



SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MATERI LITOSFER

Dwi Larasaty^{1*}, Dede Sugandi² dan Nur Isnaini³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Email Koresponden: dwilarasaty20@upi.edu

Diterima: 19-04-2024, Revisi: 08-05-2024, Disetujui: 24-05-2024

©2024 Universitas Hamzanwadi

Abstrak penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran geografi dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Terlebih pada materi yang tidak dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh mereka, sebagai contoh materi litosfer. Meskipun telah banyak penelitian tentang media pembelajaran untuk materi litosfer, namun belum ada sintesis yang komprehensif terhadap penelitian-penelitian tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis berbagai artikel yang mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbasis visual pada pembelajaran geografi materi litosfer dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Melalui pencarian pada *Google Scholar* (Google Cendekia), ditemukan sebanyak 136 artikel yang kemudian diseleksi menggunakan kriteria inklusi. Hasilnya, terdapat 13 artikel yang dianalisis dan disintesis sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan sintesis tersebut, diketahui bahwa media visual yang dimanfaatkan dalam pendidikan geografi materi litosfer yaitu media animasi, kartu bergambar, multimedia *memory sport*, media *web-based*, *e-modul*, *e-comic*, *motion graphic*, aplikasi android, *augmented reality*, media tiga dimensi, dan video, baik video yang berdiri sendiri maupun terintegrasi dengan *Learning Management System* (LMS). Kelebihan dan kekurangan masing-masing media pembelajaran selanjutnya dijadikan pertimbangan dalam pemanfaatan media pada pendidikan geografi materi litosfer.

Kata kunci: Media Pembelajaran Visual, Litosfer, *Systematic Literature Review*

Abstract The use of learning media in geography learning can have a positive effect on student learning motivation. Especially in materials that they cannot see and observe directly, for example lithospheric materials. Although there has been a lot of research on learning media for lithospheric materials, there has been no comprehensive synthesis of these studies. Therefore, this research aims to synthesize various articles that examine the use of visual-based learning media in learning the geography of lithospheric materials using the *Systematic Literature Review* (SLR) method. Through a search on *Google Scholar*, 136 articles were found which were then selected using inclusion criteria. As a result, there were 13 articles which were analyzed and synthesized according to the research objectives. Based on this synthesis, it is known that the visual media used in geography education on lithosphere material are animation media, picture cards, multimedia memory sports, web-based media, e-modules, e-comics, motion graphics, Android applications, augmented reality, three media dimensions, and videos, both stand-alone videos and integrated with the *Learning Management System* (LMS). The advantages and disadvantages of each learning media should be taken into consideration when using the media in geographic education on lithospheric materials.

Keywords: *Visual Learning Media, Lithosphere, Systematic Literature Review,*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran geografi memiliki kajian yang luas karena objek kajian geografi (objek material) terdiri atas fenomena geosfer, litosfer, atmosfer, hidrosfer, dan antroposfer. Hal itu berarti kajian geografi mencakup keseluruhan aspek, baik fisik, non fisik dan hubungan antara manusia dengan aspek fisik dan non fisik. Secara ringkas, objek kajian geografi berkaitan dengan gejala-gejala yang ada di permukaan bumi (Marhadi, 2004). Mata pelajaran geografi termasuk ke dalam mata pelajaran IPS (Noor, 2017). Objek kajian geografi yang termasuk ke dalam rumpun IPS ini tak jarang sulit untuk dipahami oleh siswa. Mereka

menganggap geografi adalah mata pelajaran yang membosankan sehingga berdampak pada minat siswa untuk mempelajari geografi menjadi rendah (Setiawan, 2016).

Rendahnya minat siswa pada mata pelajaran geografi disebabkan karena materi pembelajaran geografi dianggap kurang menarik dan tidak menemukan manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa. Akibatnya, pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang dipahami dengan baik (Prismanata & Ismaniati, 2017). Tantangan ini menjadi lebih besar karena banyak materi pada mata pelajaran geografi yang perlu untuk divisualisasikan. Banyak materi yang sulit dipaparkan hanya dengan mengandalkan penyampaian satu arah. Dengan permasalahan tersebut mengakibatkan turunnya minat siswa pada mata pelajaran geografi. Termasuk pada materi fisik seperti materi litosfer yang diajarkan pada kelas X. Penggunaan media dalam mata pelajaran geografi sangat diperlukan karena banyak materi yang sulit dijelaskan hanya dengan menggunakan lisan maupun tulisan saja. Pada mata Pelajaran geografi, banyak materi yang perlu untuk divisualisasikan dan menyambungkannya pada realita yang ada di kehidupan sebenarnya. Salah satu cara untuk menghubungkan hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai (Revlinsari, Degeng & Wedi, 2021).

Materi litosfer pada mata pelajaran geografi membahas fenomena yang berkaitan dengan bagaimana pembentukan bumi serta tenaga yang mempengaruhinya. Karena sudah terjadi pada masa lampau, maka pembelajaran perlu memberikan visualisasi proses pembentukan bumi. Bagaimana bentuk lempeng, bagaimana lempeng bergerak, dan bagaimana proses gerakan tersebut dapat mempengaruhi kehidupan manusia terlalu abstrak untuk dibahas dalam pembelajaran. Oleh karenanya, diperlukan sebuah media untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media yang paling sesuai untuk mendukung proses belajar tentang litosfer adalah media visual. Media visual adalah media yang dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan menampilkan gambar, grafik, dan tata letak yang jelas sehingga siswa dapat memahami materi sesuai dengan harapan guru. Media visual dapat membuat siswa memahami materi litosfer dengan lebih mudah. Media visual dapat membuat proses belajar materi lebih interaktif, efektif, dan dapat mencapai tujuan belajar dengan baik karena media ini dapat membantu siswa untuk berpikir secara langsung (Sahuni, Budiningsih & Marwani, 2020).

