

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar dalam Kajian Geografi

a. Pengertian Belajar

Menurut Hilgard & Bower, belajar merupakan suatu perubahan sikap atau tingkah laku seseorang terhadap sebuah keadaan yang diakibatkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam keadaan tertentu (Djamaluddin & Wardana, 2019). Menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning 1977*, belajar adalah sesuatu yang berubah yang dapat dilihat dalam perubahan sikap atau tingkah laku yang keadaannya berbeda dari sebelum dan sesudah manusia tersebut dalam situasi belajar (Setiawati, 2018). Sedangkan menurut Slameto (2015:2) belajar adalah sebuah proses usaha yang diusahakan oleh individu untuk mendapatkan perubahan sikap atau tingkah laku yang baru sebagai suatu bentuk hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan (Saputri dkk., 2019). Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk memiliki pengalaman yang dapat merubah sikap atau tingkah laku manusia tersebut ke arah yang lebih baik.

b. Ciri-ciri belajar

Menurut Slameto dalam Silviana Nur Faizah (2020) ciri-ciri belajar ada enam kriteria sebagai berikut (Faizah, 2020):

1) Perubahan yang terjadi secara wajar

Manusia akan menyadari bahwa dirinya belajar melalui suatu perubahan dan dapat merasakan sesuatu yang berubah dari dalam diri manusia tersebut.

- 2) Perubahan dalam belajar yang sifatnya keberlanjutan dan fungsional

Belajar tentu akan menghasilkan perubahan dan perubahan tersebut terjadi dalam diri manusia yang akan berlangsung secara keberlanjutan dan tidak statis.

- 3) Perubahan dalam belajar yang sifatnya aktif dan positif

Sebagai suatu hasil perbuatan belajar maka akan terjadi suatu perubahan yang perubahan tersebut akan terus bertambah dan teruji dalam memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelum-sebelumnya.

- 4) Perubahan dalam belajar yang bukan sifatnya sementara

Dalam belajar ada beberapa hal yang bersifat sementara yang perubahannya hanya terjadi saat itu misalnya keringat, keluar air mata, menangis, dan bersin. Hal-hal tersebut akan terjadi sementara dan tidak kontinyu.

- 5) Perubahan dalam belajar yang terarah dan bertujuan

Suatu pembelajaran harus terarah dan memiliki tujuan karena hasil perubahan tingkah laku harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan memiliki arah yang jelas.

- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Proses pembelajaran tentu seseorang harus mendapatkan perubahan yang didapatkan melalui suatu proses belajar yang meliputi perubahan secara keseluruhan sikap atau tingkah laku apabila seseorang belajar sesuatu.

c. Teori-teori belajar

- 1) Teori behavioristik

Teori behavioristik dicetuskan oleh Gagne, Gage, dan Beliner sebagai suatu perubahan tingkah hasil dari pengalaman belajar. Teori behavioristik mengutamakan pada terbentuknya suatu perilaku nyata hasil dari belajar

yang berhubungan dengan stimulus responnya. Tujuan dari teori behavioristik adalah penambahan suatu pengetahuan dan sebagai aktivitas yang menuntut manusia untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah didapatkan dalam suatu laporan, kuis, atau tes.

2) Teori kognitivisme

Teori kognitivisme dikembangkan pada abad terakhir yang memiliki pandangan bahwa peserta didik melakukan proses pelajaran dengan upaya-upaya seperti menyusun, menyimpan, dan menghubungkan antara ilmu yang ada dengan ilmu yang baru (Wahab & Rosnawati, 2021).

3) Teori konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan dengan cara abstraksi pengalaman sebagai suatu hasil interaksi. Teori belajar konstruktivisme merupakan suatu teori yang di dalamnya peserta didik diberikan kebebasan dalam belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik tersebut (Sugrah, 2020). Dalam pembelajaran geografi seringkali menggunakan pendekatan konstruktivisme karena dalam proses belajarnya peserta didik ditekankan untuk belajar bagaimana belajar, menciptakan suatu pemahaman baru, dapat membuat kreativitas dalam konteks nyata, dan membuat peserta didik berpikir ulang (Khafid, 2019).

d. Pembelajaran geografi

Geografi dapat diartikan suatu ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan pada fenomena geosfer dari sudut pandang kewilayahan dalam konteks keruangan. Pembelajaran geografi merupakan geografi yang dipelajari di sekolah mulai dari konsep-konsep, pokok bahasan, sampai sub-pokok bahasannya yang harus diserasikan dan disesuaikan pada tingkat

pengalaman peserta didik di jenjang pendidikan. Tujuan dari pembelajaran geografi adalah membekali peserta didik agar mempunyai pemahaman mengenai pola spasial, kewilayahan, dan kelingkungan.

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Kemendikbud, 2024).

Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan akhlak mulia serta menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila. Dalam hal ini, konsep pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila diwujudkan atau diuraikan dalam profil pelajar Pancasila. Rumusan profil pelajar Pancasila sejatinya mendasarkan pada pertimbangan terjadinya perubahan dalam konteks global yang harus direspons, termasuk terkait dunia kerja, perubahan sosial, budaya, dan politik, dan adanya kepentingan nasional terkait dengan budaya bangsa, nasionalisme, dan agenda pembangunan nasional yang

merupakan amanat dari Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila.

b. Karakteristik Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka meliputi (Nafiah dkk., 2023) :

1) Pembelajaran Berbasis Proyek Yang Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila adalah kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang disusun dan dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi serta karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang secara terpisah dari kegiatan intrakurikuler. Sekolah dapat melibatkan peran serta masyarakat dan/atau dunia kerja untuk merancang dan menyelenggarakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Pembelajaran berbasis proyek mengacu pada hal-hal kontekstual dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pembelajaran berbasis proyek menjadi pilihan dalam kurikulum yang dianggap mampu mendukung pemulihan pembelajaran akibat learning loss sebagai pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

2) Berbasis Kompetensi, Fokus Pada Materi Esensial

Pembelajaran berbasis kompetensi mencakup prinsip-prinsip yaitu terpusat pada peserta didik, berfokus pada penguasaan kompetensi, tujuan pembelajaran spesifik, penekanan pembelajaran pada unjuk kerja/kinerja, pembelajaran lebih bersifat individual, interaksi menggunakan multi metode: aktif, pemecahan masalah dan kontekstual, pengajar lebih berfungsi sebagai fasilitator,

berorientasi pada kebutuhan individu, umpan balik langsung, menggunakan modul, belajar di lapangan (praktek), kriteria penilaian menggunakan acuan patokan. penerapan pembelajaran berbasis kompetensi pada kurikulum merdeka berlandaskan pada efisien dan efektivitas. Pemfokusan tersebut disesuaikan dengan materi yang esensial, relevan, dan mendalam sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk membangun kreativitas dan inovasi dalam mencapai kompetensi dasar. Kompetensi yang dirancang dalam kurikulum tersebut terfokus pada peningkatan terhadap literasi dan numerasi.

3) Fleksibilitas Bagi Guru Untuk Melakukan Pembelajaran

Fleksibilitas pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar. Adapun tujuan fleksibilitas dalam kurikulum tersebut adalah untuk menjadikan kurikulum lebih relevan dan siap merespons dinamika lingkungan dan beragam perubahan serta untuk memberikan ruang untuk pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa. Pada kurikulum merdeka Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa. Diferensiasi adalah proses belajar mengajar dimana siswa mempelajari materi pelajaran berdasarkan kemampuannya, apa yang mereka sukai, dan kebutuhan individu mereka sehingga mereka tidak frustrasi dan merasa gagal selama proses pembelajaran.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikemas oleh guru dari suatu penerapan pendekatan strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang

tergambarkan dari awal hingga akhir yang mana disajikan secara khas oleh guru (Hamzah B.Uno, 2007). Model pembelajaran digunakan oleh guru agar pembelajaran di kelas lebih inovatif dan proses perpindahan dan penyerapan ilmu pengetahuan mudah dipahami oleh peserta didik. Model pembelajaran bisa diartikan suatu kerangka konseptual yang digambarkan pada sistematisa pengalaman belajar peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berisi langkah atau alur pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik atau guru.

Menurut Trianto (2020: 51) dalam Muhammad Afandi mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan sebagai suatu pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas yang berlandaskan pendekatan pembelajaran yang digunakan termasuk tujuan pengajaran, lingkungan pembelajaran, tujuan pengajaran, tahap pengajaran, dan pengelolaan kelas selama proses pembelajaran (Afandi dkk., 2013).

Menurut M. Sobry Sutikno mengatakan bahwa model pembelajaran terdiri dari beberapa metode pembelajaran. Misalnya dalam melaksanakan model bermain peran dapat menggunakan beberapa metode seperti metode ceramah, metode penugasan, dan metode diskusi. Pada metode ceramah guru berperan menjelaskan masalah, dalam metode penugasan peserta didik berperan mencari jawaban dari masalah yang dihadapi, sedangkan dalam metode diskusi peserta didik harus mendiskusikan peran yang telah dilaksanakan (Sutikno, 2019).

