

Geodika Revisi 1.docx

by akunnyaisna@gmail.com 1

Submission date: 02-May-2024 11:47AM (UTC+0800)

Submission ID: 2366684830

File name: Geodika_Revisi_1.docx (295.64K)

Word count: 4101

Character count: 27641

1

Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi

Volume... Nomor... Juni/Desember 2020, Halaman: ...-...

DOI: 10.29408/geodika.v...i.... 0000

ISSN 2549-1830 (Online)

Website: <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk>**GEODIKA**

Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi

Terakreditasi S4 – SK No. 36/E/KPT/2019

Penerbit: Program Studi Pendidikan Geografi, FISE, Universitas Hamzanwadi



14

Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Pembelajaran Geografi Materi Litosfer

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

6

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia*Email Koresponden: dwilarasaty20@upi.edu, dedesugandi@upi.edu, isna14@upi.edu

1

Diterima: 00-00-0000, Revisi: 00-00-0000, Disetujui: 00-00-0000

©2020 Program Studi Pendidikan Geografi, FISE, Universitas Hamzanwadi

11

Abstrak Media pembelajaran dalam pendidikan geografi dapat memiliki pengaruh 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 pendidikan 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*

30

Abstract The use of learning media can enhance students' enthusiasm for learning geography, particularly for materials that are not directly observable, such as lithospheric materials. Although numerous studies have investigated learning media for lithospheric materials, there is a need to integrate these findings. This study aims to integrate various articles examining visual-based learning media in lithospheric geography learning using the *Systematic Literature Review* (SLR) method. Through a search of the *Google Scholar* database, 136 articles were identified and selected based on inclusion criteria. The analysis and synthesis of 13 articles revealed that visual media used in learning lithospheric geography materials include animation, picture cards, multimedia *memory sport*, *web-based* media, *e-modules*, *e-comics*, *motion graphics*, android applications, *augmented reality*, three-dimensional media, and videos, both standalone and integrated with the *Learning Management System* (LMS). Each medium has its strengths and weaknesses that teachers can consider when implementing geography learning.

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

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 S. K., 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. Sehingga

3

<http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk> | 1

siswa 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 et al., 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 et al., 2020).

Penelitian tentang media pembelajaran litosfer telah banyak dilakukan, baik dengan menggunakan media visual maupun media lainnya. Namun, penelitian yang mensintesis penelitian-penelitian tersebut belum dilakukan. Dengan melakukan penelitian sintesis, dapat memungkinkan penelitian lebih lanjut untuk memperluas kajian-kajian yang telah ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai artikel yang mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran geografi materi litosfer.

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, yang melibatkan pemeriksaan komprehensif terhadap semua temuan penelitian yang ada kait 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 (5). Artikel dipublikasikan pada jurnal yang terindeks Sinta, DOI, maupun ISSN.

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 pencarian “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. Artikel tersebut disintesis untuk didapatkan informasi berkaitan dengan jenis media visual yang diterapkan dalam pembelajaran litosfer serta dampaknya terhadap peserta didik.

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 1. Hasil Artikel yang Telah dikumpulkan

