

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa

Dinda Ayu Pramesty, Sri Astutik*, Bejo Apriyanto, Fahmi Arif Kurnianto, Muhammad Asyroful Mujib

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl Kalimantan 37, Jember 68121, Indonesia

*Penulis korespondensi, e-mail: tika.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan guna melihat seberapa berpengaruhnya media pembelajaran dengan basis video terhadap hasil belajar siswa terhadap para kelas X di SMA Negeri Jenggawah. Latar belakang dari penelitian kali ini adalah berkembangnya teknologi yang ada dapat mempengaruhi perubahan pada media pembelajaran sehingga ditemukan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang diterapkan yakni Kuantitatif dan melalui metode *Quasi Experimental Design*. Teknik penarikan data yang digunakan yakni observasi, angket serta dokumentasi. Teknik analisis data yang diterapkan yakni dengan Uji Homogenitas, Uji *N-Gain Score*, Uji Normalitas, serta Uji T. Hasil penelitian yang didapatkan dari analisis data yaitu, terdapat pengaruh antara media pembelajaran dengan basis video terhadap hasil belajar siswa. Walaupun tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari kelas eksperimen serta kontrol, akan tetapi kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan khusus mendapatkan nilai lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, hal ini ditinjau dari rekap data hasil pre-test, kemudian post-test dan uji *N-Gain Score*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran ;Media Video ;Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perantara yang dipergunakan oleh seorang guru atau seorang pendidik untuk menjalankan kegiatan pembelajaran. Selain itu pula media belajar juga mampu dalam membantu memudahkan siswa mencerna serta memahami materi yang sedang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran mampu dalam menarik perhatian siswa, memberikan rangsangan pada kapabilitas siswa dalam berpikir dan menambah minat mereka dalam belajar. Media pembelajaran secara umum dan secara khusus suda turut berkontribusi untuk memberikan penyelesaian atas permasalahan dalam proses belajar (Miftah, 2013).

Media pembelajaran dapat memberikan pesan dari sebuah sumber yang terorganisir dan membangun lingkungan belajar yang kondusif dan mengoptimalkan hasil yang efisien serta efektif. Media ini meliputi seluruh sumber yang dibutuhkan untuk proses komunikasi pada kegiatan belajar, dapat berbentuk *hardware* contohnya proyektor, computer, televisi, atau *software* yang digunakan pada perangkat keras tersebut. Sarana prasarana yang baik dapat membantu sekolah dalam memberikan peningkatan pada SDM yang mempunyai skill kompeten. Peningkatan kualitas ini dijalankan melalui upaya menyatukan *life skill education* pada pembelajaran terutama di SMA (Kantun, 2016)

Menarik tidaknya sebuah media pada pembelajaran sangatlah penting untuk membuat siswa menjadi termotivasi belajar khususnya pada pembelajaran geografi agar siswa mudah dalam

memahami materi yang ada sehingga dapat memecahkan masalah pada pembelajaran geografi. Indikasi kuat yang menjadikan siswa dinilai kesulitan dalam mencerna pelajaran atau materi antara lain minimnya kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan IPS Geografi (Apriyanto, 2017). Media juga akan memudahkan siswa dalam mencerna pelajaran dengan mudah, merangsang kemampuan dalam berpikir, menaikkan minat belajar, membantu menafsirkan serta mencerna informasi yang masuk sehingga siswa dapat dengan mudah dalam menyelesaikan permasalahan dan mengambil keputusan yang tepat. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi akan dapat mencerna konsep yang berbeda dengan mudah, melakukan penafsiran, memberikan penyelesaian masalah, membangun komunikasi, melakukan penalaran, serta mengambil keputusan yang tepat (Supeno, 2019). Proses belajar menjadi rangkaian proses mutual yang saling berdampak dan terhubung.

