

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu mewujudkan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Rusman (2011, hlm. 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Sedangkan Sadiman, dkk (2003, hlm.9) proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan tercapai. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Kegiatan pembelajaran perlu lebih memberikan penekanan pada aktivitas siswa secara aktif, kreatif dan dinamis, baik secara perorangan maupun kelompok. Kegiatan belajar seperti ini baru akan bisa terjadi dan menjadi kenyataan apabila peluang dan kesempatan belajar yang bersifat mandiri diberikan seluas-luasnya kepada siswa. Berbagai macam sumber belajar telah tersedia akan tetapi hanya sedikit yang dimaksimalkan untuk peningkatan aktivitas belajar siswa mulai dari bahan ajar dan media pembelajaran dari pemerintah ataupun media hasil karya cipta guru itu sendiri.

Peran dari semua pihak yang terkait dalam lingkungan pembelajaran baik dari para siswa maupun para tenaga pendidik diperlukan untuk mewujudkan terciptanya sebuah pembelajaran yang baik. Para peserta didik harus aktif dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik sedangkan tenaga pendidik harus aktif dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode dan media yang menyenangkan dan memaksimalkan sumber belajar yang tersedia.

Bahan ajar dan media ajar adalah komponen dari proses belajar mengajar. Sebagaimana dikatakan Zain dkk (1997, hlm. 48), dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran. Keenam komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dan dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga akan tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif.

Selain itu bahan ajar dan media ajar adalah bagian dari sumber belajar, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut: Sumber belajar (*learning resource*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri siswa yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar (Rohani, 1997, hlm.102). *Association Of Education And Communication Technology* (AECT dalam Soeharto, 2003, hlm. 73) menguraikan sebagai berikut:

“Learning resources (for Education Technology) all of the resources (data, people, and thing) which may be used by learner in isolation or in combination, usually in an formal manner, to fasillitate learning, they include message, people, materials, devices, techniques, and setting.”

(Candra Hadi Siwoyo, Skripsi, 2013, hlm.7)

Uraian dari AECT memaparkan bahwa komponen sumber belajar adalah meliputi: pesan, manusia, material/bahan (*media-software*), peralatan (*Hardware*), teknik (metode), dan lingkungan yang dipergunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar.

Alat/perlengkapan atau perangkat keras (*hardware*) sebagai media untuk menyajikan perangkat lunak (*software*). Misalnya proyektor LCD untuk menampilkan materi atau program yang terdapat pada video, televisi, computer dan sebagainya. Sedangkan bahan (*materials*), yaitu bahan yang mengandung pesan belajar yang dapat dipelajari, seperti bahan cetak antara lain buku, majalah, surat kabar dan sebagainya. Proses pembelajaran yang melibatkan sumber belajar jenis ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung menerima informasi melalui bahan yang dikembangkan secara khusus. Media sebagai alat dan bahan selain buku teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam satu

situasi belajar mengajar (Gene L. Wilkinson dalam Sadiman dkk, 1988, hlm. 166). Sedangkan menurut Briggs dalam Sadiman dkk (1988, hlm.166) media adalah alat yang dipergunakan untuk memberi perangsang bagi siswa agar proses belajar bisa terjadi. Sadiman dkk (1988, hlm.166) menyatakan bahwa media adalah segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar ketingkat yang lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan. Selain itu, dengan jenis media pembelajaran yang bermacam-macam sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, tujuannya agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan, sehingga terdapat aktivitas belajar siswa yang berujung pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Salah satu sumber belajar geografi yang berbentuk teknologi adalah *google earth*. *Google Earth* yaitu sebuah program globe virtual yang sebenarnya disebut *Earth Viewer*. Yousman (2008, hlm.3) berpendapat *google earth* menampilkan peta bola dunia, keadaan topografi, foto satelit, terrain yang dapat di overlay dengan jalan, bangunan, lokasi, ataupun informasi geografis lainnya. *Google earth* dapat menampilkan gambaran bumi secara visual dan dapat menganalisis berbagai bidang. Contohnya meteorology, klimatologi, geologi, hidrologi dan lain sebagainya.