Penelitian tentang media visual pada pembelajaran litosfer telah banyak dilakukan, Namun, penelitian yang mensintesis penelitian-penelitian tersebut belum dilakukan. Dengan melakukan penelitian sintesis, dapat diketahui jenis-jenis media visual yang telah digunakan dalam penelitian sehingga dapat dilakukan penelitian tentang jenis media visual lain yang diterapkan pada pembelajaran litosfer. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mensintesis berbagai artikel yang mengkaji tentang pemanfaatan media visual pada pembelajaran geografi materi litosfer untuk diketahui jenis-jenis media visual yang diterapkan pada pembelajaran litosfer beserta kelebihan dan kekurangannya.

METODE PENELITIAN

Artikel ini mengeksplorasi sumber-sumber media pembelajaran untuk siswa kelas X SMA, dengan fokus pada litosfer. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review*), yang melibatkan pemeriksaan komprehensif terhadap semua temuan penelitian yang ada terkait dengan pertanyaan penelitian, tema, atau fenomena tertentu yang diminati. Proses penelitian ini melibatkan pengumpulan data, analisis, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan tersebut (Siswanto, 2010).

Agar bisa menemukan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka memerlukan kriteria inklusi. Kriteria kelayakan untuk penelitian ini adalah: 1) penelitian ini terbatas pada tingkat sekolah menengah atas; 2) studi ini mengkaji terkait penggunaan media pembelajaran pada materi litosfer mata pelajaran geografi; 3) artikel mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis visual; 4) studi dipublikasikan dengan rentang tahun 2013-2023; dan 5) Artikel dipublikasikan pada jurnal yang terindeks Sinta, DOI, maupun ISSN. Dalam penelitian ini hal yang disintesis adalah jenis media visual, kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media visual yang dikaji, serta bagaimana hasil dari penerapan media visual kepada siswa.

Dalam penelitian ini, proses analisis data menggunakan meta sintesis, sebuah metode yang menggabungkan hasil dari beberapa penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berdasarkan pencarian melalui *Google Cendekia* dengan berbantuan tool penelusuran lanjutan. Dengan kata kunci

penelitian “media pembelajaran litosfer”, “media litosfer”, “media pembelajaran geografi”, serta *geography learning media* dengan rentang tahun 2013-2023. Terdapat 136 artikel sebagai populasi. Artikel tersebut kemudian dilakukan penyaringan dengan menggunakan kriteria inklusi sehingga didapatkan 13 artikel yang disajikan pada Tabel 1. Artikel tersebut disintesis untuk didapatkan informasi berkaitan dengan jenis media visual yang diterapkan dalam pembelajaran litosfer serta dampaknya terhadap peserta didik.

Tabel 1. Artikel yang akan disintesis

No.	Judul	Jurnal	Nama dan Tahun
1.	Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Materi Litosfer di SMA Negeri 1 Kabila Bone Bolango	<i>Jambura Geo Education Journal</i> Volume 2 Nomor 2, September 2021	(Surahmi et al., 2021)
2.	Penerapan Metode <i>Make a Match</i> Berbantu Media Visual Pada Materi Litosfer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Volume 11 No. 1, 2019	(Reni, 2019)
3.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi Berbasis <i>Memory Sport</i> Pada Materi Litosfer Untuk Peserta Didik SMA	Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 4, No. 1 April 2017	(Prismanata & Ismanati, 2017)
4.	<i>The Development of Web-Based Learning Multimedia on Lithosphere Material and Its Effectivity in Improving Students' Learning Motivation and Outcomes</i>	Geosfera Indonesia Volume 4 No. 1, April 2019	(Sulistianingsih & Mukminan, 2019)
5.	Pengembangan Media E-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Terbuka 19 Surabaya	Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan	(Cahyani & Susarno, 2018)
6.	Animasi <i>Motion Graphics</i> Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA	JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan	(Revlinasari et al., 2021)
8.	Aplikasi <i>Volcano</i> Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media <i>Microlearning</i> Geografi	Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Volume 6 No 1 2023	(Seviana et al., 2023)
9.	Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android	Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Volume 3 No 3 Desember 2018	(Prayoga, 2018)
10.	Pengaruh Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)	(Wahyuni et al., 2020)
11.	Efektivitas Pemanfaatan Video Visual Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMAN 1 Kedondong Tahun 2016/2017	FKIP Universitas Lampung	(Wulandari, 2017)
12.	Penerapan Pembelajaran Modifikasi Penggunaan Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Geografi X.MIA.4 SMA Negeri 11 Pekanbaru	Jurnal Kependudukan dan Pembangunan Lingkungan	(Dahlia et al., 2021)
13.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Oleh Guru Geografi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 5 Model Palu	Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial	(Primananda & Hamid, 2021)

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil *filtering* didapatkan sebanyak artikel 13 yang dapat dikumpulkan dan disintesis. Meski populasi artikel banyak, tetapi tidak seluruhnya sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan serta tidak banyak artikel yang secara spesifik meneliti media berbasis visual pada materi litosfer. Berikut data-data dari artikel yang telah dikumpulkan.

