

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Kajian Belajar dan Pembelajaran Geografi

1) Pengertian Belajar

Menurut Gagne (1975) dalam (Rivki et al., n.d.) belajar merupakan sesuatu yang terjadi dalam diri seseorang atau belajar juga disebut proses karena dilakukan secara formal dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya. Dalam belajar terjadi ketika adanya proses menerima dari rangsangan yang diberikan. Belajar disebut dengan proses kegiatan dalam memodifikasi perlakuan atau tingkah lakunya sehingga mendapatkan suatu ilmu baru dari proses belajar tersebut. Menurut Jean Piaget pada arti belajar merupakan sistem yang menerangkan agar siswa mampu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan (Ulya, 2024).

Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat, secara sederhana belajar merupakan suatu upaya untuk dapat memperoleh suatu ilmu atau pengetahuan dengan cara berlatih dan akan menghasilkan suatu perubahan baik dari tingkah laku ataupun disebabkan oleh pengalaman yang dialami oleh setiap individu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mencapai berbagai keterampilan, kompetensi dan sikap yang lebih baik (Kewarganegaraan et al., 2022).

Maka dari itu belajar merupakan suatu proses perubahan yang dimulai dari sejak dini sampai akhir hayat serta dapat dihasilkan dari pengalaman nya sendiri. Belajar upaya manusia untuk bisa menambah pengetahuan ataupun wawasan pada proses belajar sehingga pada keterampilan dan sikap dapat dibedakan sebelum dan sesudah belajar.

a) Teori Belajar

Teori belajar merupakan seperangkat konsep dan prinsip yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana setiap orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap melalui proses belajar. Teori belajar terbagi menjadi empat, diantaranya: (Muhammad Susanto, 2013).

(1) Teori Behavioristik

Peran dalam teori behavioristik ialah memahami perubahan perilaku manusia dengan adanya pendekatan sehingga proses perubahan tersebut terlihat melalui pengujian tingkah laku. Teori behavioristik dalam pendidikan, berfokus pada pendidik untuk bersikap otoriter karena pendidik yang memiliki peran utama dalam mengendalikan para peserta didiknya.

(2) Teori Konstruktivisme

Peran dalam teori konstruktivisme menurut (Ulya, 2024) merupakan suatu adanya pendekatan dalam proses pembelajaran, fokus pada peserta didik dalam memahami pengetahuan dari diri mereka itu sendiri. Dalam teori konstruktivisme peran peserta didik juga ditekankan sehingga adanya suatu pengetahuan melalui hasil dari dirinya sendiri setelah mengikuti proses pembelajaran. Teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget pada awal abad 20 yang memiliki pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidak diperoleh secara pasif, namun secara aktif melalui pengalaman pribadi dan aktivitas pengalaman.

(3) Teori Kognitif

Teori kognitif merupakan pepaduan antara teori behavioristik dan teori konstruktivisme. Dalam teori kognitif juga beracuan pada hasil belajar peserta didiknya bukan dari proses berlangsungnya pembelajaran. Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang anak melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa setiap anak telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya. Selain itu, teori kognitif juga menekankan bahwa tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

(4) Teori Humanistik

Teori Humanistik merupakan pendekatan belajar yang bertujuan untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami lingkungannya dan diri sendiri sehingga peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambatlaun mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya.

2) Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur kondisi peserta didik untuk dapat menumbuhkan serta mendorong dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses bimbingan dan berbagi pengetahuan kepada peserta didik. Oleh karena itu, hakikat dalam suatu pembelajaran adalah adanya perubahan, maka hakikat dalam pembelajaran juga dapat disebut pengaturan (Rohmah, 2017).

3) Tujuan Pembelajaran

Menurut H. Daryanto dalam tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang dapat menggambarkan pengetahuan, keterampilan serta adanya akibat dari hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang dapat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu:

- a) Tujuan yang dirumuskan secara detail oleh pendidik yang bertolak dari materi Pelajaran yang nantinya disampaikan kepada peserta didik.
- b) Tujuan pembelajaran umum, menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran tersebut sudah tercantum didalam pedoman pengajaran yang tertera dalam rencana pembelajaran yang sudah di siapkan oleh pendidik (Rohmah, 2017).