Google Earth dapat dijadikan sebagai sumber belajar geografi, karena *Google Earth* memetakan bumi dari berbagai posisi yang dikumpulkan dari pemetaan satelit, foto udara dan *globe GIS 3D*. Peta dalam *google earth* tersebut dapat di *print out* untuk pembelajaran. *Google Earth* adalah aplikasi yang mencakup peta seluruh dunia, kita dapat mencari lokasi hanya dengan mengetikkan nama tempat lokasi yang diinginkan sehingga proses akan lebih cepat dan efisien. *Google Earth* memiliki berbagai keunggulan sebagai sumber belajar geografi, antara lain dengan memanfaatkan *google earth* seolah-olah siswa dapat melihat dunia secara praktis dari atas. Hanya dalam hitungan detik dapat mencari lokasi yang diinginkan. Gambaran

lebih nyata dibandingkan peta biasa, dapat menganalisa lokasi secara lebih dekat ataupun jauh.

Google Earth dikaji menggunakan teori sumber belajar menurut Rohani dalam Musfiqon (2012, hlm.31), maka dapat digolongkan sebagai sumber belajar. *Google earth* termasuk dalam sumber daya (*resources*) yang meliputi materi pelajaran, manusia, alat, teknik dan lingkungan yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Google earth* juga dapat didesain dan digunakan untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran. *Google earth* termasuk dalam jenis *Media-Software* (material) yaitu sesuatu yang menyimpan pesan untuk ditransmisikan dengan menggunakan peralatan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA PGRI 1 Bandung. SMA ini berdiri pada tahun 1967 merupakan sekolah swasta yang terakreditasi A. Fasilitas seperti LCD, buku dan Internet juga tersedia. Selain itu, secara akademik nilai UAS semester satu kelas X pada mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa nilai siswa tidak ada yang di bawah KKM yaitu 68. Nilai rata-rata siswa kelas X yakni: X IPS 1 rata-rata 70,36 dengan total siswa 44 orang, X IPS 2 rata-rata 69,76 dengan total siswa 43 orang dan kelas X IPS 3 rata-rata 68 dengan total siswa 42 orang. Dapat dilihat bahwa jumlah siswa per kelas sangat banyak, akan tetapi siswa masih dapat mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen di SMA PGRI 1 Bandung untuk meneliti aktivitas belajar siswa yang mana dapat berpengaruh pada tujuan akhir pembelajaran (nilai). SMA PGRI 1 Bandung ini telah menggunakan kurikulum 2013 yang mana pembelajarannya lebih mengacu kepada kegiatan siswa seperti menanya, mengamati, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Sehingga aktivitas belajar siswa sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan tujuan akhir dari proses pembelajaran.

Menurut Zulfikri (2008, hlm. 6), jenis-jenis aktivitas yang dimaksud dapat digolongkan menjadi: yang pertama aktivitas visual, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan gambar, peta dan sebagainya. Yang kedua yakni aktivitas lisan, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan dan melafalkan

pendapat, pertanyaan, serta menjawab pertanyaan baik dari guru, maupun dari siswa lain. Yang ketiga yakni aktivitas dengar, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran, mendengarkan penjelasan guru, serta mendengarkan presentasi kelompok. Yang keempat yakni aktivitas motorik yaitu segala keterampilan siswa seperti menjalankan sebuah aplikasi yang dapat membantunya dalam pembelajaran, membuat gambar, membuat peta serta kegiatan motorik yang dapat mengembangkan potensi siswa itu sendiri.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media yang tepat. Sebagaimana diungkapkan Sudjana dan Rivai (2010, hlm.2) bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran, salah satu dari empat manfaat yang diungkapkan yaitu: Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Google Earth* Terhadap Aktivitas Belajar (Penelitian Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGRI 1 Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran geografi yang masih bersifat *transfer of knowledge*.
- 2) Aktivitas belajar siswa rendah.
- 3) Sumber belajar geografi yang belum dimanfaatkan secara maksimal

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Google Earth* terhadap aktivitas belajar siswa? Adapun rincian rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Bagaimana aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran geografi di SMA PGRI 1 Bandung?
- 2) Bagaimana aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran yang tidak menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran geografi di SMA PGRI 1 Bandung?
- 3) Apakah terdapat perbedaan antara aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran geografi di SMA PGRI 1 Bandung.
- 2) Mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran yang tidak menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran geografi di SMA PGRI 1 Bandung
- 3) Mengetahui perbedaan antara aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar dan kelas kontrol yang tidak menggunakan *google earth* sebagai sumber belajar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi bagi guru mata pelajaran geografi dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi khususnya bagi guru geografi tentang pentingnya menggunakan variasi pembelajaran, salah satunya sumber belajar.

2) Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik yaitu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik serta merangsang peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan agar dapat meningkatkan hasil belajar
- b. Bagi guru atau pendidik dapat menjadi inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran
- c. Bagi sekolah diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam pencapaian standar kelulusan sehingga meningkatkan prestasi sekolah.
- d. Bagi peneliti, yaitu sebagai calon pendidik memperoleh pengalaman baru yang dapat dijadikan acuan dalam perbaikan pengajaran khususnya dalam memanfaatkan sumber belajar.
- e. Bagi peneliti lainnya, yaitu sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkenaan dengan pemanfaatan sumber belajar ataupun peningkatan hasil belajar peserta didik.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami isi penelitian dari penelitian ini, maka pembahasan akan diuraikan dalam lima bab, dengan struktur organisasi sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi dan keaslian penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mempunyai peran yang sangat penting. Dalam tinjauan pustaka terdapat uraian tentang sumber belajar, media pembelajaran, *google earth*, aktivitas belajar dan kerangka pemikiran penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk komponen lainnya seperti populasi/sampel penelitian, variabel penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari gambaran umum daerah penelitian, hasil dan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini terdapat analisis temuan penelitian diantaranya kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi untuk meningkatkan mutu dari penelitian tersebut.

G. Penelitian Terdahulu

Table 1.1. Penelitian Terdahulu

| No | Nama dan Tahun | Judul | Masalah | Tujuan | Metode | Hasil |
|----|-------------------------------------|---|--|--|------------------|--|
| 1 | Gatty Ardyodyantoro, 2014 (Skripsi) | Pemanfaatan <i>Google Earth</i> Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA WIDYA KUTOARJO | <ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa besar peningkatan hasil belajar pada siswa setelah pembelajaran dengan memanfaatkan <i>google earth</i>? 2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan memanfaatkan <i>google earth</i>? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui Seberapa besar peningkatan hasil belajar pada siswa setelah pembelajaran dengan memanfaatkan <i>google earth</i>? 2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan memanfaatkan <i>google earth</i>? | Quasi Eksperimen | Hasil belajar dengan media <i>google earth</i> lebih tinggi daripada hasil belajar dengan ceramah. Rerata nilai hasil belajar dengan menggunakan media <i>google earth</i> 83,397, sedangkan dengan ceramah 78,348. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan ketercapaian skor peningkatan 0,68 pada kelas eksperimen dan 0,58 pada kelas control. Nilai P hasil belajar $0,01 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media <i>Google Earth</i> dalam pembelajaran geografi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Widya Kutoarjo. |
| 2 | Candra Hadi Siwoyo, 2013 (Skripsi) | Pengaruh Penggunaan Sumber Belajar (<i>Google Earth</i>) Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Kreativitas Siswa Kelas 4 SDN Lanjan Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013 | 1. Apakah ada pengaruh penggunaan sumber belajar (<i>google earth</i>) pada mata pelajaran IPS terhadap kreativitas siswa kelas 4 SDN Lanjan Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang semester 2 tahun pelajaran 2012/2013? | 1. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh penggunaan sumber belajar (<i>google earth</i>) pada mata pelajaran IPS terhadap kreativitas siswa kelas 4 SDN Lanjan Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang semester 2 tahun pelajaran 2012/2013 | Eksperimen | Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata dari skor kreativitas kelas eksperimen adalah 3,16 dan rata-rata kelas kontrol adalah 2,72. Selisih rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,44 dengan taraf signifikansi sebesar $0,014 > 0,05$ dan t_{hitung} sebesar $-2,539 < t_{tabel} - 2,009$ artinya hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan sumber belajar (<i>google earth</i>) terhadap kreativitas siswa diterima, jadi |