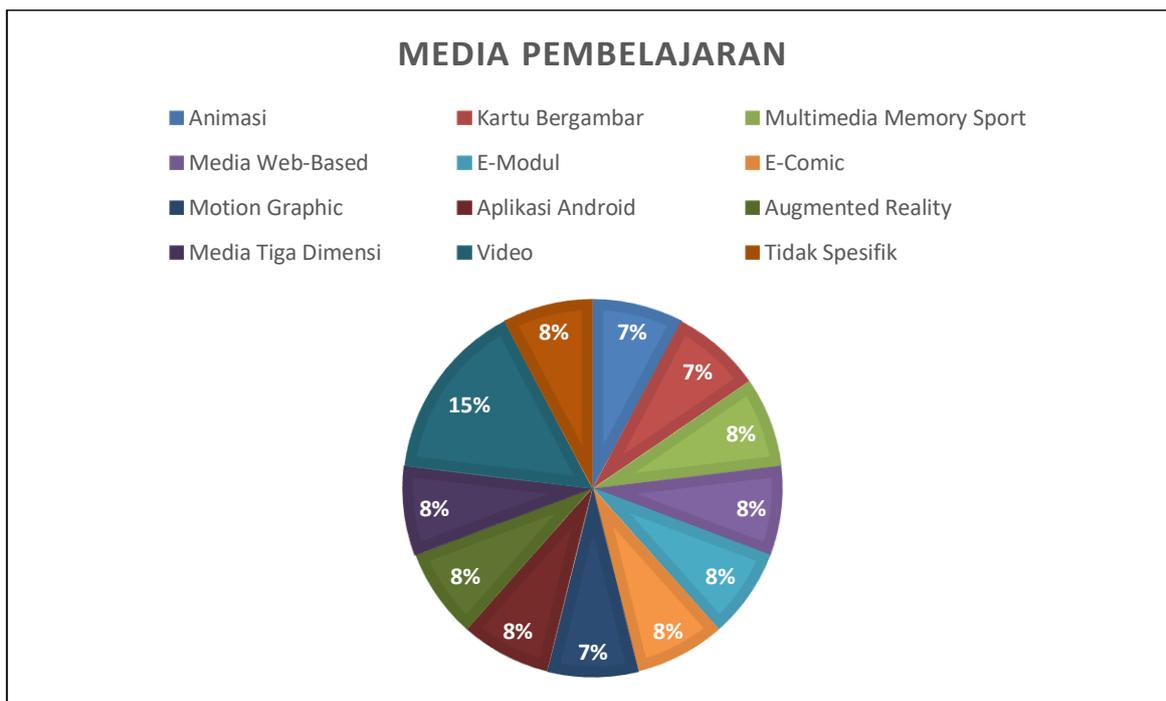
Tabel 2. Hasil Artikel yang Telah dikumpulkan

No.	Judul	Penulis dan Tahun	Metode	Instrumen	Media
1	Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Materi Litosfer di SMA Negeri 1 Kabila Bone Bolango	(Surahmi et al., 2021)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Tes dan Lembar Pengamatan	Animasi
2	Penerapan Metode <i>Make a Match</i> Berbantu Media Visual Pada Materi Litosfer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	(Reni, 2019)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Validasi ahli media dan materi dan wawancara	Kartu bergambar
3	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi Berbasis <i>Memory Sport</i> Pada Materi Litosfer Untuk Peserta Didik SMA	(Prismanata & Ismaniati, 2017)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Validasi ahli media dan materi dan wawancara	Multimedia <i>memory sport</i>
4	<i>The Development of Web-Based Learning Multimedia on Lithosphere Material and Its Effectivity In Improving Students' Learning Motivation And Outcomes</i>	(Sulistianingsih & Mukminan, 2019)	Research and development	Validasi ahli media dan materi dan tes tertulis	Media <i>Web-Based</i>
5	Pengembangan Media E-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Kelas X Ips Sma Terbuka 19 Surabaya	(Cahyani & Susarno, 2018)	Research and Development (R&D)	Observasi melalui Guttman scale Validasi ahli media	E-Modul
6	<i>The Implementation Of E-Comic Earth Layer to Enhance Students' Self-Directed Learning</i>	(Taufiq et al., 2020)	Model pengembangan ADDIE	Tes dan Lembar Pengamatan	<i>E-comic</i>
7	Animasi <i>Motion Graphics</i> Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA	(Revlinasari et al., 2021)	Qualitative research approaches	Validasi ahli media dan materi dan wawancara	<i>Motion Graphic</i>
8	Aplikasi <i>Volcano</i> Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai	(Seviana et al., 2023a)	Research and development	Validasi ahli media	Aplikasi Android

	Media Microlearning Geografi				
9	Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android	(Prayoga, 2018)	Marker Based AR	Alpha test dan beta test	Augmented reality
10	Pengaruh Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa Sman 8 Pontianak	(Wahyuni et al., 2020)	Eksperimen	Tes tertulis	Media 3 dimensi
11	Efektivitas Pemanfaatan Video Visual Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMAN 1 Kedondong Tahun 2016/ 2017	(Wulandari, 2016)	Quasi Experiment	Tes tertulis	Video
12	Penerapan Pembelajaran Modifikasi Menggunakan Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Geografi X.Mia.4 SMA Negeri 11 Pekanbaru	(Dahlia et al., 2021)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Tes tertulis	Audio visual (Tidak disebutkan secara spesifik)
13	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Oleh Guru Geografi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 5 Model Palu	(Primananda & Hamid, 2021)	Qualitatif	Wawancara	Video dalam LMS (<i>learning management system</i>)

Sumber: *Google Scholar*, 2024.