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau urutan atau alur pembelajaran yang tersistematik untuk

menunjang suatu kegiatan pembelajaran di kelas yang memudahkan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

b. Ciri-ciri model pembelajaran

Menurut Rusman dalam bukunya yang berjudul Model-Model Pembelajaran menyebutkan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli.
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Bisa digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran.
- 4) Terdiri dari bagian-bagian model seperti sintaks, prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- 5) Mempunyai dampak dari akibat terapan model pembelajaran.
- 6) Membuat persiapan proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu sistem kerja atau belajar yang dilaksanakan secara berkelompok dan terstruktur (Helmiati, 2007). Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang mana peserta didik belajar dan bekerja dengan cara berkelompok yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

d. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif

Roger dan Johnson dalam Lie (2010: 31) menyatakan ada lima unsur pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1) Saling ketergantungan positif

Dalam suatu kelompok tentu setiap anggota harus bekerja yang efektif dan tidak saling ketergantungan satu sama lain. Untuk mencapai suatu keberhasilan tentu diperlukan usaha dan usaha tersebut tergantung pada usaha

tiap anggota. Ada cara-cara yang dapat digunakan untuk mencapai dan membuat setiap anggota kelompok saling ketergantungan positif sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan perasaan pada peserta didik bahwa peserta didik tersebut berada pada kelompok.
- b) Selalu berusaha agar seluruh anggota kelompok meraih hasil yang sama apabila mencapai tujuan.
- c) Mengatur dan membagi pekerjaan setiap anggota kelompok sehingga tugas menjadi kesatuan yang utuh.
- d) Setiap peserta didik harus saling mendukung, saling melengkapi, saling berkolaborasi, dan saling keterkaitan antara anggota kelompok.

2) Bertanggung jawab individual

Peserta didik akan diberikan sebuah tanggung jawab secara individual untuk dapat membereskan tugasnya sendiri sehingga tugas kelompok dapat dilaksanakan. Cara untuk menanamkan rasa tanggung jawab individu sebagai berikut:

- a) Jumlah anggota dalam suatu kelompok tidak terlalu banyak karena lebih sedikit anggota kelompok maka akan lebih besar tanggung jawab individunya.
- b) peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan hasil kelompok yang dipilih secara acak.
- c) Dilaksanakan tes pada setiap peserta didik.
- d) Mengamati peserta didik dalam kelompok dan melakukan pencatatan frekuensi individu dalam proses kelompok.

3) Tatap muka

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dan bertatap muka secara langsung. Hal tersebut akan membuat peserta didik lebih leluasa dalam berpendapat dan peserta didik mempunyai

kesempatan untuk membentuk sinergi dalam kelompok. Dalam hal tatap muka ini, peserta didik akan dituntut untuk menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan dalam kelompok. Kelompok akan dibentuk secara heterogen sehingga akan muncul suatu perbedaan pada setiap peserta didik yang akan menjadi modal untuk saling mendukung sesama anggota kelompok.

4) Komunikasi antar anggota

Setiap anggota kelompok harus memiliki keterampilan atau kemampuan dalam berkomunikasi dengan sesama anggota sehingga tujuan dari kelompok akan tercapai keterampilan komunikasi dalam kelompok berguna untuk memperbanyak pengalaman belajar peserta didik dan membina emosional peserta didik.

5) Evaluasi proses kelompok

Guru memberikan waktu pada setiap kelompok untuk mengevaluasi proses kerja dan hasil kelompok yang selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Pelaksanaan evaluasi tidak harus dilakukan setiap ada tugas kelompok tapi bisa dilakukan selang beberapa waktu peserta didik terlibat dalam kelompok pembelajaran kooperatif.

e. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dari penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar dengan cara berkelompok yang akan menimbulkan perasaan saling menghargai dan memberikan kesempatan pada orang lain untuk menyampaikan pendapatnya secara berkelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan hasil akademik. Dengan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademiknya akan meningkatkan hasil akademik peserta didik. Peserta didik

akan mampu menjadi narasumber bagi temannya yang kurang mampu serta bagi peserta didik yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

- 2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang dalam belajar. Perbedaan tersebut antara lain: perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.
- 3) Pembelajaran kooperatif akan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, bersedia menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

f. Sintaks Model *Cooperative Learning*

Menurut Agus Suprijono (2011:65), sintaks dari model pembelajaran kooperatif sebagai berikut (Suprijono, 2009):

Tabel 2. 1 Sintaks Model *Cooperative Learning*

No	Fase	Deskripsi Kegiatan
1	Menyampaikan tujuan serta mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
2	Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi secara umum kepada peserta didik.
3	Mengatur peserta didik dalam beberapa kelompok kecil	Memberikan penjelasan terkait hal-hal yang harus dikerjakan dalam kelompok.
4	Bekerja sama dalam kelompok	Mengawasi dan membantu kelompok apabila terdapat kendala selama mengerjakan tugas.
5	Evaluasi	Memberikan ujian pemahaman terkait tugas yang dikerjakan dalam kelompok atau dapat dilaksanakan suatu presentasi setiap kelompoknya.
6	Memberikan <i>reward</i>	Memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi baik secara kelompok atau individu