Menurut Suryosubroto (1990:23) dalam (Segovia, 2014) menegaskan bahwa tujuan merupakan suatu rumusan yang terperinci sehingga peserta didik harus memenuhi kriteria tujuan pembelajaran tersebut setelah melakukan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

4) Pembelajaran Geografi

Dengan berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan juga ikut berkembang dengan berbagai macam ilmu pengetahuan salah satunya bidang keilmuan geografi. Arild Holt-Jonsen (Zain et al., 2022) menjelaskan bahwa geografi merupakan ilmu yang sangat kompleks dengan kajian yang luas.

Menurut istilah, geografi berasal dari bahasa Yunani yakni *Geo* (bumi) dan *Graphien* (tulisan). Maka geografi merupakan suatu ilmu atau tulisan yang menjelaskan mengenai bumi. Pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1998 para ahli geografi merumuskan pengertian geografi sebagai ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan, kewilayahan dan konteks keruangan.

Geografi merupakan istilah disiplin ilmu terintegrasi dari berbagai ilmu sosial yang memungkinkan peserta didik dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan geografi dilingkungan sekitar. Dengan mempelajari geografi dalam pendidikan yang dimana mempunyai tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada didalam kehidupan manusia (Sugandi, 2015).

Pembelajaran geografi di sekolah merupakan pembelajaran mengenai hakikat geografi dalam memahami fenomena geosfer yang meliputi aspek keruangan, kelingkungan dan kewilayahan. Saat ini pembelajaran geografi sudah meninggalkan kegiatan menghafal konsep, peserta didik lebih diarahkan untuk dapat berfikir kritis dan analitis terhadap fakta-fakta yang ada lingkungan sekitar. Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 mengenai standar isi, tujuan dari adanya pembelajaran geografi disekolah ialah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.
- b) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data, informasi serta pengetahuan geografi

- c) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup serta memanfaatkan sumber daya alam secara baik.

5) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis dan prinsip. Sedangkan menurut Arends dalam Trianto menyatakan bahwa suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.

Menurut Suwarsono dalam (Sobarningsih, Nunung; Hamdan, 2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran apapun baiknya menggunakan ide atau keyakinan dari tenaga pendidik. Sehingga peranan pendidik dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dengan disertai kualitas pemahaman dan persepsi dari pendidik terhadap peserta didik.

Model *discovery learning* memiliki pola strategi dasar berupa penentuan masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, dan merumuskan kesimpulan. Model *discovery learning* ini melibatkan kerangka pendekatan saintifik, dimana peserta didik tidak hanya berupa teori (pendekatan deduktif) tetapi juga berhadapan dengan sejumlah fakta (pendekatan induktif). Teori dan fakta tersebut diharapkan dapat memampukan peserta didik dalam merumuskan sejumlah penemuan. Penemuan dimaksud tidak harus identik dengan suatu teori ataupun benda sebagaimana yang dilakukan kalangan ilmunan dan profesional dalam pengertian yang sebenarnya. Penemuan tersebut bersifat sederhana, namun tetap memiliki keterkaitan makna dengan kehidupan para peserta didik. Penemuan ini tetap berkerangka pada Kompetensi Dasar (KD) yang tertera pada kurikulum (Kosasih, 2014).

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model dengan teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi apabila materi pembelajaran tidak disajikan dengan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan peserta didik itu sendiri yang mengorganisasi sendiri. Hal

ini sejalan dengan pendapat Bruner, bahwa: Anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas (Dalyono, 1996). Model Pembelajaran *discovery learning* juga dapat diartikan sebagai cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005). *Discovery learning* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

Menurut Jerome Bruner 1961 dalam (Khasinah, 2021) mengembangkan bahwa model *discovery learning* merupakan suatu praktik yang didalamnya mengajarkan seseorang untuk memperoleh informasi sendiri sehingga dapat merangsang pengembangan metode instruksional yang lebih spesifik. Model pembelajaran terdapat beberapa jenis diantaranya Model *discovery learning*, Model Kooperatif, Model Kolaboratif, model pembelajaran kontekstual, Model Pembelajaran berbasis Proyek (PjBL) dan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Implementasi dari Model pembelajaran *discovery learning* menurut Jerome Brunner memiliki beberapa langkah atau sintaks yang harus dipenuhi untuk keberhasilan penggunaan model, berikut merupakan langkah atau sintaks model *discovery learning* (Khasinah, 2021):

a) Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan, untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan *discovery* sebagai persiapan identifikasi masalah.

b) Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian

salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.

c) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.

d) Pengolahan Data (*Data Processing*)

Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) Pembuktian (*Verification*)

Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah

f) Kesimpulan (*Generalization*)

Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

2.1.2 Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam

memperhatikan pelajaran serta dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian tujuan pembelajaran (Media et al., 2023). Selain itu juga, media pembelajaran berguna dikarenakan pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran (Media et al., 2023). Menurut (Clark & Paivio, 1991) menyatakan bahwa informasi dapat lebih efektif jika disajikan dengan menggunakan media secara visual sehingga media pembelajaran tiga dimensi maket dapat berperan sebagai representasi visual yang dapat mendukung pembelajaran (Pajriah & Budiman, 2017).

Pembelajaran adalah proses interaksi anatara guru, peserta didik dan bahan ajar (sulisty, 2013). Komunikasi yang terjalin didalam kelas tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan media atau sarana penyampaian pesan. Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting, karena media pembelajaran dapat menunjang kesuksesan kegiatan pembelajaran. Jika dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan oleh manusia namun media juga bisa menggantikan peran guru dalam menyajikan materi pelajaran. Guru yang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran akan merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dan tujuan belajar pun tercapai dengan hasil optimal.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam (Ariana, 2016) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan

kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Dari berbagai fungsi media pembelajaran, peran fungsi media pembelajaran yakni untuk meningkatkan kualitas dari suatu proses pembelajaran di dukung dengan komunikasi yang baik serta efektif yang terjadi dari peserta didik dan pendidik. Oleh karena itu, fungsi penting dari media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mempermudah menggunakan media sehingga lebih mudah dipahami saat pembelajaran berlangsung.

3) Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sulaeiman dalam buku media pembelajaran (Daryanto, 2010) dapat di klasifikasikan berdasarkan persepsi indera sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio merupakan media yang menghasilkan suara atau bunyi, media ini dapat menyalurkan pesan dalam bentuk suara. Seperti contoh radio ataupun *audio cassette tape recorder*.

b) Media Visual

Media visual merupakan media yang dikenal sebagai media peraga. Seperti contoh gambar tiruan manusia. Media visual dibedakan menjadi dua jenis, yakni media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Contoh media dua dimensi seperti gambar pahlawan, poster dan yang lainnya. Sedangkan contoh media tiga dimensi seperti patung, diorama.

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Seperti video, film yang mengeluarkan suara.

4) Media Audio Visual

a) Pengertian Audio Visual

Audio visual merupakan sebuah bahan belajar berbentuk video yang dapat menampilkan gambar, suara serta gerak sekaligus. Audio visual juga dapat digunakan untuk memanipulasi keadaan sehingga dapat menghemat pengamatan. Hal tersebut dikarenakan audio visual dapat ditayangkan kembali sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Heinch dalam (Tartila, 2021) Media audio visual sebagai bahan belajar yang bersifat komunikatif dan menarik sebab informasi dalam format video dapat memberikan kesan yang sebenarnya sesuai fakta yang ada di lapangan. Peserta didik dapat menonton video tanpa harus melihat langsung kejadian yang ada dalam video tersebut sehingga hal tersebut mempermudah peserta didik dalam mendapat pengetahuan melalui dari video yang menarik.

b) Ciri-ciri media audio visual

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri - ciri yang dimiliki oleh masing-masing media pembelajaran. Adapun ciri-ciri dari media audio visual diantaranya, sebagai berikut:

- (1) Bersifat linier.
- (2) Menyajikan visual yang dinamis.
- (3) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan dan dipilih oleh perancang.
- (4) Dapat dikembangkan menurut prinsip psikolog behaviorisme dan kognitif.
- (5) Berorientasi pada guru dengan tingkat keterlibatan peserta didik yang rendah pada saat pembelajaran.

c) Macam-macam Media Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi dua (Hastuti & Budianti, 2014) yaitu:

- (1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar.
- (2) Audio visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

d) Fungsi Media Audio Visual

Penggunaan media dalam proses kegiatan pembelajaran media ini dapat digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar dan memahami materi. Adaoun fungsi dari media audio visual, yaitu:

- (1) Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalitas (kata-kata, tertulis dan lisan).
- (2) Mengatasi dari adanya keterbatasan ruang, waktu seperti objek yang sulit dilihat sehingga dapat diilustrasikan dengan audio visual.
- (3) Media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.

e) Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Menurut Wina Sanjaya dalam (Nuraini, 2018) berikut merupakan kelebihan dari media audio visual, diantaranya:

- (1) Media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung. Misalnya untuk mempelajari lapisan tanah, siswa dapat belajar melalui video pembelajaran.
- (2) Media audio visual memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi belajar.
- (3) Menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga makna materi lebih mudah diterima.

- (4) Membantu meningkatkan motivasi belajar karena media ini lebih menarik karena peserta didik dapat menonton video pembelajaran tersebut.
- (5) Memperkuat daya ingat siswa karena pembelajaran melibatkan dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan.
- (6) Dalam Batasan tertentu media audio visual dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

Adapun untuk kekurangan media audio visual (Ariyana et al., 2020) diantaranya sebagai berikut:

- (1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama karena memadukan dua elemen yakni audio dan visual.
- (2) Membutuhkan keterampilan dan ketelitiannya dalam pembuatannya.
- (3) Terdapat kesulitan dalam penyajian materi dalam media audio visual agar sesuai ataupun tepat sasaran.
- (4) Sifat komunikasi media audio visual cenderung searah, sehingga tidak memberikan peluang untuk umpan balik langsung.
- (5) Faktor lain yang menjadi kendala adalah keterbatasan sumber daya manusia, perangkat, jaringan internet, dan lingkungan yang mendukung penggunaan media audio visual secara maksimal.
- (6) Jika pemutaran video terlalu cepat, audiens sulit mengikuti dan sulit mengulang bagian yang terlewat kecuali memutar ulang kembali.

f) Tahapan-tahapan pembuatan media audio visual

Tahapan-tahapan tersebut menggunakan model Luther. Model Luther merupakan perancangan rekayasa berbasis multimedia dengan menggunakan enam tahapan. Tahapan Pembuatan Media Audio Visual (Siregar, 2017), diantaranya:

- (1) *Concept* (Konsep), yaitu menentukan konsep awal, tujuan serta ide gagasan yang sesuai dengan kebutuhan pada sub materi litosfer.
- (2) *Design* (Perancangan), yaitu pada tahap ini membuat spesifikasi secara rinci mengenai tampilan serta kebutuhan material dalam merancang produk.
- (3) *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), yaitu pada tahap ini pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan, seperti gambar, animasi, video dan audio.
- (4) *Asseembly* (Pembuatan), yaitu pada tahap ini pembuatan semua proyek atau bahan multimedia sehingga adanya penggabungan semua material ke dalam proyek berdasarkan pada tahap *design*.
- (5) *Testing* (Pengujian), yaitu pada tahap ini pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly* untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan. Pada tahap pengujian ini terdiri dari tahap pengujian oleh ahli media dan ahli materi.
- (6) *Distribution* (Distribusi), yaitu pada tahap ini akhir dari pembuatan suatu produk hingga didistribusikan kepada pengguna akhir.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Menurut Gagne (1985), hasil belajar adalah kapabilitas yang dimiliki oleh siswa setelah menerima stimulus dari lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis. Artinya, hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian tujuan instruksional dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pengalaman tersebut dapat berasal dari interaksi siswa dengan guru, materi

pelajaran, maupun lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya mengukur seberapa banyak siswa mengetahui suatu materi, tetapi juga seberapa mampu mereka menerapkan dan menunjukkan pemahaman tersebut dalam kehidupan nyata.

Dari sudut pandang evaluasi pendidikan, hasil belajar juga digunakan sebagai indikator untuk menilai efektivitas suatu proses pembelajaran. Bloom dalam taksonominya membagi hasil belajar menjadi tiga domain utama, yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiganya harus diukur secara menyeluruh agar memberikan gambaran utuh mengenai perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar tidak hanya sebatas nilai angka, tetapi juga meliputi aspek sikap dan keterampilan yang berkembang selama proses belajar berlangsung.