Ke-13 artikel tersebut secara spesifik membahas media visual untuk materi litosfer. Berbagai metode penelitian yang digunakan dalam kajian media visual materi litosfer antara lain adalah, PTK, *research and development*, serta *Qualitative research approaches*, eksperimen, quasi eksperimen, *Marker Based AR*, pengembangan dengan model ADDIE. Sementara itu, berdasarkan hasil sintesis terhadap media pembelajaran visual yang digunakan para peneliti dalam pembelajaran geografi materi litosfer, terdapat beberapa jenis media pembelajaran visual yang digunakan. Media pembelajaran visual tersebut antara lain: media animasi, media *web-based*, *motion graphic*, media tiga dimensi, kartu bergambar, e-modul, aplikasi android, video, *multimedia memory sport*, *e-comic*, *augmented reality*, dan beberapa media yang tidak spesifik. Adapun persentase penelitian terkait media-media pembelajaran visual tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran
(Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2024)

Berdasarkan grafik media pembelajaran pada Gambar 1 tersebut, dapat diketahui bahwa media visual yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran litosfer adalah media visual video, yaitu sebanyak dua penelitian yang menggunakan media video, yang mana salah satu video terintegrasi dengan LMS atau *learning management system*, yang dilanjutkan dengan media-media visual lainnya yaitu seperti media animasi, kartu bergambar, multimedia *memory sport*, media *web-based*, *e-modul*, *e-comic*, *motion graphic*, aplikasi android, *augmented reality*, serta media tiga dimensi. Media-media tersebut diteliti dengan berbagai metode penelitian yang berbeda-beda. Sebagian besar media diteliti dengan metode eksperimen, PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan *research and development*, yang mana di setiap penelitian tersebut sudah memiliki hasil yang positif pada siswa.

Pada diagram Gambar 1 terlihat bahwa sebanyak 15% dari penelitian tersebut meneliti media visual video, pada media video visual yang diteliti oleh Wulandari (2016) nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol seimbang, karena kelas-kelas tersebut belum menerima perlakuan pembelajaran. Namun, nilai post-test menunjukkan perbedaan yang signifikan, dimana kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi karena penggunaan media visual video, sedangkan kelas kontrol menggunakan slide. Perbedaan ini terlihat dari tingkat ketuntasan belajar, dimana kelas eksperimen mencapai 86,84%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 57,5%.

Selain itu, penelitian media video juga diteliti oleh Primananda & Hamid (2021). Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media audio visual berupa video yang terintegrasi dengan *Learning Management System* (LMS). Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media audio visual. Melalui wawancara dengan guru, peneliti tidak mendapatkan data statistik terkait hasil penggunaan media audio visual. Guru-guru di SMAN 5 Model Palu telah menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual, yang telah memainkan peran penting dan memberikan dampak positif bagi guru geografi di masa pandemi *Covid-19*. Ketersediaan fasilitas seperti laptop dan *smartphone* telah memudahkan penerapannya, meskipun masih ada keterbatasan, termasuk kendala jaringan yang buruk.

Kedua penelitian tersebut mengkaji penggunaan media visual video dengan jangka waktu penelitian 5 tahun, yang mana terdapat perbedaan situasi dan kondisi dalam kedua penelitian. Pada penelitian pertama dengan situasi normal pembelajaran secara langsung yang mana penggunaan media memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media *slides*, sehingga dapat disimpulkan siswa lebih memahami pembelajaran menggunakan media audio visual seperti video dibandingkan hanya

berupa *slides*. Pada penelitian kedua penggunaan media video menjadi alternatif pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 yang memiliki banyak tantangan, dimulai dari situasi pembelajaran yang berubah yang semulanya di kelas menjadi online sehingga media menjadi hal yang dibutuhkan oleh guru. Terdapatnya *Learning Management System* pada penelitian ini menjadi salah satu hal yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih terorganisir dan dengan mudah dijangkau oleh siswa selama pembelajaran masa pandemi Covid-19.

Meski pun penelitian kedua ini penggunaan media video lebih terorganisir karena terintegrasi dengan *Learning Management System* atau LMS, tetapi karena tidak terdapat hasil statistik pembelajaran siswa sehingga penelitian hanya bisa dilihat dari satu sisi, yaitu guru yang merasa terbantu dengan adanya media video berintegrasi dengan *Learning Management System*. Media visual video dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran, terutama mata pelajaran geografi yang seringkali menyampaikan proses seperti terbentuknya gunung berapi dan lain sebagainya. Media visual video ini juga dijadikan komponen yang utama oleh guru selama masa pandemi Covid-19. Karena pada masa pembelajaran jarak jauh atau daring guru lebih banyak menggunakan media untuk ditampilkan saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Video Conference*.