Efisiensi serta efektivitas mengajar dalam pembelajaran yang ideal dinilai sebagai refleksi dari usaha pengajar yang optimal dan berusaha membantu para siswa dalam belajar. Menurut Turrahma (2017) bahwa Guru dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan baik dan menghadapi berbagai proses perubahan lingkungan, seperti perkembangan teknologi untuk membantu kegiatan belajar. Maka dari itu, guru perlu menyiapkan bahan mengajar serta turut memanfaatkan perkembangan dan perubahan teknologi untuk mendukung kelancaran belajar mengajar. Memberi siswa sebuah permasalahan dalam kegiatan KBM serta memberikan siswa sebuah motivasi juga merupakan hal yang tidak boleh lepas dari arahan guru, karena hal ini dapat mempengaruhi hasil akhir yang di raih oleh siswa. Permasalahan yang akan diberikan dalam keadaan nyata dapat memberikan motivasi tantangan bagi setiap siswa untuk berpikir mencari solusi yang efektif (Kurnianto et al., 2017)

Mata pelajaran geografi umumnya mempelajari mengenai keseluruhan alam semesta seperti atmosfer, demografi, hidrosfer, flora, iklim, fauna, udara serta berbagai korelasi serta interaksinya. Penilaian dari sebagian siswa mengatakan jika pelajaran ini kurang menarik serta cenderung membuat jenuh. Pemanfaatan media belajar untuk pelajaran geografi kurang dapat membantu menaikkan respon siswa untuk memahami materi geografi, karena seharusnya siswa dapat seolah diajak untuk berhadapan dengan objek yang sebenarnya. Berdasarkan hasil dari wawancara yang di dapatkan, media yang dipakai yakni buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan PPT yang dibuat oleh guru. Tampilan dari media yang digunakan saat mengajar ini bersifat monoton sehingga dapat memberikan rasa bosan dan jenuh bagi siswa, dan membuat siswa berpikir bahwa pembelajaran geografi hanya pelajaran yang memiliki banyak konsep yang harus dihafalkan, tanpa memahami dan memanfaatkan atau menerapkan pelajaran geografi terhadap kehidupan nyata.

Dilihat dari penelitian yang pernah dilakukan, banyak peneliti yang melakukan penelitian terkait media pembelajaran. Hasil riset oleh Vuspa (2017), yang meneliti tentang tenaga pendidik memanfaatkan media belajar melalui video yang sangat berdampak pada motivasi belajar pada siswa. Hal tersebut ditinjau dari partisipasi keaktifan siswa serta hasil motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan. Kemudian, hasil riset oleh Haidir (2021), media pembelajaran dengan basis video sangat layak digunakan serta dinilai diminati oleh peserta didik serta dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran peserta didik. Dari penelitian yang pernah dilakukan, terbukti bahwa pada kegiatan belajar mengajar sudah banyak yang memanfaatkan jenis-jenis media pembelajaran berbasis digital di zaman modern ini, terutama media pembelajaran berbasis video.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan yakni kuantitatif dengan kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Teknik penarikan data yang diterapkan yakni dengan observasi, pemberian angket serta teknik

dokumentasi. Sedangkan analisis data yang dipakai yakni dengan Uji Homogenitas, Uji *N-Gain Score*, Uji Normalitas, Uji T. Lokasi Penelitian dijalankan di SMA Negeri 1 Jenggawah, yang berada di JL. Tempurejo no. 76, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penelitian dijalankan selama Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Populasi yang dipakai yakni para siswa Kelas X5 serta siswa kelas X6. Untuk menentukan sampel diberikan uji homogenitas terhadap populasi dengan melihat hasil *pre-test* yang telah dibagikan di masing-masing kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi yang dipakai ada sebanyak 61 siswa dari kelas X5 dan X6 dimana X5 berperan sebagai kelas Eksperimen serta X6 berperan menjadi kelas Kontrol. Untuk kelas eksperimen dilakukannya proses belajar mengajar melalui pemberlakuan media pembelajaran berbasis video, sedangkan untuk kelas kontrol kegiatan belajar mengajar nya hanya menggunakan media *Power Point* dan ceramah. Penggunaan media belajar dengan basis video yang dilakukan pada kelas eksperimen ternyata dapat menarik minat murid untuk lebih berfokus pada guru pada ketika menerangkan. Selain dapat mempengaruhi fokus belajar siswa, penggunaan media video ini juga dapat menjadikan siswa aktif, hal ini dapat terlihat pada saat sesi tanya jawab. Model pembelajaran yang dipakai yakni dengan Model *Collaborative Creativity* dengan tujuan agar dapat meningkatkan keterampilan siswa di abad 21.