(Sumber : Agus Suprijono, 2009)

2.1.4 Metode Demonstrasi

a. Pengertian Metode Demonstrasi

Secara etimologis, kata metode berasal dari bahasa Yunani yakni “*metha*” yang berarti melalui sedangkan “*hodos*” yang berarti cara atau jalan. Metode dapat diartikan sebuah cara kerja yang tersistematis dalam mencari kebenaran untuk mencapai tujuan. Menurut Muhammad Afandi (2013) dalam mengatakan bahwa metode adalah sebuah cara yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan (Afandi dkk., 2013). Metode dalam pembelajaran dapat diartikan suatu alat yang menjadi bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rahmadona dan Nana (2021), metode demonstrasi merupakan suatu pertunjukkan terkait proses terjadinya suatu fenomena sampai penampilan tingkah laku yang dicontohkan dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik secara nyata (Rahmadona & Nana, 2021). Metode demonstrasi merupakan sebuah metode yang mana cara penyampaian materi dari guru kepada peserta didik disengaja untuk meminta peserta didik memperlihatkan terkait suatu proses melakukan sesuatu hal. Menurut Aminuddin Raysad, penggunaan metode demonstrasi dapat melibatkan seluruh alat indera peserta didik karena proses pembelajaran yang efektif (Dewanti & Fajriwati, 2020). Dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi ini merupakan suatu metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara memperlihatkan pada peserta didik terkait suatu hal dan bagaimana proses atau tahapannya untuk melakukan hal yang ditampilkan.

b. Tujuan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi memiliki tujuan-tujuan dalam proses pembelajaran diantaranya (Sobon & Lumowa, 2018):

- 1) Metode demonstrasi menawarkan keterampilan tertentu kepada peserta didik terkait suatu hal yang dipelajari.
- 2) Metode demonstrasi mempermudah penjelasan sehingga peserta didik lebih segera memahami terkait suatu materi.
- 3) Metode demonstrasi membantu pemahaman peserta didik lebih teliti.
- 4) Metode demonstrasi lebih dapat membuat daya tarik peserta didik lebih dalam saat proses penyampaian materi.
- 5) Metode demonstrasi membuat proses pemahaman materi lebih sederhana dan efektif.

c. Sintaks Metode Demonstrasi

Menurut Seotomo (1993), langkah-langkah dari penerapan metode demonstrasi sebagai berikut (Dapiha, 2019):

- 1) Mempersiapkan semua peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
- 2) Memberikan penjelasan terkait demonstrasi yang hendak dilaksanakan.
- 3) Mengatur ruangan agar terlihat seluruh peserta didik.
- 4) Selama proses demonstrasi perlu memperhatikan:
 - a) Apakah kegiatan dapat diperhatikan seluruh peserta didik?
 - b) Apakah pelaksanaannya dipahami oleh peserta didik?
 - c) Apakah penjelasannya dimengerti oleh peserta didik?
 - d) Memberikan petunjuk untuk mencatat hal penting.
 - e) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya.
 - f) Waktu tersedia untuk melakukan demonstrasi.

- 5) Jika telah selesai maka lebih baik dilanjutkan dengan tindak lanjut seperti melakukan kembali hal yang telah didemonstrasikan.
- 6) Melakukan penelitian terhadap hasil kegiatan belajar guru mengevaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Menurut Dr. Mulyono (2012:87), kelebihan dari metode demonstrasi sebagai berikut (Widianingsih, 2020):

- 1) Dapat menghindari terjadinya verbalisme yang disebabkan dari peserta didik yang hanya memperhatikan materi ajar yang dijelaskan.
- 2) Pusat perhatian peserta didik terfokus pada satu hal yang dianggap penting sehingga peserta didik mudah dalam menangkap hal yang diajarkan.
- 3) Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik karena peserta didik akan melihat peristiwa secara langsung.
- 4) Peserta didik dapat mempunyai kesempatan untuk membandingkan antara teori dengan yang sebenarnya terjadi atau kenyataan sehingga peserta didik akan lebih meyakini kebenaran dari materi ajar.
- 5) Dapat terhindar dari kesalahpahaman dan akan memperoleh persamaan persepsi.
- 6) Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang baru karena aktif dalam proses demonstrasi.
- 7) Hal-hal yang dirasa peserta didik kurang dipahami akan diperoleh jawabannya melalui demonstrasi.

Sedangkan untuk kekurangan dari metode demonstrasi menurut Zuhairi terdiri dari (Widianingsih, 2020):

- 1) Dalam proses pembelajaran akan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama atau panjang.
- 2) Jika tidak ditunjang dengan peralatan yang mencukupi maka metode akan kurang efektif.
- 3) Jika peserta didik belum matang dalam pemahaman materi maka akan sulit dalam melaksanakan metode demonstrasi.
- 4) Demonstrasi adakalanya membutuhkan percobaan diluar kelas.