Media selanjutnya yang terdapat pada grafik Gambar 1 yaitu media animasi sebanyak 7% atau 1 penelitian yang mengkaji terkait dengan animasi pada materi litosfer. Penggabungan materi animasi dalam penelitian dapat meningkatkan hasil pembelajaran, karena materi tersebut memiliki potensi untuk menarik minat siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik (Surahmi et al., 2021). Peningkatan hasil belajar ini terlihat dari peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa, dengan peningkatan yang signifikan dari 56,67% pada siklus awal menjadi 86,67% pada siklus berikutnya. Media video animasi ini dapat menggambarkan proses fenomena geosfer, termasuk litosfer. Dengan adanya animasi ini siswa menjadi lebih memahami pembelajaran, maka dari itu motivasi siswa meningkat.

Media selanjutnya sebanyak 1 penelitian atau 7% dari grafik yaitu pembelajaran dengan strategi *make a match* menggunakan media visual kartu bergambar. *Make a match* adalah permainan mencocokkan, sehingga diperlukan adanya media visual dalam permainan ini berupa kartu bergambar agar dapat mencocokkan. Penelitian ini mengeksplorasi strategi *make a match* yang dibantu oleh media visual (Reni, 2019) diselesaikan melalui kegiatan siswa. Sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, siswa dapat bereksplorasi. Berdasarkan proses pelaksanaan pembelajaran, siswa sekarang lebih terlibat dalam studi mereka dan menganggap serius partisipasi mereka di kelas. Peningkatan substansial dalam partisipasi siswa dari Siklus 1 ke Siklus 2 menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Tentunya dengan adanya permainan yang tidak hanya satu arah, keinginan siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat. Dengan adanya media kartu bergambar *make a match* ini, siswa bukan hanya tertarik dengan permainannya, tetapi juga konten yang disampaikan pada permainan ini. Maka dari itu penggunaan media kartu bergambar dengan strategi *make a match* dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif sehingga guru tidak hanya menyampaikan materi dengan satu arah.

Media *memory sport* sebanyak 1 penelitian atau 8%. Media visual dapat digabungkan dengan berbagai jenis macam permainan, salah satunya *memory sport* ini. Dalam penelitian ini telah dibuktikan dan divalidasi bahwa pembuatan media berbasis *memory sport* dapat meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh temuan pre-test dan post-test. Perbedaan yang jelas antara penggunaan multimedia pembelajaran geografi berbasis *memory sport* dan multimedia tradisional. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam perolehan pengetahuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggabungan permainan *memory sport* dalam pembelajaran geografi multimedia sangat bermanfaat, karena memanfaatkan asosiasi dan kreativitas untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan yang mudah diingat dan dipahami. Berdasarkan kedua media visual yang diintegrasikan dengan permainan yaitu *make a match* dan *memory sport*, guru dapat menggabungkan media visual dengan strategi atau permainan-permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga informasi yang didapatkan oleh siswa bukan hanya didapatkan dari penyampaian guru, tetapi juga permainan-permainan yang didampingi oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu.

Selanjutnya media berbasis *web* sebanyak 1 penelitian atau 8%. Media berbasis *web* pada penelitian yang dilakukan Sulistianingsih & Mukminan (2019) valid berdasarkan tinjauan dari ahli yang dapat dilihat

dari uji hasil kepraktisan yang mendapatkan hasil pada kategori sangat baik dan baik. Evaluasi kelompok kecil menghasilkan nilai 77,8% sangat baik dan 23,1% baik. Penggunaan media berbasis web untuk informasi litosfer dikaitkan dengan peningkatan motivasi siswa yang cukup signifikan, sebagaimana tercermin dari peningkatan yang signifikan dari rata-rata skor pre-test 70 menjadi rata-rata skor post-test 82,24. Selain itu, media ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan yang substansial dari nilai rata-rata pre-test sebesar 41,92 menjadi nilai rata-rata post-test sebesar 70,58.

Perkembangan teknologi mulai masuk ke dalam pendidikan pada tingkat sekolah, yang mana penggunaan website menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran, yang mana *website* dapat menyajikan berbagai informasi berbasis visual dari internet sehingga sumber informasi siswa bukan hanya dari buku teks, maka dari itu pengetahuan siswa menjadi lebih berkembang. Materi litosfer yang didominasi dengan proses pembentukan dan gambar kondisi litosfer membutuhkan banyak visualisasi, yang mana visualisasi tersebut dapat disatukan dalam satu *website* yang mudah diakses oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, sarana dan pra sarana sudah memadai sehingga dapat berjalan. Kekurangan penggunaan *website* dalam pembelajaran apabila sarana dan pra sarana seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil.