Dengan demikian, makna hasil belajar mencakup lebih dari sekadar pencapaian akademik. Ia mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran, peningkatan potensi siswa, dan kesiapan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, memiliki peran penting dalam merancang pengalaman belajar yang mampu menghasilkan perubahan bermakna bagi peserta didik, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial.

Dari berbagai definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan aktifitas yang dilakukan secara sadar dan menghasilkan suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Menurut Slameto perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat belajar memiliki karakteristik tersendiri, di antaranya yakni:

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan akibat belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

- e. Perubahan dalam belajar memiliki tujuan dan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

2.1.4 Hasil Belajar Kognitif

Menurut Rahman 2017 dalam (Alianto et al., 2021) hasil belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Oemar Hamalik). Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditentukan oleh kurikulum. Hasil belajar juga sering diartikan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan pada setiap mata Pelajaran.

Ranah kognitif mencakup aktivitas berpikir, memanfaatkan akal, dan otak. Taksonomi Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori, mulai dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks. Taksonomi Bloom menganggap bahwa kategori tersebut bersifat hierarki, yang berarti pencapaian tujuan pada tingkat yang lebih tinggi membutuhkan penguasaan terhadap tujuan pada tingkat yang lebih rendah terlebih dahulu. Menurut Taksonomi Bloom pada tahun 2001 Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar. Ranah kognitif memiliki pengukuran yang mencakup C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Menciptakan). Berikut penjelasan pengukuran ranah kognitif (Fauzet, 2016), sebagai berikut:

- 1) Mengingat: Usaha mendapatkan Kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau maupun yang baru saja didapatkan.
- 2) Memahami: Untuk mengorganisasikan dalam Menyusun materi sehingga dapat memahami instruksi dan menegaskan pengertian atau makna ide konsep yang telah diajarkan.
- 3) Mengaplikasikan: Kemampuan untuk melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Pada jenjang ini,

peserta didik di tuntut mengubah teori atau kaidah menjadi efek praktis, mendemonstrasikan serta memecahkan suatu masalah.

- 4) Menganalisis: Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa unsur-unsur serta mengorganisasikan prinsip-prinsip. Pada jenjang ini, peserta didik dituntut untuk mengidentifikasi bagian-bagian penyusun dan fungsi dari proses atau konsep.
- 5) Mengevaluasi: Berkaitan dengan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria ataupun patokan. Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif dengan memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar-standar yang sudah ada.
- 6) Menciptakan: Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren atau membuat sesuatu yang orisinal. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan selanjutnya serta mengarahkan peserta didik untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua peserta didik.

Tujuan dari kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir peserta didik yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu “mengingat” sampai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*) (Karimah, 2014). Dari penjelasan mengenai hasil belajar kognitif diatas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan pengetahuan yang awalnya tidak mengetahui menjadi mengetahui atau suatu proses perubahan tingkah laku manusia dari hasil pengalaman ataupun pelatihan dari proses belajar nya tersebut.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian 1 (Skripsi)	
Penulis	M. Taufiq Mulyadi
Judul	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Gaya pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Makassar
Tahun	2019

Instansi	Universitas Muhammadiyah Makassar
Rumusan Masalah	Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA konsep gaya pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al-Abrar Makassar?
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($4,30 > 2,060$) = 0,05. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada hasil belajar IPA siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.
Penelitian 2 (Jurnal)	
Penulis	Yusnidah, Taruna
Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Visual dan Audio Visual serta Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa
Tahun	2021
Instansi	Politkenik Adiguna Maritim Indonesia Medan
Rumusan Masalah	Bagaimana perbedaan media pembelajaran audio dan audio visual serta gaya kognitif terhadap hasil belajar siswa?
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berdasarkan aspek kognitif dilihat dari penggunaan media pembelajaran audio visual lebih baik dibandingkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media visual. Hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya kognitif <i>field independent</i> lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki gaya kognitif <i>field dependent</i> , tidak terdapat pengaruh interaksi antara hasil belajar peserta didik berdasarkan aspek kognitif dilihat dari penggunaan media pembelajaran dan gaya kognitif.
Penelitian 3 (Jurnal)	
Penulis	Indah Sidratul Muntaha
Judul	Pengaruh Media Audio Visual pada Model <i>Discovery learning</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas X MIPA SMA Negeri 9 Maros (Studi pada Materi Pokok Reaksi Reduksi dan Oksidasi)
Tahun	2023
Instansi	Universitas Negeri Makassar
Rumusan Masalah	Bagaimana pengaruh media audio visual pada model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 9 Maros?
Metode	Quasi Eksperimen

