

## **BAB II**

### **PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA MENGUNAKAN MEDIA *FLASHCARD***

#### **A. Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hamalik, (2008 : 30) Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005 : 85) membagi 3 macam hasil belajar yaitu, keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita – cita. Pendapat Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses pembelajaran. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Winkel (1999 : 53) Belajar merupakan proses dalam diri individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha ( bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas dari beberapa menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses

dan pengenalan yang telah dilakukan berulang – ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama tau bahkan tidak akan hilang selama – lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi siswa yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

a. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Rendahnya mutu pendidikan dapat dilihat dari sebagian siswa yang memperoleh nilai tinggi tetapi kurang mampu dalam menerapkan pengetahuan. Adapun rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh kesuliatan memahami dan siswa kurang termotivasi dalam belajar disebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi siswa rendah.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2009:19-29) adapun belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor hasil belajar yaitu:

1) Faktor internal

a) Faktor fisiologis

Adalah faktor – faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

b) Faktor psikologis

Adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan sosial

Seperti lingkungan sekolah, lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.

b) Lingkungan non sosial

Seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar) dan faktor materi pembelajaran.

Faktor – faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan disini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- a) Metode mengajar, adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui didalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B. Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian diatas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- b) Kurikulum, diartikan sebagai jumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- c) Relasi guru dan siswa, proses pembelajaran terjadi antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.
- d) Relasi siswa dengan siswa, siswa yang mempunyai sifat – sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan – tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok.
- e) Disiplin sekolah, kedisiplinan sekolah erat dengan hubungan dengan kerajinan siswa dalam sekolah . dalam hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa.

Menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu berasal dari dalam diri sendiri maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri sendiri (lingkungan siswa itu sendiri). Adapun faktor internal yaitu:

- (1) Faktor sikap
- (2) Faktor malas
- (3) Faktor waktu
- (4) Menggampangkan tugas
- (5) Cara belajar siswa dirumah
- (6) Terlalu santai, itulah faktor yang berasal dari diri siswa, sehingga hasil belajar akhir – akhir ini mengalami penurunan. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berada diluar diri siswa yaitu:

- (7) Lingkungan keluarga atau orangtua
- (8) Lingkungan sekolah
- (9) Lingkungan masyarakat

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti suatu proses belajar, hasil belajar merupakan umpan balik yang diberikan oleh siswa.

## 2. Kerangka Dasar Tujuan dan Penilaian Hasil Belajar

Merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan, taksonomi pertama kali Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Tujuan pendidikan dibagi menjadi lebih terperinci berdasarkan hierarkinya.

Kerangka tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain, yaitu:

### a. *Cognitive Domain* (ranah kognitif)

Berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.

b. *Affective domain* (ranah afektif)

Berisi perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri.

c. *Psychomotor domain* (ranah psikomotorik)

Berisi perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin.

3. Struktur Orisinal Taksonomi Bloom

a. Ranah Kognitif

Tujuan kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom (1956:55) Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif yang meliputi enam tingkatan, yaitu:

1) Pengetahuan (*Knowledge*) C1

Menekankan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan yang telah diperoleh sebelumnya.

2) Pemahaman (*Comprehension*) C2

Dalam tingkatan ini, siswa diharapkan mampu memahami ide – ide apabila dapat menggunakan beberapa kaidah relevan tanpa perlu menghubungkannya dengan ide – ide lain dan segala implikasinya.

3) Penerapan (*Application*) C3

Kemampuan kognisi yang mengharapakan siswa mampu mendemostrasikan pemahamannya berkenaan dengan abstraksi matematika melalui penggunaannya secara tepat ketika mereka diminta itu.

4) Analisis (*Analysis*) C4

Kemampuan untuk memilah sebuah informasi dalam komponen – komponen hingga hierarki dan keterkaitan antara ide dalam informasi tersebut menjadi tampak dan jelas.

5) Sintesis (*Synthesis*) C5

Kemampuan untuk mengombinasikan elemen – elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik dan sistem.

6) Evaluasi (*Evaluation*) C6

Kegiatan membuat penilaian berkenaan dengan nilai sebuah ide, kreasi, cara atau metode. Evaluasi dapat memandu seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan dan cara baru yang unik dalam analisis sintesis.

b. Ranah Afektif

Adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila seseorang memiliki penguasaan kognitif yang tinggi, ciri – ciri belajar efektif akan tampak pada siswa dalam beberapa tingkah laku. Misalnya perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Ada beberapa kategori dalam ranah afektif sebagai hasil belajar yaitu:

- a) *Receiving/ attending/ menerima/ memperhatikan*
- b) *Responding / menanggapi*
- c) *Organization/ organisasi*
- d) *Characterization by a value complex/ karakteristik nilai atau internalisasi nilai.*

4. Penilaian Hasil Belajar

Pada umumnya, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekannya selalu berbeda.