Media *e-modul* sebanyak 1 penelitian atau 8%. *E-modul* sering kali digunakan oleh guru untuk mempersingkat dan melengkapi informasi dalam pembelajaran, sehingga lebih praktis saat dipelajari oleh siswa. Pemanfaatan media e-modul yang diteliti oleh (Cahyani & Susarno, 2018) menunjukkan hasil validasi media pembelajaran ini sangat praktis dan layak untuk digunakan, yang ditunjukkan dengan nilai validasi materi sebesar 75% dan nilai validasi ahli media sebesar 93%. Hasil uji coba juga menunjukkan keefektifannya, dengan uji coba perorangan mencapai tingkat keberhasilan 66%, Uji coba kecil mencapai 75%, dan uji coba lapangan mencapai 81%. Walaupun uji coba media dilakukan dengan 30 siswa menggunakan pre-test dan post-test, namun hasil rata-rata pre-test dan post-test tidak tercatat. Penelitian ini diteliti dengan menggunakan *research and development*, sehingga penggunaan dalam pembelajaran belum dilaksanakan dan tidak terdapat hasil pre-test dan post-test yang mendeskripsikan hasil dari pembelajaran menggunakan *e-modul* ini. Dari hasil uji coba, e-modul ini efektif dapat digunakan. Adanya *e-modul* ini juga dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi dengan lebih padat dan lengkap, yang disertai dengan media-media visual seperti gambar atau video, sehingga bukan hanya sekadar tulisan.

Selanjutnya terdapat media *e-comic* sebanyak 1 penelitian atau 8%. Komik sudah menjadi media visual yang sangat umum sebagai hiburan dan seringkali dijumpai pada toko buku. Dengan adanya kemajuan teknologi, komik pun juga bertransformasi ke dalam bentuk media digital yang disebut dengan *e-comic*. Selayaknya media visual, *e-comic* pun dapat digunakan dalam pembelajaran yang menyesuaikan konten dan penggambaran dalam *e-comic*. *E-comic* yang terdapat pada penelitian (Taufiq et al., 2020) memiliki empat pertemuan, dan tiga *item* yang diamati berdasarkan pertemuan dengan siswa. Rata-rata skor kemandirian belajar adalah 86,93%, dengan kriteria sangat baik. Indikator kognitif seperti elaborasi, berpikir kritis, organisasi, dan pelatihan mendapatkan nilai 87,34% dengan kategori sangat baik, sedangkan kemampuan berpikir kritis yang dinilai dengan menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk mendapatkan nilai 38,26% dengan kategori memuaskan. Indikator kedua, metakognisi, yang melibatkan perencanaan strategis, pemantauan diri, dan evaluasi diri, menerima skor rata-rata 90,94%, dengan hasil yang sangat positif terlihat pada bagaimana siswa membuat catatan saat belajar. Namun, dalam hal pemantauan diri, khususnya tidak bercanda atau berbicara satu sama lain sebelum menyelesaikan tugas, persentasenya adalah 71,88%, yang berada di kisaran baik. Kriteria ketiga, taktik manajemen sumber daya, yang terdiri dari lingkungan belajar, pengaturan usaha, manajemen waktu, mencari bantuan, dan manajemen belajar, mendapat nilai 82,52%, yang menunjukkan kinerja yang sangat baik.

Pertemuan keempat memiliki kemandirian yang paling rendah dalam hal kognitif, metakognitif, dan strategi manajemen sumber daya. Hal ini disebabkan oleh sulitnya informasi dalam teori lempeng tektonik yang menggambarkan konsep-konsep abstrak, yang mengharuskan siswa untuk membayangkan dan memahami materi ini. Selain itu, pertemuan keempat bertepatan dengan hari kedua puasa, sehingga siswa mengalami kelelahan dan kehilangan banyak cairan karena pada pertemuan sebelumnya. Media komik dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Media komik yang diteliti dalam penelitian ini digunakan untuk pembelajaran mandiri, yang mana memiliki hasil siswa dapat belajar dengan mandiri menggunakan *e-comic* yang telah diberikan. Media *e-comic* yang sering dijadikan media hiburan dapat digunakan dalam

pembelajaran, untuk siswa yang cenderung lebih menyukai melihat gambar dibandingkan teks maka akan lebih menyukai pembelajaran dengan media *e-comic*. Media *e-comic* ini pun dapat memberikan gambaran terkait dengan teori lempeng tektonik yang abstrak, dibandingkan hanya sekadar tulisan, maka siswa dapat memahami betul *step by step* proses lempeng tektonik.

Lalu terdapat media *motion graphic* sebanyak 1 penelitian atau 7%. *Motion graphic* adalah video gambar bergerak yang digambarkan satu per satu dan menghasilkan video dengan berbagai informasi. Dalam penelitian *motion graphic* yang dikaji, berdasarkan tinjauan ahli materi, media pembelajaran *motion graphic* yang dihasilkan dalam penelitian ini baik dan layak untuk digunakan, dengan skor 4 dari 15 pertanyaan. Ahli materi melakukan *review* terhadap penyajian 15 pertanyaan; 8 pertanyaan mendapat skor 4, sedangkan 6 mendapat skor 3. Media *motion graphic* ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini difokuskan pada validasi kualitas media dari sudut pandang ahli media dan ahli materi, tanpa melakukan uji coba kepada siswa. Media *motion graphic* ini akan sesuai untuk mendeskripsikan fenomena litosfer kepada siswa, karena dengan adanya media ini, maka siswa akan lebih memahami bagaimana terbentuknya lempeng tektonik, dan pembentukan lainnya. Tetapi dalam penelitian ini belum memiliki hasil pengujian kepada siswa untuk mengetahui apakah dengan adanya media *motion graphic* ini ada perubahan hasil pembelajaran oleh siswa, atau bagaimana motivasi siswa selama pembelajaran menggunakan media *motion graphic* ini.