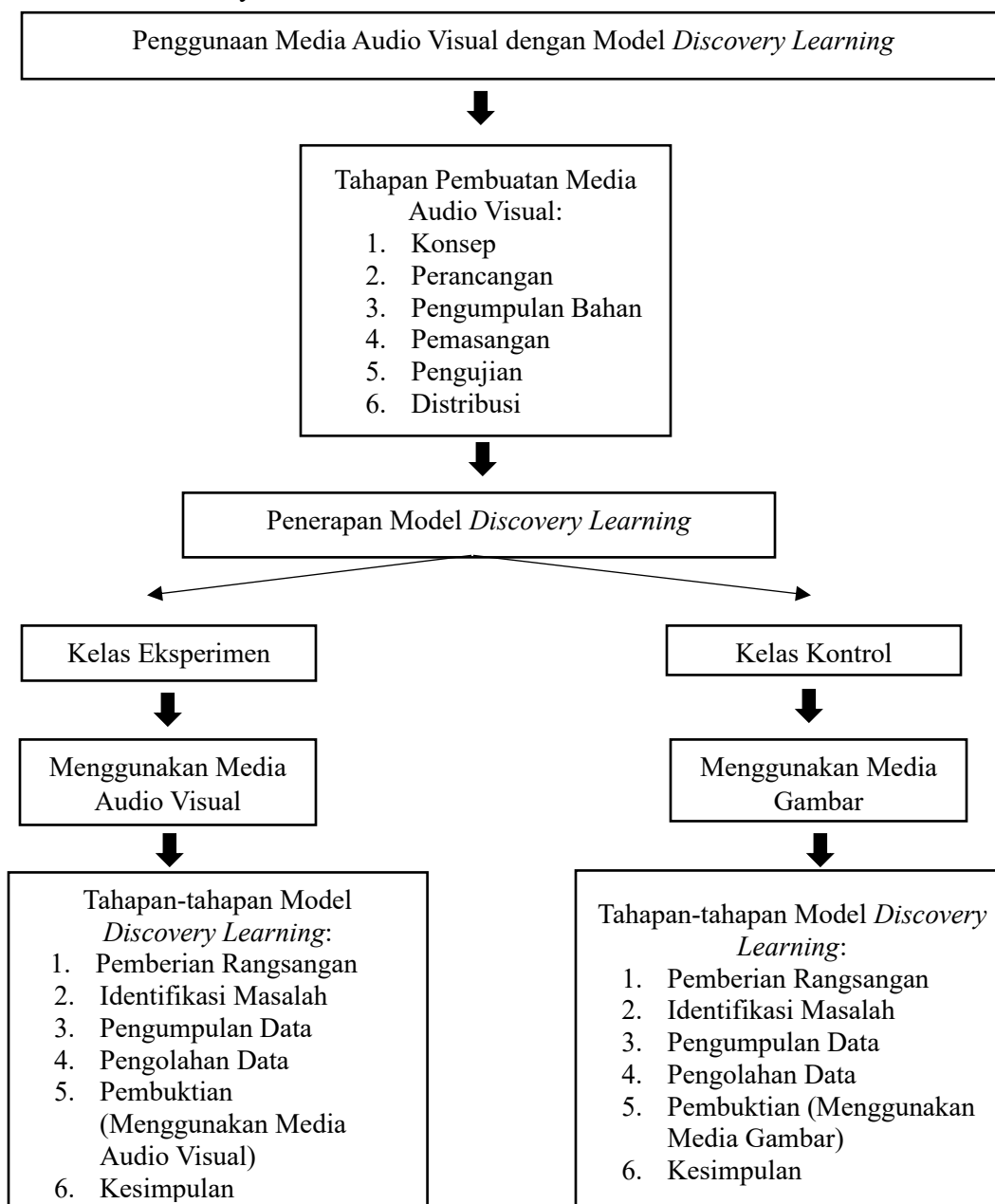
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual pada model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 9 Maros pada materi pokok reaksi reduksi dan oksidasi.
Penelitian 4 (Skripsi)	
Penulis	Hilmi Mahmudah
Judul	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dengan Model <i>discovery learning</i> Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran geografi Sub Materi Litosfer Kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya)
Tahun	2025
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	1. Bagaimanakah penggunaan media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 kota Tasikmalaya? 2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 kota Tasikmalaya?
Metode	Deskriptif Kuantitatif (Eksperimen)
Hipotesis	Hipotesisi Penelitian: 1. Tahapan penggunaan media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya meliputi: Pemberian Rangsangan, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Pembuktian, dan Kesimpulan. 2. Pengaruh penggunaan media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Ha: Terdapat pengaruh dalam penggunaan media video media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya. Ho: Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual dengan model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan dari rumusan masalah pada penelitian ini, maka dapat ditentukan dalam kerangka konseptual untuk dapat menarik hipotesis penelitian. Kerangka konseptual yang dibuat ini “Penggunaan Media Audio Visual Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik” ialah sebagai berikut:

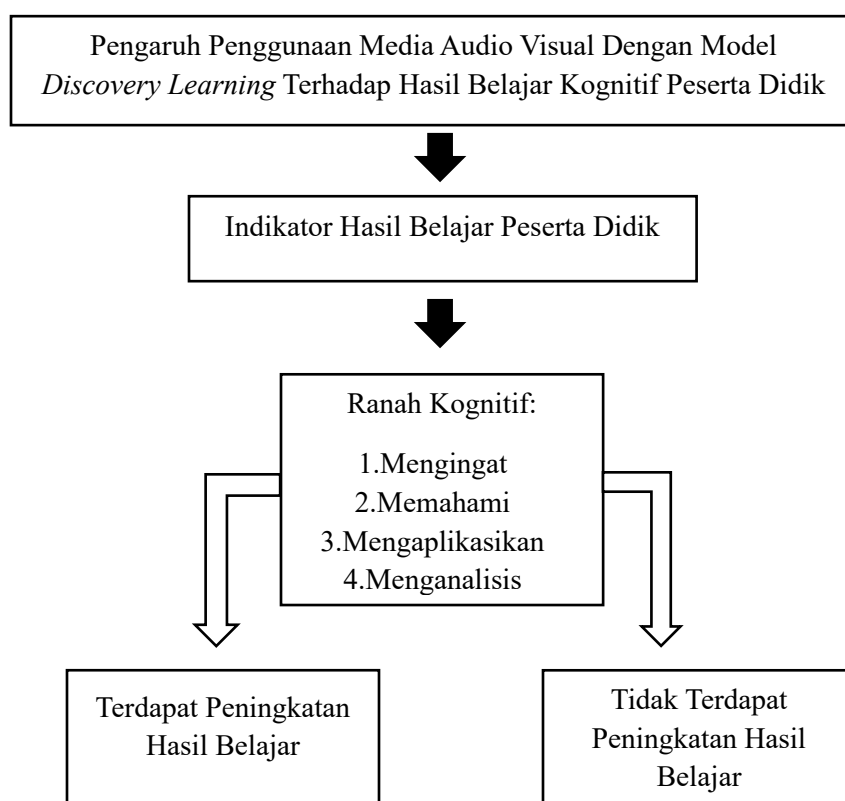
- a. Penggunaan media audio visual dengan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual I

Berdasarkan gambar diatas, pada kelas eksperimen menggunakan media audio visual dengan model *discovery learning*, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan media gambar dengan model *discovery learning*.

- b. Pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual II

Pada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar kognitif antara memiliki pengaruh dan tidak memiliki pengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang diambil oleh peneliti. Pada hipotesis berfungsi sebagai untuk tetap fokus pada masalah, mencari data yang relevan dengan

masalah yang diambil untuk dapat dikumpulkan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya meliputi: *Stimulation* (Pemberian Rangsangan), *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), *Data Collection* (Pengumpulan Data), *Data processing* (Pengolahan Data), *Verification* (Pembuktian), dan *Generalization* (Menarik Kesimpulan).
- b. Pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media audio visual dengan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi litosfer kelas X MAN 2 Kota Tasikmalaya.