Mata pelajaran praktif lebih menekankan pada ranah psikomotorik sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif.

a. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi, yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya menulis, memukul, melompat dan sebagainya.

b. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berpikir termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, menyintesis dan kemampuan mengevaluasi.

c. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

5. Karakteristik Syarat Evaluasi Pembelajaran

Suharsimi Arikunto (2008:57-62) menyatakan bahwa suatu tes dapat dikatakan baik apabila memenuhi lima persyaratan yaitu:

a. Validitas

Alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur itu dapat dengan tepat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur.

b. Reliabilitas

Tes dikatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten ketika diteskan berulang – ulang. Jika siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berbeda maka setiap siswa akan tetap berada dalam urutan ranking yang sama dalam kelompoknya.

c. Objektivitas

Objektif artinya tidak adanya unsur pribadi yang mempengaruhinya. Lawan dari objektif adalah subjektif, artinya terdapat unsur pribadi yang memengaruhi. Sebuah tes dikatakan objektif apabila dalam melaksanakan tes tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhi dalam sistem skoringnya.

d. Praktikabilitas

Tes yang praktis adalah tes yang mudah dilaksanakan artinya tidak menuntut peralatan yang banyak dan memberi kebebasan kepada siswa untuk mengerjakan terlebih dahulu bagian yang dianggap mudah oleh siswa. Mudah pemeriksaannya artinya tes dilengkapi dengan kunci jawaban ataupun pedoman skoringnya.

e. Ekonomis

Ekonomis dalam hal ini adalah pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama.

Dari penjelasan tentang hasil belajar, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa dalam penelitian ini ialah kemampuan yang diperoleh siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimana pada tahapan SMA yaitu maksimal pada hasil belajarnya yaitu dalam ranah C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan dan C4 (Analisis). Namun pada penelitian ini, karena pokok bahasan yang difokuskan yaitu dimana siswa mampu memahami materi Konsep Dasar Geografi. Kompetensi tersebut merupakan tahapan pada ranah kognitif yaitu C2 (Pemahaman). Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, yang tertuang dalam silabus. Maka ditetapkan bahwa hasil belajar yang ada didalam penelitian ini yaitu kemampuan yang diperoleh siswa pada ranah C2 (Pemahaman) yang dimana siswa mampu memahami materi Konsep Dasar Geografi di kelas X.

## **B. Motivasi**

### **1. Pengertian Motivasi**

Santrock (Mardianto (2012 : 186) motivasi adalah proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Mardianto, memberikan tiga kata kunci yang dapat diambil dari pengertian psikologi, yaitu: a) dalam motivasi terdapat dorongan yang menjadikan seseorang mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan, b) dalam motivasi terdapat satu pertimbangan apakah harus memprioritaskan tindakan alternatif, baik itu tindakan A atau tindakan B, c) dalam motivasi terdapat lingkungan yang memberi atau menjadi sumber masukan atau pertimbangan seseorang untuk melakukan tindakan pertama atau kedua.

Wina Sanjaya (2010:249) Mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang – kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan – akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Sudarwan (2002:2) Motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian di atas dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah proses yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Motivasi ialah salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Tentang proses pembelajaran ini guru harus mampu memotivasi siswa agar siswa lebih semangat lagi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

## 2. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Wina Sanjaya (2010:252) keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru sebagai pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu:

### a. Mendorong Siswa untuk Beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

### b. Sebagai Pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Winarsih (2009:111) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.

- 2) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan.

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

(Djamarah, 2002) Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya siswa ambil (Djamarah, 2002) dalam rangka belajar.

- b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap siswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak berbendung yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

- c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dan perbuatan yang perlu diabaikan.

### 3. Teori – Teori Motivasi

(Morgan, 1986) mengemukakan empat teori motivasi yaitu:

#### a. Teori *Drive*

Teori ini digambarkan sebagai teori dorongan motivasi. Menurut teori ini perilaku “didorong” ke arah tujuan dengan kondisi *drive* (bergerak) dalam diri manusia atau hewan. Menurut teori ini motivasi terdiri dari:

- 1) Kondisi tergerak
- 2) Perilaku diarahkan ke tujuan yang diawali dengan kondisi bergerak
- 3) Pencapaian tujuan secara tepat
- 4) Reduksi kondisi tergerak dan kepuasan subjektif dan kelegaan tujuan tercapai.

#### b. Teori *Intensif*

Teori ini digambarkan sebagai teori *pull* (tarikan). Menurut teori ini, objek tujuan menarik perilaku ke arah mereka. Objek tujuan yang memotivasi perilaku dikenal sebagai intensif. Bagian terpenting teori intensif adalah individu mengharapkan kesenangan dari pencapaian dari apa yang disebut sebagai intensif negatif.

#### c. Teori *Opponent – process*

Teori ini mengambil pandangan hedonistik tentang motivasi, yang memandang bahwa manusia dimotivasi untuk mencari tujuan yang memberi perasaan emosi senang dan menghindari tujuan yang menghasilkan ketidaksenangan.