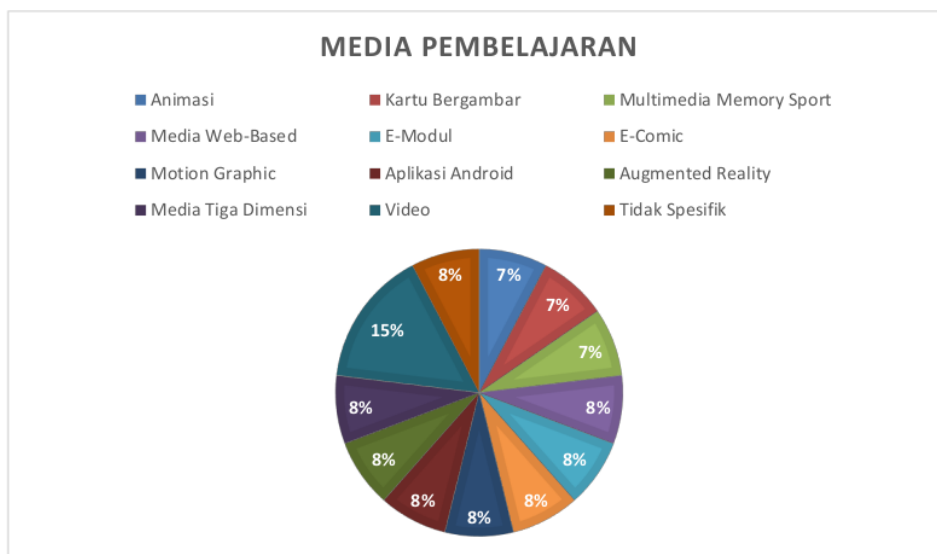
| No. | Judul | Penulis dan Tahun | Metode | Instrumen | Media |
|-----|--|------------------------------------|---------------------------------|---|--------------------------------|
| 1 | Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Materi Litosfer di SMA Negeri 1 Kabila Bone Bolango | (Surahmi et al., 2021) | PTK (Penelitian Tindakan Kelas) | Tes dan Lembar Pengamatan | Animasi |
| 2 | Penerapan Metode <i>Take 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 Litosphere 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 Web-Based |
| 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 | E-Modul |
| 6 | <i>Implementation Of E-Comic Earth Layer to Enhance Students' Self-Directed Learning</i> | (Taufiq et al., 2020) | Model pengembangan ADDIE | Tes dan Lembar Pengamatan | Motion Graphic |
| 7 | Animasi <i>Motion Graphics</i> Dinamika Litosfer Pada Mata | (Revlinasari et al., 2021) | Qualitative research approaches | Validasi ahli media dan materi dan wawancara | <i>Motion Graphic</i> |

| | | | | | |
|----|---|----------------------------|---------------------------------|--------------------------|---|
| 8 | Pelajaran Geografi Kelas X SMA 22 Aplikasi <i>Volcano</i> Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning | (Seviana et al., 2023a) | Research and development | Validasi ahli media | Aplikasi Android |
| 9 | 14 Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android | (Prayoga, 2018) | Marker Based AR | Alpha test dan beta test | Augmented reality |
| 10 | 5 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 | 7 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 2 Modifikasi Penggunaan Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Geografi X.Mia.4 SMA Negeri 11 Pekanbaru | (Dahlia & Anwar, 2021) | PTK (Penelitian Tindakan Kelas) | Tes tertulis | Audio visual (Tidak disebutkan secara spesifik) |
| 13 | Penggunaan Media Pembelajaran 4 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.

Ke-13 artikel tersebut secara spesifik membahas media pembelajaran 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. Dari artikel jurnal tersebut hasil validitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah valid dan secara efektif dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.



Gambar 1. Media Pembelajaran

(Sumber: Hasil olah data)

Materi mengenai litosfer pada kurikulum Merdeka dapat ditemukan dalam mata pelajaran geografi kelas X fase E. Materi ini termasuk dalam tema 4 yang berhubungan dengan geografi, dengan subbab B yang membahas fenomena geosfer di Indonesia. Dalam materi litosfer, terdapat penjelasan tentang lapisan-lapisan bumi, batuan yang membentuk litosfer, serta tenaga endogen dan eksogen. Terdapat beberapa contoh fenomena geosfer di dunia nyata yang sesuai dengan informasi yang dipelajari merupakan salah satu tujuan pembelajaran fenomena geosfer (Oktafiana et al., 2021). Dari materi-materi tersebut maka selanjutnya akan dibahas terkait dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran materi litosfer. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada pada pembelajaran materi litosfer, maka media yang digunakan harus bisa menampilkan contoh dari fenomena geosfer, yaitu litosfer. Pembelajaran geografi melalui penggunaan media dapat digunakan bersamaan dengan materi pembelajaran lainnya. (Prismanata & Ismaniati, 2017).