2.1.5 Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran

1) Media pembelajaran

Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah semua bentuk serta penyaluran yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi. Media dapat diartikan segala alat yang digunakan untuk mengantarkan dan menyampaikan pesan-pesan dari suatu pembelajaran (Sapriyah, 2019).

Media pembelajaran yakni suatu sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didik dan peserta didik akan memiliki daya tarik tersendiri apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat beragam dan mempunyai ciri khas masing-masing.

Salah satu gambar yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience*. Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak, klasifikasi tersebut dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*) sebagai berikut:

- a) Pengalaman langsung bertujuan memberikan pengalaman nyata dan kejadian sebenarnya, yang dialami sendiri, melibatkan diri sendiri.
- b) Pengalaman tiruan diperoleh melalui adanya benda-benda tiruan, atau kejadian yang disimulasikan sebagai tiruan dari kejadian sesungguhnya, untuk memberi citra atau kesan yang lebih dalam, dan menghindarkan verbalisme. Pengalaman tiruan mencakup model, mock up, specimen, objek asli.
- c) Dramatisasi melibatkan bentuk drama yang mengandung unsur gerak, permainan, dekorasi, dan penataan busana dengan tujuan untuk memberi latihan pemahaman dan pelatihan bagaimana mendalami suatu peran dengan latihan mimik, gaya, suara, dan sikap yang ditetapkan. Dramatisasi mencakup play (permainan di panggung), pageant (pertunjukan sejarah di alam terbuka), pantomime (sandiwara bisu), tableau (permainan dekorasi dan adegan tanpa gerakan dan suara pemain), puppet (permainan boneka), psychodrama (drama kejiwaan), sosiodrama (drama sosial), role playing (bermain peran).
- d) Demonstrasi memberikan contoh atau pertunjukan yang memperagakan suatu proses, prosedur atau cara-cara tertentu.
- e) Karyawisata merupakan kegiatan luar untuk memperkaya pengalaman melalui observasi yang di dokumentasikan.
- f) Pameran bertujuan mempertontonkan karya, perkembangan atau kreasi yang sudah dicapai.
- g) Televisi memberikan pembelajaran secara efektif melalui tayangan gambar berupa foto, film atau animasi.
- h) Gambar hidup atau film memberikan informasi yang dapat diputar ulang, dengan gerakan yang dapat diperlambat atau dipercepat.

- i) Radio memberikan informasi lisan yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta membangkitkan motivasi.
- j) Gambar dalam wujudnya secara visual memberikan informasi dan pesan yang ingin disampaikan.
- k) Lambang visual merupakan simbol yang dapat dilihat mata, terdiri dari sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun, diagram, dan peta.

Lambang kata digunakan untuk mengekspresikan suatu kata dalam bentuk simbol-simbol matematis atau simbol khas lainnya. Misalnya lambang “segitiga” dinyatakan dengan Δ .

2) Alat Peraga

Menurut Sujana (1990) dalam buku Hamzah Pagarra mengatakan bahwa merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh guru yang dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan kepada peserta didik serta mencegah verbalisme pada peserta didik. Sedangkan menurut Hamalik (1994) alat bantu belajar merupakan segala alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk melaksanakan perbuatan belajar dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Pagarra dkk., 2022).

Alat peraga merupakan hasil inovasi (rancangan dan buatan). Dinyatakan alat peraga sederhana karena menggunakan bahan-bahan bekas yang mudah ditemui dimana saja, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Demikian pula alat yang dipergunakan untuk membuat alat serta bahan yang dibutuhkan dalam peragaannya, juga mudah diperoleh. Alat peraga tersebut juga relatif mudah dibuat oleh guru, bahkan oleh siswa. Di samping itu, karena bahan yang dibutuhkan untuk membuatnya merupakan bahan bekas, maka biaya pembuatannya pun relatif sangat murah. Secara tempat, metode pembelajaran yang sesuai untuk penggunaan alat peraga ini adalah metode demonstrasi.

Guru harus mampu memberi contoh dan mampu membimbing siswa dalam pembuatan dan penggunaan alat peraga. Selanjutnya metode ini divariasikan dengan metode penugasan dan tanya jawab ataupun diskusi (Agus, 2019).

Fungsi alat peraga menurut Sujana dalam bukunya dasar-dasar proses belajar mengajar (2002, 99-100) antara lain :

- a) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- c) Alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan/ alat pelengkap.
- d) Alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru

Alat peraga yang digunakan dalam penelitian adalah alat eksperimen berupa toplesfer yang digunakan untuk mengamati siklus hidrologi yang terjadi di dalamnya yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Peserta didik dapat menjadi subjek yang aktif dan mencari informasi sehingga melalui kegiatan mengamati, menganalisis, dan menginterpretasi suatu fenomena. Peserta didik mengamati fenomena alam berupa presipitasi seperti apa yang terjadi di alam sebenarnya serta peserta didik dapat mengerti apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengingat. Menurut Ball (2012) mengatakan bahwa petunjuk guru “lihat apa yang terjadi” dalam pelaksanaan eksperimen dan pengamatan pada pembelajaran secara langsung (Agus, 2020).