#### d. Teori *Optimal – level*

Menurut teori ini individu dimotivasi untuk berperilaku dengan cara tertentu untuk menjaga level optimal pembangkitan yang menyenangkan.

### 4. Peran Motivasi dalam Mencapai Keberhasilan Belajar

Humanistik dari Kolesnik (1970) Motivasi seseorang berasal dari kebutuhannya, sehingga perilaku manusia berorientasi pada pemuasan kebutuhan dan pencapaian tujuan. Kebutuhan merupakan suatu keinginan

yang belum tercapai yang berguna bagi manusia. Tujuan merupakan sesuatu yang akan menyebabkan kepuasan terhadap kebutuhan. Sedangkan motivasi adalah pembangkitan (*arousal*) dan ketekunan yang terus menerus (*persistence*) terhadap kecenderungan untuk berbuat dengan cara tertentu agar mencapai sesuatu yang dirasakan dengan baik. Agar peranannya lebih optimal, maka prinsip – prinsip motivasi dalam aktivitas belajar haruslah dijalankan, yaitu:

- a. Motivasi sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar
- b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
- c. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
- d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan belajar
- e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Elliot(1996).

#### 5. Teknik – Teknik Memotivasi Siswa

Elliot(1996) Dimana seorang guru dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu:

- a. Pada saat mengawali belajar

Dua faktor motivasi kunci dalam hal ini adalah sikap dan kebutuhan. Guru harus membentuk sikap positif pada diri siswa dan menumbuhkan kebutuhannya untuk belajar dan berprestasi. Setiap kali mengawali pelajaran, guru dapat memulai dengan pertanyaan – pertanyaan untuk memancing siswa diarahkan untuk bersikap positif dan merasakan kebutuhannya.

- b. Selama belajar

Dua proses kunci yang penting dalam hal ini adalah stimulasi dan pengaruh. Untuk menstimulasikan siswa dapat dilakukan dengan menimbulkan daya tarik pelajaran, juga dapat dilakukan dengan mengadakan permainan. Selain itu, guru harus mempengaruhi atribusi siswa terhadap hasil perilakunya, bila ia berhasil maka keberhasilan ini

adalah atas usahanya akan tetapi jika gagal maka itu bukanlah kesalahannya dan masih ada kesempatan untuk memperbaiki.

c. Mengakhiri belajar

Proses kuncinya adalah kompetensi dan *reinforcement*. Guru harus membantu siswa mencapai kompetensi dengan meyakinkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan sedangkan *reinforcement* harus diberikan dengan segera dan sesuai.

6. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Kompri (2016) Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan artinya, terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

a. Cita – cita dan aspirasi siswa.

Cita – cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

b. Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

d. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan ssebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Slameto (1991) Seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi anatara lain:

1) Faktor individual

Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.

2) Faktor sosial

Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat – alat dalam belajar dan motivasi sosial.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa.

7. Upaya meningkatkan motivasi belajar

Wina Sanjaya (2010) Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu:

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai

Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.

b. Membangkitkan minat siswa

Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala merka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.

- 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
  - 3) Gunakan berbagai model, media dan strategi pembelajaran yang bervariasi.
- c. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
  - d. Berikan pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.
  - e. Berikan penilaian.
  - f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
  - g. Ciptakan persaingan dan kerja sama.

Berbagai upaya perlu dilakukan guru agar proses pembelajaran berhasil. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran.

Sardiman (2005) Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran disekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru yaitu:

- a. Memberi angka

Dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.

- b. Hadiah

Dapat dijadikan motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah.

- c. Kompetisi persaingan

Baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

- d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e. Memberi ulangan

Siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan, apalagi kalau soalnya mudah mereka akan belajar terlebih dahulu untuk mendapatkan nilai yang terbaik.

f. Mengetahui hasil

Ketika siswa mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat.

g. Pujian

Apabila siswa ada yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dari memberikan motivasi yang baik bagi siswa.

h. Hukuman

Adalah bentuk *reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana bisa menjadi alat motivasi, contohnya disuruh belajar yang rajin lagi dan minggu depan ditanya ulang.

(Dimiyati, 2002) Upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan cara:

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan belajar yang dialaminya.
- b. Meminta kesempatan kepada orangtua siswa agar memberikan kepada siswa untuk beraktualisasi diri dalam belajar.
- c. Memanfaatkan unsur – unsur lingkungan yang mendorong belajar.
- d. Menggunakan waktu secara tertib, penguat suasana gembira terpusat pada perilaku belajar.
- e. Merangsang siswa dengan penguat memberi rasa percaya diri bahwa ia dapat mengatasi segala hambatan dan pasti berhasil.
- f. Guru mengoptimalkan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa.