Hasil analisis dari data penelitian mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran dengan basis video dapat menghasilkan pengaruh kepada hasil belajar pada siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar dari kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa dalam *pre-test* serta *posttest*:

Tabel 4.1 Data Hasil Pre-Test

Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	55	60
Nilai Terendah	30	30
Mean	38,39	41,17
Median	35	37,5
Modus	30	30
Standar Deviasi	8,69	10,72
Jumlah Siswa	31	30

Tabel 4.2 Data Hasil Post-Test

Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	70	75
Mean	80,81	83,67
Median	80	80
Modus	80	80
Standar Deviasi	6,47	7,42
Jumlah Siswa	31	30

Berdasarkan tabel diatas tentang hasil dari *Pre-test serta Post-test* kepada kedua kelas. Dapat diketahui bahwa ditemukan perbedaan nilai antara kelas Kontrol serta Kelas eksperimen.. Sesudah dilakukannya rekap data mengenai hasil dari kegiatan belajar siswa, yang dimana pada tabel Hasil *Post Test* menunjukan bahwasanya kelas eksperimen menghasilkan nilai lebih unggul dari kelas kontrol walaupun perbedaannya tidak terlalu mencolok. Selain itu peneliti juga menjalankan Uji N-Gain. Hasil Pengujian N-Gain Score untuk kelas eksperimen serta kontrol yang disajikan dalam tabel dibawah :

Tabel 4.3 Hasil Uji N-Gain Score

Kelas	Nilai N-Gain Score	Kategori
Eksperimen	73,37	Cukup Efektif
Kontrol	71,11	Cukup Efektif

Merujuk pada tabel 4.3 atas, nilai N-Gain Score untuk kelas eksperimen ialah 73,37. Smentara untuk kelas kontrol memiliki nilai 71,11. Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya kelas eksperimen memiliki metode yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar daripada kelas kontrol. Selanjutnya terdapat uji homogenitas untuk melihat hasil data yang peneliti gunakan mempunyai sifat homogen ataupun tidak.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar geografi	Based on Mean	2.430	1	59	.124
	Based on Median	.544	1	59	.464
	Based on Median and with adjusted df	.544	1	48.509	.464
	Based on trimmed mean	2.049	1	59	.158

Merujuk pada tabel 4.4 diatas, nilai Sig. Based on Mean > 0,05 atau bahwasanya varians data bersifat Homogen. Setelah dilakukannya uji homogenitas, peneliti selanjutnya dijalankan uji terhadap normalitas data yang peneliti punya. Uji normalitas merupakan alat uji variabel yang dijalankan untuk melihat data apakah mengalami distribusi normal atau tidak. Uji ini menerapkan *Shapiro Wilk* dengan ketetapan $\alpha=5\%$ dalam melihat hasil normalitas data.

Tabel 4.5 Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Kontrol	.235	30	.000	.863	30	.001
Pretest Eks	.217	30	.001	.858	30	.001
Pretest Eks	.289	30	.000	.854	30	.001
NewPretestKontrol	.162	30	.044	.949	30	.160

Didapatkan nilai Kolmogorovsmirnov untuk kedua kelas memiliki nilai diatas angka 0,05 yang berarti data mengalami distribusi tidak normal. Kemudian akan dijalankan Uji T guna melihat adakah perbedaan dari rata-rata antara dua sampel, selain Uji T.

Tabel 4.6 Data Hasil Uji T

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-42.50000	6.39908	1.16831	-44.88946	-40.11054	-36.377	29	.000

Tabel 4.7 Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.430	.124	.944	59	.349	1.56989	1.66224	-1.75624	4.89603
	Equal variances not assumed			.940	53.137	.352	1.56989	1.67058	-1.78067	4.92046

Berdasarkan hasil dari Uji Paired Samples Test dalam pre-test serta post-test didapatkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, hal ini bermakna H_a diterima atau kelompok memperoleh pengaruh dari media yang ada. Sedangkan berdasarkan output "Independent Sample Test" pada bagian "Equal Variances Assumed" didapatkan perolehan nilai Sig. (2-tailed) yakni $0,349 > 0,05$, mengartikan jika rumusan H_0 diterima serta H_a ditolak. Atau bahwasanya ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua uji yang dijalankan. Maka akan ditarik kesimpulan bahwasanya pengaruh dari media pembelajaran berbasis video tidak berdampak signifikan bagi hasil belajar peserta didik.