Penggabungan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mengalihkan fokus dari peran guru semata ke lingkungan yang lebih kolaboratif di mana guru bertindak sebagai fasilitator, membimbing siswa saat mereka mengeksplorasi dan berbagi pengetahuan. Dalam suasana seperti itu, guru dan siswa terlibat dalam dialog, bertukar informasi dan pengalaman untuk memperdalam pemahaman mereka. Media juga memainkan peran penting dalam pembelajaran dengan memberikan pengalaman baru, menciptakan suasana yang interaktif, serta meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Oktafiana et al., 2021).

Menggunakan media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan konsep pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran visual. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan benda-benda yang didemonstrasikan dari dekat (Mayasari et al., 2021). Studi ini mengkategorikan media pembelajaran visual ke dalam dua kategori: alat bantu visual yang dapat diproyeksikan dan alat bantu visual yang tidak dapat diproyeksikan (PG Paud Universitas Terbuka, n.d.). Siswa dapat lebih siap menghadapi dunia yang sebenarnya dengan menggunakan sumber belajar visual (Reni, 2019).

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.

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 ²⁹ n 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.

Telah dibuktikan dan divalidasi bahwa pembuat ²⁵ 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 olahraga memori dan ³⁶ multimedia tradisional menunjukkan kelebihan multimedia tradisional. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam perolehan pengetahuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggabungan olahraga memori dalam pembelajaran geografi multimedia sangat bermanfaat, karena memanfaatkan asosiasi dan kreativitas untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan yang mudah diingat dan dipahami.

Media berbasis *web* pada penelitian (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 ¹¹ i 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, ⁸ 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.

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 ¹⁷ 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.

E-comic yang terdapat pada penelitian (Taufiq et al., 2020) Ada 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. Indikasi 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.

Menurut 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.

Dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa, guru, dan kurikulum, aplikasi *Volcano* (Seviana et al., 2023b) telah melalui uji kelayakan yang mengkonfirmasi kesesuaiannya sebagai alat bantu pembelajaran geografi yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang vulkanisme sekaligus mendorong perkembangan kognitif. 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.

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 (10), yang mungkin tidak cukup untuk menunjukkan dampak aplikasi terhadap hasil belajar dan efektivitas.

Media tiga dimensi yang diteliti pada penelitian (Wahyuni et al., 2020) Hasil penelitian 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 video visual yang diteliti pada penelitian (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%.

Media audio visual yang diteliti pada penelitian (Dahlia & Anwar, 2021) 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 pelepasan 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.

Terdapat penelitian media audio visual lainnya dalam penelitian (Primananda & Hamid, 2021) Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media audio visual. 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.

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, yang sejalan dengan temuan artikel tersebut. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa, 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. 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, 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

Hasil temuan pada *Systematic Literature Review* (SLR) ini adalah terdapat banyak media berbasis visual yang dimanfaatkan dalam pembelajaran geografi materi litosfer oleh guru. 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 banyak kelebihan serta manfaat yang dirasakan oleh guru dengan adanya media pembelajaran visual, terdapat pula kekurangan yaitu kedalaman materi yang disajikan dan adanya keterbatasan sarana dan prasarana pada sekolah yang masih kurang memadai sehingga sekolah tersebut akan kesulitan untuk menyajikan media pembelajaran visual kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, R. D., & Susarno, Hadi Lamijan. (2018). Pengembangan Media E-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Kelas X Ips Sma Terbuka 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, Vol 9, No, 1–9.
- Dahlia, E., & Anwar, S. (2021). PENERAPAN PEMBELAJARAN MODIFIKASI PENGGUNAKAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA GEOGRAFI X.MIA.4 SMA NEGERI 11 PEKANBARU. 2(1).
- Marhadi S. K. (2004). Hakikat Geografi. *Jurnal Universitas Terbuka*, 4, 1–50.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Noor, I. P. (2017). Pelaksanaan Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 53(9), 1689–1699.