(Sanjaya, 2009) Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu:

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

b. Membangkitkan motivasi siswa

Membangkitkan rasa ingin tahu siswa didalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.

c. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena siswa juga manusia, maka dia juga senang dipuji, karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

d. Berikan penilaian

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Sebagiaian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar.

e. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa

Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas sebaiknya berikan komentar yang positif, misalnya dengan memberikan tulisan bagus tau teruskan pekerjaanmu dan lain sebagainya.

f. Ciptakan persaingan dan kerjasama

Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh – sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik.

## 8. Jenis – Jenis Motivasi

(Sanjaya W. , 2010) Dilihat dari sifatnya atau jenis – jenis motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri menambah pengetahuan atau seseorang berolahraga karena ia mencintai olahraga tersebut. Jadi demikian dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Misalnya siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapatkan nilai yang bagus, seseorang berolahraga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Dengan demikian dalam motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada diluar kegiatan itu.

(Suryabrata, 2011) juga membedakan motif menjadi dua yaitu motif ekstrinsik dan motif intrinsik:

### a. Motif Ekstrinsik

Yaitu motif yang berfungsi karena adanya perangsangan dari luar, misalnya orang belajar giat karena diberi tahu bahwa sebentar lagi ada ujian, orang membaca sesuatu karena diberi tahu bahwa hal itu harus dilakukannya sebelum ia dapat melamar pekerjaan dan sebagainya.

### b. Motif Intrinsik

Yaitu motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Memang dalam diri sendiri telah ada dorongan itu. Misalnya orang yang gemar membaca tidak usah ada yang mendorongnya telah mencari buku – buku untuk dibacanya, orang yang rajin akan bertanggung jawab tidak usah menanti komando sudah belajar secara sebaik – baiknya.

## 9. Indikator Motivasi Belajar

(Guthrie, 2013) mengatakan bahwa keyakinan, nilai – nilai dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, pilihan kegiatan

untuk mengenyam pendidikan dan ketekunan pada pembelajaran adalah beberapa indikator dari motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Carini, Kuh, Klien (2006), Fredricks, Blumenfeld & Paris (2004), Fredricks et al. (2011) dalam Sha, Schunn, Bathgate & Ben – Eliyahu (2016) motivasi belajar dapat diukur dari segi keterlibatan, fokus, partisipasi, dan persistensi. Adapun menurut Reeve (2016) untuk melihat sejauh mana motivasi siswa dalam belajar, yang harus dilihat adalah perilaku terpendam yang dimiliki siswa, intensitas siswa dalam belajar, arah sikap saat belajar dan persistensi atau kegigihan siswa untuk belajar.

(Hamzah, 2007) mengatakan indikator motivasi belajar yaitu: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dalam belajar, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini mengidentifikasi bahwa tanpa adanya motivasi maka tidak akan ada tujuan dan suatu tingkah laku terorganisasi. Motivasi belajar siswa tercermin karena siswa telah berhasil dalam menempuh dan menyelesaikan pelajarannya. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mendapat kata pujian dari guru akan membangkitkan semangat menjadi meningkat, siswa akan lebih terpacu motivasi belajarnya jika mendapat hasil baik dan menurun jika hasilnya jelek.

(Sardiman, 2012) mengatakan indikator motivasi belajar meliputi: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah untuk orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas – tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal – hal yang diyakini itu, senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal.

Dari penjelasan tentang motivasi belajar maka peneliti menyimpulkan motivasi belajar dalam penelitian ini ialah dorongan,

kekuatan, semangat siswa atau motivasi belajar yang diperoleh siswa agar lebih semangat lagi untuk mengikuti sebuah pembelajaran menggunakan metode, strategi maupun media pembelajaran yang pada materi Konsep Dasar Geografi kelas X di SMAN 01 Selakau yang meliputi indikator motivasi intrinsik sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat atau keinginan berhasil artinya siswa yang mempunyai keinginan dan kemauan berhasil dalam pembelajaran, sehingga dalam belajar tidak perlu diperintah orang lain.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar artinya siswa tampak mau mengerjakan tugas dan membaca materi pelajaran geografi dengan tekun, tanpa harus diperintah oleh orang lain.
- 3) Adanya harapan dan cita - cita masa depan yang harus mereka gapai, artinya siswa yang memiliki impian dan ingin menjadi orang yang sukses dan bermanfaat, sehingga untuk mendapatkan sebuah hasil belajar yang baik dan mendapat nilai tuntas dalam segala mata pelajaran geografi.

Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik yaitu:

- 1) Adanya penghargaan dalam belajar, artinya memberikan penambahan poin nilai 1, kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru sebagai penghargaan untuk memotivasi siswa dalam belajar dengan KKM 75.
- 2) Adanya penggunaan media *flashcard* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, artinya media yang ditampilkan guru dapat menarik perhatian siswa dan melihat penjelasan materi geografi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Adanya lingkungan belajar siswa yang kondusif, artinya adanya ruangan kelas yang rapi dan bersih merupakan faktor pendorong untuk kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran geografi.
- 4) Memberikan pujian kepada siswa, artinya memberikan motivasi dengan baik agar termotivasi dalam proses pembelajaran dengan cara memberikan pujian kepada siswa yang menjawab pertanyaan dan memotivasi seluruh siswa agar lebih aktif bertanya kepada guru.