Dari sejumlah uji yang sudah dijalankan, hasil belajar siswa dalam kelas Eksperimen memiliki hasil yang lebih besar dari kelas Kontrol. Memberikan perlakuan eksperimental terhadap kelas eksperimen menampilkan aktivitas siswa yang tidak lagi pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Warid et al., 2023). Namun kedua kelas tersebut sudah mendapatkan nilai yang sudah memenuhi angka kriteria ketuntasan minimal atau KKM. Selain hasil yang didapatkan dari hasil uji data, peneliti juga mendapatkan hasil dari angket yang telah dilakukan kepada kelas eksperimen yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu untuk mencerna pelajaran atau materi. Terdapat pernyataan pada angket point 8,9,10,11 mengenai ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video ini yang menyatakan bahwa mereka setuju jika media berbasis video dapat menarik *focus* siswa dan menambah motivasi siswa dalam belajar. Minat belajar siswa serta penguasaan konsep dipengaruhi oleh penerapan media belajar dna akan menghasilkan dampak yang baik dalam mendukung kemajuan proses belajar pada peserta didik (Aswara, 2022).

Terjadinya hal tersebut disebabkan oleh media video yang mampu menggaet minat siswa dalam belajar, dimana dapat meningkatkan focus, dan rasa penasaran siswa, sehingga akan lebih kondusif serta fokus. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video akan menjadikan siswa lebih mudah untuk mencerna pelajaran geografi. Selain media, model pembelajaran yang diterapkan juga menjadikan para siswa berpartisipasi lebih aktif sehingga hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa memiliki hasil yang baik. Model *Collaborative Creativity* berdampak secara signifikan kepada hasil belajar, Nilai hasil belajar kognitif dari kelas dengan pemberlakuan model *Collaborative Creativity* lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak diberikan model tersebut (Astutik, 2019). Pemanfaatan model *Collaborative Creativity* (CC) kali ini diharapkan dapat digunakan sebagai gagasan baru dan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Hal ini juga sama dengan pemaparan Astutik (2020) bahwasanya model CCL dapat membantu peningkatan indikator kreativitas ilmiah keterampilan, yaitu: penggunaan yang tidak biasa, teknis produksi, berhipotesis, masalah sains pemecahan masalah, eksperimen kreatif, dan produk sains. Diterapkannya model pembelajara *Collaborative Creativity* (CC) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan social pada setiap peserta didik.

Pemahaman dan penerapan sikap sosial dalam pembelajaran geografi sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang dunia dan lingkungan sekitarnya, terutama yang berkaitan dengan kesadaran lingkungan (Noviantoro, 2023). Selain memberikan analisis terhadap hasil belajar siswa dari hasil *Pre-test* serta *post-test* peneliti juga menyebarkan angket untuk siswa yang berada di kelompok eksperimen. Peneliti juga menjalankan wawancara kepada pengajar. Hasil wawancara yang diperoleh dari penelitian mengungkapkan bahwa masih belum pernah diterapkannya media pembelajaran berbasis video di SMA Negeri Jenggawah terutama pada mata pelajaran Geografi. Sekalipun pernah menampilkan video dalam proses belajar mengajar, video yang digunakan merupakan video yang ada di Youtube, bukan video yang memang khusus untuk dijadikan bahan ajar. Metode pembelajaran yang umumnya dijalankan yakni dengan metode ceramah, dilanjutkan diskusi, memberikan tugas dan hanya menggunakan media PPT atau media konvensional lainnya. Pada proses wawancara guru sempat menyatakan bahwa beliau tidak percaya diri dalam pembuatan media berbasis video.

Merujuk pada cuplikan hasil wawancara, diperoleh hasil bahwasanya minimnya pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran dengan basis video, dapat menghambat guru dalam penerapan media yang efektif. Tidak diterapkannya media yang lebih efektif, berdampak pula pada hasil belajar siswa. Merujuk pada perspektif beliau pemanfaatan media video adalah tepat serta baik untuk diterapkan dalam materi lain. Dalam akhir tahapan, diketahui jika media video juga berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa. Hal tersebut bermakna jika media pembelajaran dengan konsep video layak diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar siswa, implikasi penelitian ini yakni memanfaatkan media video dalam membantu proses belajar siswa (Agung, 2021)

