4. perbedaan pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sesudah perlakuan diberikan (kelas eksperimen-kontrol)
5. respons atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada konsep kegunungapian
6. kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan dan pengetahuan terkait dengan penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu diharapkan dapat menjadi salah satu landasan dasar bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya yang terkait dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat (a) memberikan informasi mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep siswa pada materi kegunungapian (vulkanisme), (b) masukan bagi guru-

guru, bahwa penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu upaya alternatif yang dapat dilakukan untuk mempermudah mempelajari suatu materi yang bersifat abstrak dan sulit dipelajari secara langsung, (c) memberikan informasi kepada masyarakat melalui para siswa tentang upaya mitigasi bencana yang telah diundangkan oleh pemerintah agar jika terjadi peristiwa erupsi gunungapi jatuhnya korban dapat diminimalisir, (d) memberikan masukan kepada Kementerian Pendidikan Nasional dan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) dalam membuat kebijakan memasukan materi mitigasi bencana ke dalam kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre-test – post-test kelas eksperimen).
2. Terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (pre test – post test kelas kontrol).
3. Tidak terdapat perbedaan hasil tes pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sebelum perlakuan diberikan (pre test kelas eksperimen-kontrol).

4. Terdapat perbedaan pemahaman konsep kegunungapian pada siswa di kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan multimedia interaktif sesudah perlakuan diberikan (kelas eksperimen-kontrol).

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diamati dari apa yang didefinisikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Tuckman (1978 : 79) *"an operational definition is a definition based on the observable characteristics of that which is being defined"*.

Adapun beberapa hal yang menjadi penekanan dalam penelitian ini, sehingga dipandang perlu untuk didefinisikan, adalah :

1. Media Pembelajaran

Nandi (2006 : 42) memandang informasi atau pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran, seperti dikemukakannya, bahwa "media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran". Lebih lanjut Sudrajat (2008 : 20) mengungkapkan, bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik".

Adapun penggunaan jenis media pembelajaran dalam penelitian ini, terdiri atas multimedia interaktif yang digunakan di kelas eksperimen dan media grafis yang digunakan di kelas kontrol.

a. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah suatu bentuk media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hofstetter (2001) dalam Ariani dan Haryanto (2010 : 11), bahwa "multimedia, adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, video dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi".

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan multimedia interaktif adalah suatu multimedia berbasis komputer dengan menggunakan program flash yang dirancang secara sistematis, interaktif dan berbentuk sajian secara tutorial dalam hal ini langkah-langkah operasionalisasinya didasarkan kepada instruksi-instruksi tertentu dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari bahan ajar yang terangkum di dalam multimedia yang berisi materi pembelajaran kegunungan (vulkanisme). Multimedia interaktif ini, secara keseluruhan berdurasi sekitar 15 menit, dirancang untuk kegiatan pembelajaran dalam satu kali pertemuan (dua jam pelajaran). Terbagi menjadi 4 (empat) bagian utama, yaitu bagian A (Magma), B (Erupsi), C (Pascavulkanik) dan bagian D (Awan Panas) yang diperuntukan untuk kegiatan pembelajaran di kelas dengan metode diskusi kelompok.

b) Media Grafis

Sudjana dan Rivai (1991: 3) pada artikel yang ditulis oleh Hayati, *et al.*, (2006 : 31), menyatakan, bahwa " media grafis, adalah media berbentuk gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media ini sering

pula disebut sebagai media dua dimensi, yaitu media yang hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar”.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media grafis, adalah media berbentuk gambar, foto, grafik, bagan, tabel dan lain-lain yang berisi materi kegunungpian yang disusun dalam bentuk slide-slide power point. Penggunaan media grafis dimaksudkan sebagai media kontrol terhadap penggunaan multimedia interaktif yang digunakan di kelas eksperimen.

2. Pemahaman

Pemahaman dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam melakukan translasi, interpretasi dan ekstrapolasi tentang konsep-konsep kegunungpian yang diukur melalui penyelenggaraan tes pemahaman konsep kegunungpian sebelum dan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan. Selain hasil tes objektif, karena implementasi pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dengan metode diskusi, maka kemampuan membuat laporan dan kemampuan presentasi tiap kelompok menjadi aspek penilaian tersendiri yang dimaksudkan untuk memperdalam hasil penelitian dalam mengukur kemampuan pemahaman siswa tentang konsep-konsep kegunungpian baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah pembelajaran dilaksanakan.

Adapun rincian variabel pemahaman konsep kegunungpian dalam penelitian ini, dijabarkan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1.1.
Operasionalisasi Pemahaman Konsep Kegunungapian

Variabel	Operasional/ Indikator	Konsep
Pemahaman Konsep	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendefinisikan 2. Menjelaskan 3. Menguraikan 4. Menjelaskan kembali 	<ol style="list-style-type: none"> a. Gunungapi, magma, lava b. Bagian-bagian dari gunung api c. Erupsi gunung api linier, areal, sentral, efusif dan eksplosif. d. Material-material hasil erupsi
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan 2. Menafsirkan ciri-ciri 3. Mengidentifikasi 4. Menginterpretasi 	<ol style="list-style-type: none"> a. Bentuk-bentuk gunungapi b. Tipe-tipe lerusan gunung api c. Ciri-ciri erupsi eksplosif dan efusif d. Gejala pascavulkanik
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memprediksi 2. Menyimpulkan 3. Memperkirakan 4. Membedakan 5. Memperluas 6. Menjelaskan pengaruh 	<ol style="list-style-type: none"> a. Dampak positif gunung api b. Dampak negatif gunungapi