- 5) Memberikan hukuman dengan cara memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, artinya hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif yaitu sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan siswa yang dianggap salah.
- 6) Adanya persaingan teman di dalam kelas, artinya di dalam kelas pasti ada namanya persaingan teman, baik berkelompok maupun individu. Maka dari itu guru harus memperhatikan dalam kondisi kelas agar tidak ada yang namanya pembullying di dalam kelas.

#### A. **Media *Flashcard***

##### 1. Pengertian Media *Flashcard*

(Buttner, 2013) menyatakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, tulisan dan kartu. Sumber – sumber untuk membuat sebuah *flashcard* yaitu klip rupa (*clip art*), gambar yang dibuat oleh siswa, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur.

Arman, (2019 : 12) *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 21 x 29,7 cm (kertas A4). Gambar – gambarnya dapat dibuat dengan menggunakan tangan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembaran – lembaran karton. Gambar – gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan disetiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang. Gambar – gambar inilah yang disebut dengan media *flashcard*.

(Riyana, 2009) menyatakan bahwa pengertian media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar atau tulisan yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar dan tulisan dibuat menggunakan tangan atau foto, memanfaatkan gambar atau tulisan yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran – lembaran *flashcard*. Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar).

## 2. Kelebihan Media *Flashcard*

Media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Riyana, 2009) antara lain :

- a. Mudah dibawa kemana – mana, yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan disaku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, dikelas ataupun diluar kelas.
- b. Praktis, yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang diingat yakni, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- d. Menyenangkan yakni, media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba – lomba mencari suatu benda atau nama – nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak , dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain : mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata – kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata siswa. (Sardiman, 2006) bahwa kelebihan media *flashcard* yaitu:

- 1) Sifatnya konkrit
- 2) Gambarnya mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan kita
- 4) Dapat memperjelas masalah
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus”.

Dari beberapa manfaat yang diperoleh dengan menerapkan media *flashcard* dalam pembelajaran yaitu:

a. Menarik perhatian siswa

*Flashcard* dapat menarik perhatian siswa, karena setiap tulisan “suku kata” dan “kata”, diberi warna yang berbeda – beda untuk membedakan tulisan atau gambar. Dalam media *flashcard* tersebut, siswa tidak bosan dan bisa menarik perhatian siswa.

b. Meningkatkan antusias siswa

Namun, saat menerapkan media *flashcard* untuk pembelajaran, siswa terlihat antusias dan semangat karena melihat gambar – gambar yang terdapat pada media *flashcard*. Rasa penasaran bertambah siswa untuk belajar semakin bertambah. Dengan situasi dan kondisi yang demikian, suasana kelas semakin hidup dan meriah dan tidak tegang lagi.

c. Membantu daya ingat siswa

Dalam penerapan media *flashcard* terdapat satu langkah yang menuntun siswa untuk memperhatikan dan mengulang kembali membaca “suku kata” dan “kata”. Dengan adanya pengulangan kata tersebut, ternyata akan membantu siswa lebih ingat lagi materi yang sudah dipelajari.

3. Langkah – Langkah Media *Flashcard*

(Riyana, 2009) Ada beberapa langkah – langkah penerapan *flashcard* yaitu:

- a. Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.

- b. Guru mencabut satu persatu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya.
- c. Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada didekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu.
- d. Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada didekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

(Indriana, 2011) Langkah – langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

- a. Kartu – kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu – kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa itu mengamati kartu tersebut, lalu teruskan kepada siswa yang lain hingga semua siswa kebagian.
- d. Jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, letakkan kartu – kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun.

(Arsyad, 2010) menyatakan bahwa langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh siswa.
- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- d. Kartu yang berisi gambar atau tulisan dibagikan kepada masing – masing kelompok secara acak.
- e. Anggota kelompok bersama – sama mengelompokkan kartu sesuai dengan golongannya.
- f. Masing – masing kelompok memahami kartu yang berisi gambar / tulisan kemudian menjawab pertanyaan yang ada dibuku teks.
- g. Lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok selesai.

- h. Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil penyusunan hasil kelompok.
- i. Kelompok yang paling baik akan mendapatkan reward.
- j. Berikan apresiasi setiap hasil kerja siswa.
- k. Lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.
- l. Setelah semuanya selesai, kemudian guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.

(Buttner, 2013) Beberapa langkah – langkah penggunaan media *flashcard* yaitu: “Berikan kepada siswa yang bekerja secara berkelompok sekumpulan *flashcard* berisi macam – macam kata atau gambar. Mintalah kepada mereka untuk menggunakan semua *flashcard* secara kreatif untuk menyusun kalimat, pertanyaan, membuat kalimat pernyataan benar atau salah atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tercantum pada kartu – kartu tersebut”.