- Oktafiana, S., Jaya, E. F., Nursa'ban, M., Supardi, & Satria, M. R. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMA Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- PG Paud Universitas Terbuka. (n.d.). *Modul Metode Pengembangan Kognitif*. https://pgpaud.fkip.ut.ac.id/b_jenisjenis_media_pembelajaran.html
- Prayoga, D. A. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *J I M P - 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. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.11621>
- 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. <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. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p168>
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P. L. M. (2020). Interaction of Learning Media With Learning Interest in Arabic Learning Outcomes. *Akademika*, 9(02), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- 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. (2023a). *Aplikasi Volcano Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning Geografi*. 6, 196–208.
- Seviana, R., Suharto, Y., Rosyida, F., & Masitoh, F. (2023b). *Aplikasi Volcano Berbasis Android Pada Materi Vulkanisme Sebagai Media Microlearning Geografi*. 6, 196–208.
- Siswanto. (2010). Systematic Review Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian (Sebuah Pengantar) (Systematic Review as a Research Method to Synthesize Research Results (An Introduction)). *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 Oleh : Pontianak*.
- Wulandari, S. (2016). *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN VIDEO VISUAL PEMBELAJARAN DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR*. 1–23.

Geodika Revisi 1.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | repository.itny.ac.id Internet Source | 4% |
| 2 | jkpl.ppj.unp.ac.id Internet Source | 1% |
| 3 | depositonce.tu-berlin.de Internet Source | 1% |
| 4 | jurnal.fkip.untad.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | jurnal.untan.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | digilib.unila.ac.id Internet Source | 1% |
| 8 | text-id.123dok.com Internet Source | 1% |
| 9 | journal.csspublishing.com Internet Source | <1% |

| | | |
|----|---|------|
| 10 | journal.staihubbulwathan.id Internet Source | <1 % |
| 11 | www.researchgate.net Internet Source | <1 % |
| 12 | id.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 13 | journal.ipm2kpe.or.id Internet Source | <1 % |
| 14 | ojs.unm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 15 | ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source | <1 % |
| 16 | ejurnal.ung.ac.id Internet Source | <1 % |
| 17 | ojs.poltekkes-malang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 18 | etd.repository.ugm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 19 | repository.upi.edu Internet Source | <1 % |
| 20 | Duta Akbar Nugroho, Dwi Nur Khasanah, Imas Ayu Inggil Pangestuti, Ma'rifatin Indah Kholili. "Problematika pelaksanaan bimbingan dan konseling di SMA: A systematic literature | <1 % |

review (SLR)", TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021

Publication

| | | |
|----|---|------|
| 21 | agnibudiarti.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 22 | ejournal.undiksha.ac.id Internet Source | <1 % |
| 23 | mafiadoc.com Internet Source | <1 % |
| 24 | nlistsp.inflibnet.ac.in Internet Source | <1 % |
| 25 | Yohanes Suhendi Pangestu, Danang Setyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun untuk Teorema Pythagoras SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication | <1 % |
| 26 | es.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 27 | journal.unindra.ac.id Internet Source | <1 % |
| 28 | jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source | <1 % |
| 29 | ojs.serambimekkah.ac.id Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 30 | rayyanjurnal.com Internet Source | <1 % |
| 31 | zombiedoc.com Internet Source | <1 % |
| 32 | M Hulkin, Andi Prastowo. "Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Akhlak Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2023 Publication | <1 % |
| 33 | artikelpendidikan.id Internet Source | <1 % |
| 34 | core.ac.uk Internet Source | <1 % |
| 35 | eprints.walisongo.ac.id Internet Source | <1 % |
| 36 | idoc.pub Internet Source | <1 % |
| 37 | journal2.um.ac.id Internet Source | <1 % |
| 38 | www.scilit.net Internet Source | <1 % |
| 39 | www.slideshare.net Internet Source | <1 % |

40

Diah Dwi Mayasari, Yunita Wardianti, Yuli Febrianti. "Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa", BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2019

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On