Guru juga sempat menyimpulkan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar yang menerapkan media konvensional, guru sering menemukan murid yang mengalami kesulitan atau gagal fokus saat KBM, sehingga pada saat sesi tanya jawab banyak siswa yang tidak aktif. Maka ditarik kesimpulan

bahwasanya terdapat pengaruh dari pemanfaatan media video kepada hasil belajar siswa untuk pelajaran geografi. Hasil juga mengindikasikan hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan media video lebih baik daripada kelas kontrol kelas yang tidak mengaplikasikan media video untuk pembelajaran geografi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran dinilai sebagai satu dari banyak aspek penunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan untuk pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Jenggawah saat ini masih merupakan media konvensional yang belum mengikuti perkembangan teknologi yang sudah berkembang. Salah satu alasan mengapa guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional adalah minimnya pengetahuan guru terhadap media yang sudah berkembang dan minimnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Merujuk pada hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menghasilkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil *pre-test* serta *post-test* yang telah dilakukan kepada kelas *kontrol* serta eksperimen dapat dilihat dengan jelas bahwa kelas yang diberi perlakuan khusus (memanfaatkan media video) memiliki hasil yang lebih unggul dari pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan khusus. Perbedaan nilai yang terlihat jelas ditinjau dari hasil perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan nilai mean dari *N-Gain* yang diterima kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih unggul dari nilai mean *N-Gain* yang diterima kelas kontrol. Lalu setelah dilakukannya uji T maka dapat dirumuskan kesimpulan bahwasanya hasil belajar siswa mendapatkan pengaruh dari media yang digunakan walaupun pengaruh yang ada tidak mendapatkan hasil yang signifikan.

REFERENSI

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Apriyanto, B., Nurdin, E. A., Ikhsan, F. A., & Kurniawan, F. A. (2017). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Lingkungan Hidup Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Sukodono. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 7. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.5727>
- Astutik, S., Djoko Lesmono, A., Atrasina Ludyas Adani, D., Jember, U., Djoko Lesmono Program Studi Pendidikan Fisika, A., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Atrasina Ludyas Adani Program Studi Pendidikan Fisika, D., & Keguruan dan, F. (2019). *Pengaruh Model Collaborative Creativity (CC) Terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Di SMA*. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF>
- Astutik, S., Susantini, E., Madlazim, Nur, M., & Supeno. (2020). The effectiveness of collaborative creativity learning models (CCL) on secondary schools scientific creativity skills. *International Journal of Instruction*, 13(3), 525–238. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13336a>
- Aswara, S., Amanda, F. D., & Fitriani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Materi Tekanan Siswa SMAN 2 Sungai Penuh. *Integrated Science Education Journal*, 3(1), 16–23. <https://doi.org/10.37251/isej.v3i1.173>

- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3266>
- Kantun, S. (2016). *Seminar Nasional Pendidikan 2016 "Peran Pendidikan, Sains, dan Teknologi dalam Membangun Intelektual Bangsa dan Menjaga Budaya Nasional di Era MEA* (Vol. 1).
- Kurnianto, F. A., Apriyanto, B., Nurdin, E. A., & Ikhsan, F. A. (2017). Level Of Knowledge Of Senior High School Students To North Coastal Of Java Conservation. *Geosfera Indonesia*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.19184/geosi.v1i1.6192>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Noviantoro, K. M., Kurnianto, F. A., & Apriyanto, B. (2023). Analisis Sikap Sosial Siswa Pada Pembelajaran Geografi di SMA Zaha 1 Genggong. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 218. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i2.44876>
- Supeno, Astutik, S., Bektiarso, S., Lesmono, A. D., & Nuraini, L. (2019). What can students show about higher order thinking skills in physics learning? *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012127>
- Turrahma, A., Satyariza, E. N., & Ibrahim, A. (2017). Pemanfaatan E-Learning Berbasis LCMS MOODLE Dalam Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas Serta Kualitas Media Pembelajaran Siswa Di MAN Sakatiga. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* / (Vol. 6, Issue 3).
- Vuspa, L. S. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MTS Patra Mandiri Plaju Palembang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Warid, T. H., Yushardi, Y., Mujib, M. A., Astutik, S., & Apriyanto, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE) Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 175. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i2.42028>