Berdasarkan uraian di atas dari beberapa pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *flashcard* ini tidak terjadi kebosanan lagi untuk siswa untuk belajar karena banyak cara untuk dipakai agar siswa lebih aktif saat belajar salah satunya adalah media *flashcard* ini. Ada beberapa langkah – langkah penerapan *flashcard* yaitu: a) Kartu yang sudah disusun, dipegang setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa, b) Guru mencabut satu persatu kartu setelah selesai menjelaskan isi setiap kartunya, c) Memberikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada didekat guru, siswa tersebut diberikan waktu untuk mengamati dan mengulang kata dari huruf yang diberikan setelah itu, d) Media *flashcard* tersebut diteruskan kepada siswa lain yang berada didekatnya hingga semua siswa mendapat bagian untuk melihat secara langsung setiap media *flashcard* yang digunakan selama materi pembelajaran membaca huruf.

## B. Materi Pengetahuan Dasar Geografi

### 1. Pengertian dan Ruang Lingkup Geografi

#### a. Pengertian Geografi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) pada abad ini disebabkan perkembangan seluruh aspek ilmu pengetahuan dan teknologi. Geografi merupakan salah satu ilmu pengetahuan sosial yang turut berkembang pula. Perkembangannya sangat luas dan beberapa pakar mengemukakan pengertian geografi dengan berbagai pemikiran.

#### 1) Berdasarkan Istilah

Tinjauan istilah, geografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *geo* yang berarti bumi dan *grafi* (*graphien*) yang berarti pencitraan atau pelukisan. Jadi, geografi adalah ilmu pengetahuan yang menggambarkan keadaan bumi.

#### 2) Pendapat Pakar dalam Negeri

##### a) Prof. R. Bintaro

Prof. R. Bintaro (1981) menyatakan bahwa geografi mempelajari hubungan kausal gejala – gejala permukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut kehidupan makhluk hidup serta permasalahan melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan.

##### b) Daldjoeni

Menyatakan bahwa geografi merupakan ilmu pengetahuan yang mengajarkan manusia mencakup tiga hal pokok, yaitu spasial (ruang), ekologi, dan region (wilayah). Dalam hal spasial, geografi mempelajari persebaran gejala, baik yang dialami maupun manusiawi di muka bumi. Kemudian dalam hal ekologi, geografi mempelajari bagaimana manusia harus mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Adapun dalam hal region, geografi mempelajari wilayah

sebagai tempat tinggal manusia berdasarkan kesatuan fisiografisnya.

- c) Seminar Lokakarya Ikatan Geograf Indonesia (IGI) di Semarang (1988)

Seminar tentang peningkatan kualitas pengajaran geografi ini memunculkan kesepakatan rumusan geografi sebagai ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan atau kelingkungan dalam konteks keruangan.

- 3) Pendapat Pakar Luar Negeri

- a) Erastothenes (276 SM – 194 SM)

Mengemukakan bahwa geografi adalah penulisan tentang bumi. Definisi ini sesuai dengan perkembangan geografi pada masa itu yang membicarakan keadaan daerah – daerah lain ( *geo* = bumi, *graphien* = penulisan atau uraian).

- b) Bernard Varen (1622 – 1650)

Bernard Varen dalam bukunya *Geographia Generalis*, mengatakan bahwa geografi adalah campuran dari matematika yang membahas kondisi bumi beserta bagian – bagiannya juga tentang benda – benda langit lainnya. Varenius membagi geografi menjadi dua, yakni geografi umum dan geografi khusus. Geografi umum membahas karakteristik bumi secara umum, tidak tergantung keadaan suatu wilayah. Geografi umum mencakup tiga bagian, yakni terestrial, astronomis dan komporatif. Sementara itu, geografi khusus mendeskripsikan tentang wilayah tertentu menyangkut wilayah luas maupun sempit. Bagian ini terdiri atas tiga aspek, yakni atmosferis, litoferis dan manusia.

c) Emmanuel Kant (1724 – 1821)

Geografi adalah ilmu yang objek studinya adalah benda – benda, hal – hal atau gejala – gejala yang tersebar dalam wilayah di permukaan bumi.

d) Halford Mackinder (1861 – 1947)

Mackinder menyatakan bahwa geografi adalah ilmu yang fungsi utamanya menyelidiki interaksi manusia dalam masyarakat dengan lingkungan yang berbeda menurut lokasinya.

e) Ralph C. Scott (1989)

Ralph C. Scott dalam bukunya *Physical Geografi* menyatakan bahwa “Geography is the study of the distributions and interrelationships of earth phenomena” (1989:3). Maksudnya geografi adalah studi ilmu yang mempelajari sebaran dan hubungan timbal balik gejala – gejala yang ada di bumi.

b. Ruang Lingkup Kajian Geografi

Mengingat ruang lingkup yang dipelajari dalam geografi sangat luas maka perlu pembagian ruang lingkup kajian geografi, sebagai berikut.