3) Media Toplesfer

Media toplesfer yakni sebuah alat praktikum berbahan dasar sederhana dari bahan bekas toples yang telah dimodifikasi yang kemudian dapat digunakan sebagai suatu media untuk menjelaskan materi yang disampaikan. Materi yang disampaiannya ini berupa materi objek studi Geografi seperti hidrosfer, atmosfer, litosfer, antroposfer, dan biosfer. Toplesfer dapat menjadi cara baru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan objek studi Geografi dan dapat dijadikan media pembelajaran terutama dalam menjelaskan terkait evaporasi, presipitasi, dan angin tornado (Umam & Sunaryo, 2019).

Metode pembelajaran demonstrasi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan toplesfer sebagai alat demonstrasi dalam pembelajaran. Toplesfer adalah istilah yang mengacu pada media sederhana yang terbuat dari kaca yang dimodifikasi yang digunakan sebagai media untuk menggambarkan aspek atmosfer dalam pembelajaran geografi.

Media pembelajaran menggunakan toplesfer merupakan suatu cara baru dalam penyampaian materi tentang berbagai fenomena atmosfer dan hidrosfer sehingga pengembangan media pembelajaran demonstrasi ini merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan. Berdasarkan dari hal tersebut, maka dipandang penting untuk mengkaji tentang inovasi baru toplesfer sebagai media sederhana untuk mendukung pembelajaran demonstrasi pada mata pelajaran geografi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman dan proses pendalaman materi yang ada khususnya pada materi atmosfer pada pelajaran geografi (Umam & Sunaryo, 2019).

Proses pembuatan toplesfer diperlukan alat berupa toples plastik, lilin, obat nyamuk, korek api, air panas, dan lem.

Sedangkan untuk langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut :

- a) Siapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan
- b) Membuat lubang di toples berukuran sedang pada bagian bawah
- c) Pasangkan botol kecil yang telah dipotong dan ditempelkan pada lubang menggunakan lem yang telah disediakan
- d) Buatlah 3 lubang pada sisi toples dengan ukuran kecil, sedang, dan besar.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan toplesfer pada materi siklus hidrologi sebagai berikut :

- a) Siapkan toplesfer yang telah dibuat
- b) Masukkan air panas kedalam toplesfer secara hati-hati
- c) Tutup toples menggunakan tutupnya dengan rapat
- d) Tunggu beberapa saat sampai air menempel pada bagian samping dan atas toples (disebut evaporasi)
- e) Setelah evaporasi maka air akan menguap (disebut kondensasi) menetas kembali dan terjadi presipitasi.

Suatu media pembelajaran tentu mempunyai kekurangan dalam pembelajaran dan toplesfer memiliki kekurangan yaitu media toplesfer terbatas dalam menyajikan siklus hidrologi karena hanya mampu menampilkan jenis siklus hidrologi pendek, pemilihan bahan baku toples harus yang berkualitas karena ditakutkan meleleh saat dituangkan air panas kedalamnya, rawannya terjadi kecelakaan berupa tumpahnya air panas kebagian tubuh peserta didik, serta keterbatasan peserta didik dalam mempelajari tiga jenis siklus hidrologi. Sedangkan kelebihan dari toplesfer mencakup mudah ditemukannya bahan dan alat yang digunakan, media cukup efisien karena mudah dipindahkan, dan dapat memperlihatkan siklus hidrologi pendek secara langsung dalam toples.

2.1.6 Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

a. Pengertian Hasil Belajar

Gagne dan Briggs menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil dari suatu interaksi belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran. Bukti bahwa seseorang telah melewati proses belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku, seperti tidak tahu menjadi tahu kemudian tidak paham menjadi paham.

Hamalik menyebutkan bahwa ada beberapa aspek yang tampak sebagai bukti dari hasil belajar seperti pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap (Kusnandar, 2019). Hasil belajar dapat diketahui dengan cara melakukan penilaian tertentu yang hasilnya akan menunjukkan sejauh mana kriteria tersebut telah tercapai dimana penilaian tersebut dapat berupa tes.

b. Ranah Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, terdapat 3 ranah atau domain yang menjadi tujuan pembelajaran yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Taksonomi Bloom menjelaskan ketiga ranah tersebut yakni (Magdalena dkk., 2020):

- 1) Ranah kognitif merupakan domain yang berhubungan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual. Ranah kognitif memiliki enam aspek diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Ranah afektif merupakan domain yang berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan emosional. Ranah afektif

mencakup lima kemampuan yaitu menerima, menanggapi, menilai, organisasi, dan karakterisasi.