Terdapat media visual sebanyak 1 penelitian atau 8% dengan menggunakan aplikasi yang menyajikan materi gunung api dinamai dengan aplikasi *Volcano*. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru, dan kurikulum. Aplikasi *Volcano* ini (Seviana et al., 2023) telah melalui uji kelayakan yang mengkonfirmasi kesesuaiannya sebagai alat bantu pembelajaran geografi yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang vulkanisme sekaligus mendorong perkembangan kognitif. Hasil validasi ahli materi menghasilkan nilai 83,93%, yang menunjukkan bahwa aplikasi siap digunakan tanpa revisi. Ahli media juga memvalidasi aplikasi dengan skor 98,33%, yang menandakan kevalidan dan kelayakannya untuk digunakan tanpa modifikasi. Selanjutnya, hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Volcano* mengungguli kelas kontrol, yang menunjukkan keefektifan aplikasi dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa. Dengan adanya aplikasi *Volcano* ini maka siswa akan bisa mempelajari terkait dengan gunung api secara lebih terperinci dan kreatif. Sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Dan aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat media *augmented reality* sebanyak 1 penelitian atau 8%. *Augmented reality* merupakan media visual yang dapat memproyeksikan sebuah objek saat gambar di *scan* dengan sebuah aplikasi. Media *augmented reality* yang dikembangkan pada penelitian (Prayoga, 2018) diujikan melalui alpha test dan beta test yaitu 10 siswa dengan mencoba aplikasi secara langsung. Hasil tanggapan menunjukkan persetujuan yang kuat dari 52% siswa, dengan 38% setuju, dan tidak ada yang tidak setuju, yang menunjukkan bahwa siswa merasa aplikasi ini lebih efektif dalam memahami materi dibandingkan dengan buku teks. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan produk tanpa meminta validasi dari ahli media dan materi, dan hanya melakukan pengujian beta pada sejumlah siswa, yang mungkin tidak cukup untuk menunjukkan dampak aplikasi terhadap hasil belajar dan efektivitas. *Augmented reality* ini mampu memproyeksikan sebuah objek seperti lempeng atau globe, sehingga objek dapat lebih diperhatikan oleh siswa, sehingga guru dapat lebih mudah menyampaikan bentuk dari objek litosfer. Namun pada penelitian ini hasil belajar siswa tidak diteliti lebih lanjut, sehingga tidak diketahui bagaimana media *augmented reality* ini digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya terdapat media tiga dimensi yang terdapat 1 penelitian atau sebesar 8%. Media tiga dimensi yang diteliti pada penelitian (Wahyuni et al., 2020) memiliki hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang moderat antara media pembelajaran tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas X, yang dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 8,438 dan nilai t-tabel dengan tingkat kesalahan 5% adalah 1,698. Penelitian ini juga membandingkan hasil belajar antara media dua dimensi yang memiliki nilai rata-rata 67,69 dengan media tiga dimensi yang memiliki nilai rata-rata 87,39 yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua jenis media tersebut. Media tiga dimensi ini dapat digunakan untuk menunjukkan objek fenomena litosfer yang ada seperti pergerakan lempeng. Media ini telah diujikan kepada para siswa, sehingga media tiga dimensi ini dapat direkomendasikan

kepada guru untuk digunakan sehingga memudahkan guru menyajikan materi. Media *augmented reality* dan tiga dimensi ini sesuai untuk menunjukkan objek-objek fenomena geosfer, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran geografi. Meski pun begitu, kedua media ini membutuhkan kemampuan dan perangkat yang mumpuni untuk mengembangkan/membuat kedua media ini.

Selanjutnya terdapat media audio visual sebanyak 1 penelitian atau sebesar 8% dari grafik. Media audio visual yang diteliti pada penelitian (Dahlia & Anwar, 2021) memiliki hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang substansial berdasarkan persentase pencapaian KKM siswa. Data menunjukkan peningkatan yang substansial dalam persentase siswa yang mencapai standar KKM, yang menunjukkan bahwa lebih dari 86,6% siswa telah berhasil memenuhi kriteria KKM. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa perbaikan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan hasil refleksi pembelajaran. Penggabungan media audio-visual telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang sebelumnya dibatasi oleh penggunaan materi pembelajaran yang kurang menarik dari guru dan media. Meskipun dampaknya tidak langsung terlihat, penerapan media audio-visual telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu. Media audio visual dapat meningkatkan motivasi siswa karena secara lengkap dapat memberikan informasi dengan visualisasi serta penjelasan yang menarik. Penggunaan media audio visual yang terdapat pada penelitian ini tidak dijelaskan secara terperinci, melainkan hanya menyebutkan media audio visual tanpa menjelaskan media audio visual yang digunakan. Hasil pembelajaran yang dipaparkan dalam penelitian pun bukan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual yang digunakan, melainkan hasil pencapaian KKM bukan pre-test dan post-test saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Sehingga bisa saja hasil kenaikan siswa dipengaruhi oleh hal lain, bukan sekadar penggunaan media yang digunakan.