1) Geografi Fisik

Geografi fisik mempelajari gejala – gejala alam di bumi yaitu atmosfer, litosfer, hidrosfer dan biosfer. Gejala – gejala alam tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain dan berpengaruh terhadap kelangsungan hidup manusia.

2) Geografi Manusia

Geografi manusia mempelajari segala aktivitas kehidupan manusia di muka bumi dan interaksinya dengan lingkungan fisik. Misalnya masyarakat desa, saat didaerahnya lahan persawahan masih luas, mereka bekerja sebagai petani. Selanjutnya, saat lahan

persawahan mulai menyempit, masyarakat desa melakukan urbanisasi untuk mempertahankan kehidupannya.

### 3) Geografi Regional

Geografi regional mempelajari kondisi geografis suatu wilayah tertentu. Geografi regional merupakan bahasan yang menyeluruh, baik dari aspek fisik ataupun sosial budaya sehingga dianggap sebagai kajian inti dalam geografi.

## 2. Konsep – Konsep dan Objek Studi Geografi

### a. Konsep Geografi

Getrude Whiple (dalam Sumaatmaja, 1981), menyodorkan lima konsep yang harus selalu ditemukan keterkaitan setidaknya antara penyebaran, relasi, fungsi, bentuk dan proses terjadinya. Konsep tersebut yaitu sebagai berikut.

- 1) Bumi sebagai planet
- 2) Variasi cara hidup
- 3) Variasi wilayah alamiah
- 4) Makna wilayah bagi manusia
- 5) Arti penting lokasi dalam memahami peristiwa dunia

Sedangkan menurut Ikatan Geografi Indonesia (IGI) memahami geografi sebaiknya menggunakan sepuluh konsep. Berikut ini konsep – konsep geografi serta contoh terapannya.

#### 1) Lokasi

Lokasi merupakan konsep utama yang akan digunakan untuk mengetahui fenomena geosfer. Konsep lokasi dibagi atas dua hal, sebagai berikut.

##### a) Lokasi Absolut

Lokasi absolut merupakan letak atau tempat yang dilihat dari garis lintang dan garis bujur (garis astronomis). Lokasi absolut keadaannya tetap dan tidak dapat berpindah karena berpedoman pada garis astronomis bumi. Perbedaan

garis astronomis menyebabkan perbedaan iklim (garis lintang) dan perbedaan waktu (garis bujur).

b) Lokasi Relatif

Lokasi relatif merupakan posisi sesuatu berdasarkan kondisi dan situasi daerah sekitarnya. Kondisi dan situasi dapat berupa kondisi fisik, sosial, budaya, ekonomi, maupun keberadaan sarana transportasi dengan daerah sekitarnya.

2) Jarak

Jarak merupakan panjang antara dua tempat, terdiri atas dua hal berikut.

a) Jarak Absolut

Jarak absolut merupakan ruang atau sela antara dua lokasi yang digambarkan atau dijelaskan melalui ukuran panjang dalam satuan ukuran meter, kilometer, dan sebagainya. Jarak absolut merupakan jarak yang tetap dan tidak dapat berubah – ubah. Misalnya jarak antara Bandung dan Jakarta adalah 150 Km. Jarak tersebut bisa diukur memanjang dari titik A (Bandung) dan titik B (Jakarta) dan dihitung dengan satuan kilometer.

b) Jarak Relatif

Jarak relatif merupakan jarak tempuh yang menggunakan satuan waktu atau lamanya perjalanan. Misalnya jarak antara Jakarta ke Bandung ditempuh dalam waktu dua jam melewati Tol Purbaleunyi. Jarak relatif tersebut akan berbeda apabila perjalanan tersebut tidak melalui jalan tol atau jika lalu lintas jalan tol sedang macet

3) Keterjangkauan

Keterjangkauan merupakan tingkat kemudahan untuk menjangkau suatu tempat yang ditentukan oleh sarana yang digunakan, alat komunikasi yang digunakan dan sebagainya. Misalnya bantuan bencana karena medan yang berat.

#### 4) Pola

Pola merupakan pola keteraturan fenomena geosfer sebagai akibat interaksi antar komponen yang ada, seperti pola aliran sungai, pola permukiman penduduk dan lain – lain. Misalnya permukiman di kota besar di Indonesia dibangun berhimpitan.

#### 5) Morforlogi

Morfologi menunjukkan bentuk muka bumi sebagai hasil tenaga endogen dan eksogen yang membentuk dataran rendah, dataran tinggi dan pegunungan. Misalnya daerah selatan D.I Yogyakarta merupakan daerah perbukitan kapur (*karts*).