- 3) Ranah psikomotor merupakan domain yang berhubungan dengan keterampilan gerakan fisik. Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi, beda-beda, dan koordinasi *neuromuscular*.

c. Hasil Belajar Kognitif

Sudijono menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah atau domain yang mencakup kegiatan otak. Ranah ini bekerja dalam bidang mental otak yang berhubungan dengan proses bagaimana indera mencatat dan menyimpan informasi didalam otak seperti halnya menghafal, berpikir, dan memahami sesuatu (Kusnandar, 2019). Pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar kognitifnya.

Anderson dan Krathwohl dalam (Sarira dkk., 2019) mengartikan kemampuan kognitif sebagai kegiatan mental dari tahap dasar ke tahap yang lebih tinggi yang dilakukan oleh seseorang dalam berpikir yang meliputi aspek mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Berdasarkan deskripsi di atas, maka dapat disimpulkan hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang melingkupi kegiatan aktivitas otak yang berhubungan dengan ingatan dan intelektualitas atau kemampuan berpikir.

d. Aspek Hasil Belajar Kognitif

Dalam mengukur hasil belajar kognitif terdapat beberapa aspek atau domain. Menurut taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson (Nafiati, 2021) sebagai berikut :

1) Mengingat (C1)

Mengingat adalah dimensi untuk mengingat dan mengenali kembali fakta, pengetahuan, atau konsep pada materi yang telah dipelajari. Sub-kategori proses mengingat

berupa menentukan, memberi label, mendaftar, mengetahui, mencocokkan, mencantumkan, menjodohkan, memberi nama, memilih, mencari, dan mengenali.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah merupakan dimensi untuk membangun arti atau memaknai sebuah pesan termasuk yang diucapkan, digambarkan, dan dituliskan. Sub-kategori proses memahami mencakup mencontohkan, mendeskripsikan, menafsirkan, menyimpulkan, menjelaskan, dan membandingkan.

3) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan adalah dimensi untuk menggunakan ide serta konsep yang telah diajarkan untuk pemecahan masalah pada situasi atau kondisi sebenarnya. Sub-kategori mengaplikasikan mencakup menghitung, menerapkan, memanipulasi, memodifikasi, memecahkan, memprediksi, dan mengimplementasikan.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah dimensi untuk menggunakan informasi dalam mengklasifikasikan, menentukan hubungan informasi, mengelompokkan, argumentasi, dan kesimpulan. Sub-kategori proses analisis mencakup mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, merelasikan, mendeteksi, memerinci, menggolongkan, mendiagnosis, mengurai objek, dan menelaah.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi adalah dimensi untuk menilai suatu objek, benda, atau informasi dengan berdasarkan kriteria tertentu. Sub-kategori proses mengevaluasi mencakup membuktikan, memproyeksi, memvalidasi, mengetes, *mereview*, memeriksa, meresensi, dan mengkritik.

6) Mencipta (C6)

Mencipta adalah dimensi untuk menghubungkan bagian dalam bentuk keseluruhan yang baru dan menyusun formasi baru dari formula yang telah ada. Sub-kategori proses mencipta mencakup menghasilkan, memproduksi, merencanakan, menyusun, mengembangkan, membangun, membuat, dan merancang.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Peneliti	Penelitian yang Relevan			Penelitian yang Dilakukan
	Qo'idul Umam & Sunaryo (JURNAL)	Mita Rafinda Sari, Djoko Subandriyo, & Sarwono (JURNAL)	Sri Witria Winarti (SKRIPSI)	Wafa Agniatullaila (SKRIPSI)
Tahun	2019	2020	2023	2023
Instansi	MAN 2 Pati	Universitas Sebelas Maret	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
Judul	Toplesfer: Media Sederhana Untuk Mendukung Pembelajaran Demonstrasi Padaa Pelajaran Geografi	Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Block Diagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share berbantuan Media Papan Tempel terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia (Padaa Siswa Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Metode Demonstrasi Berbantu Alat Peraga Terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Padaa Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrologi Kelas X di SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya)
Rumusan Masalah	1. Bagaimana penggunaan toplesfer dalam pembelajaraan geografi padaa materi dinamikaa	1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi media	1. Bagaimanakah tahapan penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe think pair	1. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan penerapadaan model pembelajaraaan kooperatif