| | | | | | | |
|---|-------------------------------|--|---|---|-----|--|
| | | | | | | ada pengaruh penggunaan sumber belajar (google earth) terhadap kreativitas siswa |
| 3 | Dewi Riyanti, 2012 (Skripsi) | Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pemeliharaan Bahan Tekstil Dengan Metode Pembelajaran Tipe Team Asisted Individualization di SMK N 6 Yogyakarta | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil di SMK N 6 Yogyakarta? 2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil di SMK N 6 Yogyakarta melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Asisted Individualization</i> (TAI)? 3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil di SMK N 6 Yogyakarta melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Asisted Individualization</i> (TAI) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil di SMK N 6 Yogyakarta melalui pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Asisted Individualization</i> (TAI) supaya mencapai 90% atau 31 siswa aktif. 2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil di SMK N 6 Yogyakarta melalui pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Asisted Individualization</i> (TAI) supaya mencapai 90% atau 32 siswa tuntas KKM. | PTK | Peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu pra siklus 70.16% (15 siswa) yang sudah memenuhi KKM, pada siklus I pencapaian kompetensi siswa meningkat menjadi 79.51% (31 siswa), dan pada siklus II pencapaian kompetensi siswa 100% (36 siswa) sudah memenuhi KKM. Uraian diatas menunjukkan bahwa penerapan model <i>cooperative learning</i> tipe TAI dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran pemeliharaan bahan tekstil |
| 4 | Heri Dermawan, 2013 (Skripsi) | Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Model Kooperative Tipe STAD | <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah model <i>kooperatif learning</i> tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan keragaman kenampakan alam dan suku bangsa? 2. Apakah model <i>kooperatif learning</i> tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) dapat | <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan keragaman kenampakan alam dan suku bangsa setelah penerapan model <i>kooperatif learning</i> tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) 2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS pada pokok | PTK | Hasil penelitian menunjukan bahwa STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa pada siklus I sebesar 78,13% dalam kategori baik. Pada siklus ke II meningkat menjadi 92,18% dalam kategori baik. Sedangkan hasil belajar IPS siswa pada siklus I menunjukan rata-rata hasil belajar siswa 64,48% dan pada siklus ke II diperoleh rata-rata |

| | | | | | | |
|---|---------------------------------|---|---|---|-----|--|
| | | | meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan keragaman kenampakan alam dan suku bangsa? | bahasan keragaman kenampakan alam dan suku bangsa setelah penerapan model <i>kooperatif learning</i> tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) | | hasil belajar siswa 81,84%, berarti mengalami peningkatan sebesar 17,36%. |
| 5 | Jantur Sunaryo, 2012 (Tesis) | Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Geografi Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Sistem Informasi Geografi (SIG) Di Kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kualasimpang Kabupaten Aceh Tamiang Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012 | <p>1. Apakah melalui penggunaan media pembelajaran Sistem Informasi Geografi (SIG) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi di kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kualasimpang Kabupaten Aceh Tamiang?</p> <p>2. Apakah melalui penggunaan media pembelajaran Sistem Informasi Geografi (SIG) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi di kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kualasimpang Kabupaten Aceh Tamiang?</p> | <p>1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi di kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kualasimpang Kabupaten Aceh Tamiang melalui penggunaan media pembelajaran Sistem Informasi Geografi (SIG).</p> <p>2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi di kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kualasimpang Kabupaten Aceh Tamiang melalui penggunaan media pembelajaran Sistem Informasi Geografi (SIG).</p> | PTK | Melalui penggunaan media pembelajaran SIG dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dibuktikan dengan (a) adanya peningkatan skor aktivitas belajar siswa pada setiap siklus. (b) adanya peningkatan rerata aktivitas belajar siswa setiap siklus. Melalui penggunaan media pembelajaran SIG dapat meningkatkan hasil belajar. Dibuktikan dengan: (a) nilai kondisi siswa pada awal adalah 70, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 90, meskipun setelah siklus II kembali menurun menjadi 80, namun siklus ke III meningkat lagi menjadi 100. (b) nilai terendah pada awal kondisi adalah 10, kemudian setelah siklus I meningkat menjadi 50, setelah siklus II meningkat menjadi 60, dan selanjutnya siklus III meningkat lagi menjadi 70. (c) jumlah siswa yang mencapai KKM kondisi awal hanya 8,1%, setelah siklus I 37,8%, siklus II 94,6%, siklus III 100%. |