#### 6) Nilai Kegunaan

Nilai kegunaan merupakan manfaat yang diberikan oleh suatu wilayah di muka bumi pada makhluk hidup, tidak akan sama pada semua orang. Misalnya kawasan puncak di Bogor yang memiliki morfologi yang berbukit – bukit dengan pemandangan yang indah serta udara yang bersih. Sehingga menarik wisatawan untuk mengunjunginya.

#### 7) Aglomerasi

Aglomerasi adalah pengelompokan fenomena disuatu kawasan karena ada faktor yang mempengaruhi. Misalnya kegiatan industri di wilayah Jakarta dan Jawa Barat terpusat di kawasan Jababeka, Pulogebang atau Tangerang.

#### 8) Interaksi Interdependensi

Merupakan keterkaitan fenomena satu dengan yang lain, misalnya interaksi antara desa dengan kota. Misalnya desa sebagai pemasok tenaga kerja dan kota sebagai pemasok bahan produksi untuk desa.

#### 9) Diferensiasi Area

Merupakan daerah – daerah yang terdapat di muka bumi berbeda satu dengan yang lain. Hal ini dapat dicermati dari corak yang dimiliki oleh suatu wilayah dengan wilayah lainnya. Misalnya di daerah pantai, penduduknya bermata pencaharian sebagai nelayan sedangkan di pegunungan penduduknya bermata pencaharian sebagai petani.

## 10) Keterkaitan Keruangan

Merupakan hubungan antara penyebaran suatu unsur dengan unsur yang lain pada suatu tempat. Misalnya lalu lintas di Jakarta macet karena mobilitas pekerja yang rumahnya di pinggiran Jakarta.

### b. Objek Studi Geografi

Geografi adalah ilmu yang mempelajari ruang. Secara umum, geografi geografi dapat di bagi menjadi geografi manusia dan fisik. Geografi manusia berkaitan dengan aspek – aspek keruangan kegiatan manusia. Sedangkan geografi fisik mempelajari aspek fisik di permukaan bumi.

#### 1) Objek Material Geografi

Merupakan sasaran atau yang dikaji dalam studi geografi. Objek studi geografi merupakan lapisan – lapisan bumi atau fenomena geosfer. Secara umum, objek material geografi adalah Geosfer yang terdiri atas Atmosfer, Litosfer, Hidrosfer, Biosfer dan Antroposfer.

##### a) Atmosfer

Yaitu lapisan udara meliputi cuaca dan iklim.

##### b) Litosfer

Yaitu lapisan – lapisan kulit bumi meliputi batuan – batuan.

##### c) Hidrosfer

Yaitu lapisan air meliputi perairan di darat maupun di laut.

##### d) Biosfer

Yaitu lapisan kehidupan meliputi flora dan fauna.

##### e) Antroposfer

Yaitu lapisan manusia yang merupakan “tema sentral” di antara lapisan – lapisan lainnya dan diutamakan dalam kajiannya.

#### 2) Objek Formal Geografi

Objek formal geografi berkaitan dengan cara pemecahan masalah dan merupakan metode atau pendekatan yang digunakan dalam mengkaji masalah keruangan. Menurut ahli geografi, Heslinga (1975), terdapat tiga hal pokok untuk mempelajari objek formal dari sudut pandang keruangan, yaitu sebagai berikut.

- a) Pola persebaran fenomena di permukaan bumi.
- b) Interaksi dan integrasi antar fenomena.
- c) Perkembangan yang terjadi pada fenomena tersebut, baik dalam wilayah sendiri maupun antar wilayah.

Selanjutnya, metode atau pendekatan objek formal geografi meliputi beberapa aspek, yakni aspek keruangan (spasial), kelingkungan (ekologi), kewilayahan (regional) serta aspek waktu (temporal).

#### 1) Aspek Keruangan

Geografi mempelajari suatu wilayah antara lain dari segi “nilai” suatu tempat dari berbagai kepentingan. Dari hal ini, kita lalu mempelajari tentang letak, jarak, keterjangkauan dan sebagainya.

#### 2) Aspek Kelingkungan

Geografi mempelajari suatu tempat dalam kaitan dengan keadaan suatu tempat dan komponen – komponen di dalamnya dalam satu kesatuan wilayah. Komponen – komponen itu terdiri atas komponen tak hidup seperti tanah, air, dan iklim serta komponen hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan.

#### 3) Aspek Kewilayahan

Geografi mempelajari kesamaan dan perbedaan wilayah serta wilayah dengan dengan ciri – ciri khasnya. Dari hal ini, lalu muncul perwilayahan atau regionalisasi, misalnya kawasan gurun, yaitu daerah – daerah yang mempunyai ciri – ciri serupa sebagai gurun.

#### 4) Aspek Waktu

Yakni geografi mempelajari perkembangan wilayah berdasarkan periode waktu atau perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Misalnya perkembangan kota dari tahun ke tahun, kemunduran garis pantai dari waktu ke waktu dan sebagainya.