Peneliti	Penelitian yang Relevan			Penelitian yang Dilakukan
	Qo'idul Umam & Sunaryo (JURNAL)	Mita Rafinda Sari, Djoko Subandriyo, & Sarwono (JURNAL)	Sri Witria Winarti (SKRIPSI)	Wafa Agniatullaila (SKRIPSI)
	atmosfer dan dinamika hidrosfer?	2. Bagaimana peningkatan hasil belajar geografi pada materi dinamika atmosfer?	2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe think pair share berbantuan media papan tempel terhadap hasil belajar pada materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia?	2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya?
Metode Penelitian	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen	Metode Eksperimen

(Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual digunakan untuk menarik hipotesis penelitian. Kerangka konseptual pada penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Metode Demonstrasi Berbantu Alat Peraga Terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Peserta Didik Mata Pelajaran Geografi Materi Hidrologi Kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya” sebagai berikut :

1) Kerangka Konseptual 1

Sesuai dengan rumusan masalah nomor satu yaitu “ Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya?” sebagai berikut :

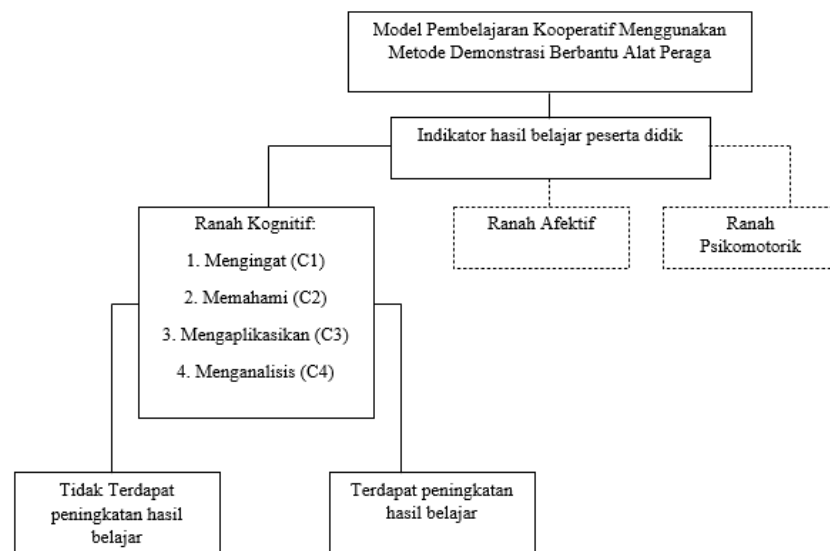


Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual I
(Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka langkah-langkahnya menggunakan beberapa tahapan yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan tahap akhir. Pada pelaksanaan tahap pendahuluan, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen akan menjalani suatu *pre-test* berupa soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi hidrologi. Pada kegiatan inti pada kelas kontrol akan dilaksanakan proses pembelajaran kooperatif menggunakan metode konvensional berbantu media audio visual sedangkan pada kelas eksperimen akan dilaksanakan proses model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga. Kemudian pada tahap penutupan pada kelas kontrol dan eksperimen akan diberikan *Post-test* berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

2) Kerangka Konseptual 2

Sesuai rumusan masalah nomor 2 yaitu “pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya?” maka kerangkanya sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual II
(Sumber : Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka akan dilakukan suatu *pre-test* dan *Post-test* padaa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Kemudian hasil *pre-test* dan *Post-test* akan diolah dan dianalisis dan setelah hasilnya didapatkan maka akan diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga memiliki pengaruh atau tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik padaa mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu pernyataan yang mana diajukan oleh peneliti sebagai jawaban sementara terhadap penelitian yang telah diajukan. Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga padaa mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMA Negeri 10 Tasikmalaya terdiri 3 (tiga) tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti terdapat 6 (enam) fase yang dimulai dari menyampaikan tujuan serta mempersiapkan peserta didik, menyajikan informasi, mengatur peserta didik dalam beberapa kelompok kecil, bekerja sama dalam kelompok, evaluasi, dan memberikan *reward*. Untuk kelas eksperimen padaa fase menyajikan informasi, peneliti melakukan demonstrasi menggunakan alat peraga yang selanjutnya padaa fase bekerja sama dalam kelompok tersebut peserta didik melakukan demonstrasi menggunakan alat peraga dalam setiap kelompoknya. Sedangkan untuk kelas kontrol padaa fase menyajikan informasi, peneliti menggunakan media audio visual berupa penayangan video animasi siklus hidrologi yang selanjutnya padaa bekerja sama dalam kelompok peserta didik melakukan diskusi terkait video animasi siklus hidrologi.
- 2) Hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga padaa

mata pelajaran geografi materi hidrologi kelas X di SMAN 10 Kota Tasikmalaya.

Ha : Penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi materi hidrosfer di kelas X SMAN 10 Tasikmalaya.

Ho : Penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode demonstrasi berbantu alat peraga tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi materi hidrosfer di kelas X SMAN 10 Tasikmalaya.