3. Konsep Kegunungapian (Vulkanisme)

Maryani (2009 : 15) yang menyatakan, bahwa “ konsep adalah gambaran abstrak suatu gejala atau fenomena nyata. Konsep mengandung sejumlah ide yang dapat dikembangkan sesuai dengan tingkat pengetahuan dan pemahaman orang yang menginterpretasinya. Konsep yang mengandung makna geografis disebut dengan konsep geografi”. Selanjutnya menurut Maryani (2009 : 14) “Geografi pada dasarnya mempelajari gejala dan fenomena dalam ruang. Gejala dan fenomena tersebut, nyata ada dalam kehidupan sebagai hasil perpaduan aspek fisik dan kehidupan itu sendiri. Realita tersebut akan membentuk pola abstrak dalam pemikiran kita”.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa konsep merupakan abstraksi dari ciri-ciri, karakter atau atribut yang sama dari sekelompok objek dari suatu fakta, baik berupa proses, peristiwa, benda ataupun fenomena alam maupun sosial yang membedakannya dari kelompok lainnya dan dapat diterima oleh umum.

Kegunungapian adalah peristiwa yang berkaitan dengan pergerakan magma. Magma sebagai masa silikat cair pijar sangat giat melakukan gerakan ke segala arah baik secara vertikal, miring maupun mendatar, yang bergerak di permukaan bumi ataupun hanya di dalam bumi (Editiya, 2010).

Konsep kegunungapian pada penelitian ini diartikan sebagai konsep-konsep yang berhubungan dengan peristiwa pergerakan magma yang menyusup ke lapisan yang lebih atas sampai ke permukaan bumi dengan kata lain konsep kegunungapian dapat didefinisikan sebagai konsep yang berhubungan dengan proses pembentukan gunung api.

4. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen pada penelitian ini, adalah kelas X yang diberikan perlakuan secara khusus. Dalam penelitian ini bentuk perlakuan pada kelas eksperimen adalah berupa penggunaan multimedia interaktif tentang konsep-konsep kegunungapian dalam proses pembelajarannya. Kelas eksperimen dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yakni kelas X-3 dan X-7.

5. Kelas Kontrol

Kelas kontrol pada penelitian ini, adalah kelas X yang tidak diberi perlakuan secara khusus atau berlebih seperti halnya pada kelas eksperimen. Dalam hal ini perlakuan yang diberikan hanya berupa penggunaan media grafis berupa bagan, gambar, tabel, foto dan lain-lain tentang konsep-konsep kegunungpian yang ditayangkan dalam bentuk *slide-slide power point* pada proses pembelajaran. Kelas kontrol dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yakni kelas X-1 dan X-10.

G. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Bandung dengan dasar pertimbangan antara lain, sebagai berikut.

1. Kondisi di lapangan (hasil observasi) menunjukkan seringkali guru geografi di SMA Negeri 16 Bandung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang pasif dalam menyampaikan berbagai materi pembelajaran, dengan media yang relatif terbatas, sedangkan proses pembelajaran melalui metode diskusi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif belum pernah dilaksanakan sekalipun.
2. Hasil observasi awal di lapangan menunjukkan, bahwa dalam pembelajaran sehari-hari, siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari guru serta selanjutnya mengerjakan tugas berupa pengisian soal-soal pada lembar kerja siswa (LKS), sehingga proses pembelajaran bersifat monoton dan tidak berkembang.
3. SMA Negeri 16 Bandung merupakan salah satu SMA yang berdasar kepada letak geografisnya, berada pada lokasi yang dikelilingi oleh beberapa gunung

api, sehingga wilayahnya relatif rentan terhadap dampak erupsi gunung api, terutama dari erupsi Gunungapi Tangkuban Perahu, Kamojang, Patuha dan Malabar, sehingga pemilihan lokasi penelitian ini dimaksudkan sebagai sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMA Negeri 16 Bandung tentang potensi bencana erupsi gunung api yang melingkupi wilayahnya melalui penerapan multimedia interaktif, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran yang mendalam tentang lingkungan sekitarnya.

4. Dukungan sarana/prasarana di SMA Negeri 16 untuk kegiatan penelitian berbasis multimedia relatif memadai.
5. Di SMA Negeri 16 Bandung belum pernah ada penelitian sejenis.

Adapun yang dijadikan populasi dalam penelitian ini, adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandung pada tahun pelajaran 2011/2012 yang tersebar di 10 kelas/rombongan belajar. Sampel penelitian diambil sebanyak empat kelas yang terdiri dari dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol. Pengambilan empat kelas sampel tersebut didasarkan pada nilai ujian tengah semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 pada mata pelajaran geografi pada empat kelas yang mempunyai nilai homogenitas relatif paling tinggi, yakni kelas X-3 dan X-7 dijadikan sebagai kelas eksperimen serta kelas X-1 dan X-10 dijadikan sebagai kelas kontrol.