Penelitian mengenai media pembelajaran telah menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Kehadiran media pembelajaran yang menarik secara visual dan beragam dapat menarik perhatian siswa (Mumtahanah, 2014) sejalan dengan temuan artikel tersebut. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa (Abdullah, 2016) sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Materi litosfer yang menyajikan materi terkait dengan permukaan bumi, proses terbentuknya bentuk di muka bumi, tektonisme, vulkanisme, dan seisme tidak cukup apabila guru hanya menjelaskan materi tersebut dengan minimnya gambaran, pemahaman siswa akan abstrak apabila tidak dilengkapi dengan media pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran visual adalah dapat menunjukkan gambaran proses yang ada di dalam perut bumi, proses tektonisme, seisme dan vulkanisme yang tidak dapat terjangkau apabila melihat secara langsung (Aliyyah et al., 2021). Kekurangan dari penggunaan media pembelajaran visual adalah tidak seluruh materi dapat dimasukkan pada satu media, sehingga harus menyesuaikan kembali materi-materi yang disesuaikan dengan media, terdapat keterbatasan penyajian materi dalam media, tidak seperti buku teks yang dapat menyajikan media secara menyeluruh, media terutama media visual harus memilah materi yang menjadi poin-poin utama agar media lebih menarik dan mudah dipahami serta tidak menyerupai buku teks. Serta tidak semua sekolah dapat mengakses media dengan mudah, dikarenakan adanya kekurangan sarana dan pra sarana (Murtado et al., 2023). Seluruh media yang dikembangkan berbasis digital, sehingga apabila terdapat sekolah yang tidak ada perangkat dan akses internet yang memadai maka akan penggunaan media visual ini akan sulit untuk diterapkan, terlebih media visual yang bergerak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai media berbasis visual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi materi litosfer. Dari artikel-artikel yang disintesis, terdapat 9 media yaitu *memory sport*, video visual, animasi, audio visual, *augmented reality*, *web based* & aplikasi, *make a match*, *e-comic*, tiga dimensi, dan e-modul pembelajaran visual yang telah dikembangkan dan diuji kelayakan serta efektivitas penggunaan media tersebut. Berbagai media telah diteliti menggunakan metode yang berbeda sehingga keseluruhan penelitian menunjukkan adanya perubahan positif, sehingga pemanfaatan media pembelajaran visual ini benar-benar dapat diterapkan oleh guru di sekolah dan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi

siswa. Meski pun terdapat kelebihan serta manfaat yang dirasakan oleh guru dengan adanya media pembelajaran visual, namun terdapat pula kekurangan yaitu kedalaman materi yang disajikan dan adanya keterbatasan sarana dan prasarana pada sekolah yang masih kurang memadai sehingga guru pada sekolah tersebut akan kesulitan untuk menyajikan media pembelajaran visual kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54-72.
- Cahyani, R. D., & Susarno, L. H. (2018). Pengembangan Media E-Modul Berbasis Android pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Terbuka 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 9(2), 1-9.
- Dahlia, E., Khairani, K., & Anwar, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Modifikasi Menggunakan Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Geografi X. MIA. 4 SMA Negeri 11 Pekanbaru. *Jurnal Kependudukan dan Pembangunan Lingkungan*, 2(1), 34-44.
- Marhadi S. K. (2004). "Hakikat Geografi" dalam Buku Ilmu Geografi dan Pelestarian Lingkungan dalam PIPS (Edisi 2). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH: Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2-14.
- Murtado, D., Putu, I., Dharma Hita, A., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Haqiqi Ma'mun, A., & Daud Yahya, M. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 06(01), 35-47.
- Noor, I. P. (2017). Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *SOCIUS: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(2), 174-182.
- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(3), 64-73. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i3.190>
- Primananda, R., & Hamid, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual oleh Guru Geografi pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 5 Model Palu. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18(1), 15-44.
- Prismanata, Y., & Ismaniati, C. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi Berbasis *Memory Sport* pada Materi Litosfer untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 97-110.
- Reni, R. (2019). Penerapan Metode *Make a Match* Berbantu Media Visual Pada Materi Litosfer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 45-57. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.116>
- Revlinasari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi *Motion Graphics* Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168-177.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & Marwani, L. (2020). Interaction of Learning Media with Learning Interest in Arabic Learning Outcomes. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 43-52.
- Setiawan, I. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geografi Melalui Pengembangan Media Pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1742>

- Seviana, R., Suharto, Y., Rosyida, F., & Masitoh, F. (2023). *Aplikasi Volcano Berbasis Android pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning Geografi*. 6, 196–208.
- Siswanto, S. (2010). *Systematic Review* Sebagai Metode Penelitian untuk Mensintesis Hasil-hasil Penelitian (Sebuah Pengantar). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(4), 326–333.
- Sulistianingsih, E., & Mukminan. (2019). The Development of Web-Based Learning Multimedia on Lithosphere Material and Its Effectivity in Improving Students' Learning Motivation and Outcomes. *Jurnal Geosfera Indonesia (GEOSI)*, 4(1), 11–24.
- Surahmi, S., Lihawa, F., & Yusuf, D. (2021). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Kelas X IPS 3 Materi Litosfer di SMA Negeri 1 Kabila Kabupaten Bonebolango. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11548>
- Taufiq, M., Wijayanti, A., & Fajriah, E. (2020). The Implementation of E-Comic Earth Layer to Enhance Students' Self-Directed Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022070>
- Wahyuni, E., Ulfah, M., & Cristanto, H. (2020). Pengaruh Media Tiga Dimensi pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 8 Pontianak. *Artikel Penelitian*. Universitas Tanjung Pura.
- Wulandari, S. (2017). Efektivitas Pemanfaatan Video Visual Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Skripsi*. Universitas Lampung.