

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ANIMATE*
CC TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X
DI SMA NEGERI 7 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1)
Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang



PRITI MELINI

NIM. 18045077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*
Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 7
Padang

Nama : Prity Melini

NIM / TM : 18045077 / 2018

Program Studi : Pendidikan Geografi

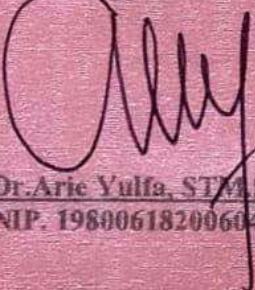
Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang Pariaman, Januari 2023

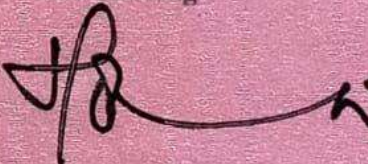
Disetujui Oleh

Ketua Departemen Geografi



Dr. Aric Yulfa, ST, M. Sc
NIP. 198006182006041003

Pembimbing



Dr. Nofrion, M.Pd.
NIP. 197811112008121001


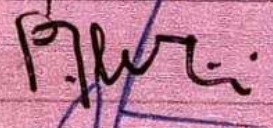

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Prati Meliani
TM/NIM : 2018/18045077
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 24 Agustus 2022 Pukul 13.20-14.20 WIB
dengan judul

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ANIMATE.CC
TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X
DI SMA NEGERI 7 PADANG**

Padang, Januari 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Nofrion, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Ernawati, M.Si	2. 
Anggota Penguji	: Dr. Iswandi U, S.Pd, M.Si	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,

Dr. Siti Fatmahan, M.Pd., M.Hum
NIP. 196702181984032001




UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Priti Melini
NIM/BP : 18045077 / 2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Padang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Departemen Geografi

Dr. Arie Yulfa, ST M.Sc
NIP. 19800618 200604 1 003

Padang, Februari 2023
Saya yang menyatakan



Priti Melini
NIM. 18045077

ABSTRAK

Priti Melini. 2022. “*Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 7 Padang*”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui hasil belajar geografi siswa kelas kontrol, 2) mengetahui hasil belajar geografi siswa kelas eksperimen, dan 3) mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Padang yang berjumlah 287 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang terbagi menjadi kelas kontrol yaitu kelas X2 dan kelas eksperimen yaitu kelas X3 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 36 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi untuk melihat kondisi sekolah, tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa, kuesioner untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC*, dan dokumentasi sebagai penyempurna data. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan teknik *independent sample t-test* (uji-t).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Berdasarkan hasil uji-t pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data kuesioner mengenai tanggapan siswa, media pembelajaran *Adobe Animate CC* memberi pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran dengan perolehan skor rata-rata sebesar 95,2% untuk tanggapan setuju, dan 4,8% untuk tanggapan tidak setuju terhadap pernyataan yang telah diberikan. Dalam hal ini, skor untuk tanggapan setuju lebih besar daripada tanggapan tidak setuju. Berdasarkan kriteria interpretasi kuesioner, skor >50% tergolong dalam kriteria positif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Animate CC*, Hasil Belajar, Pembelajaran Geografi

ABSTRACT

Priti Melini. 2022. *“The Effect of Application Of Adobe Animate CC Learning Media on the Geography Learning Outcomes of Class X Students at SMA Negeri 7 Padang”*. Thesis. Padang: Geography Education Study Program, Department of Geography, Faculty of Social Sciences, Padang State University.

The purpose of this study were 1) to find out the geography learning outcomes of the control class students, 2) to find out the geography learning outcomes of the experimental class students, and 3) to find out the effect of the application of Adobe Animate CC media on the geography learning outcomes of class X at SMA Negeri 7 Padang.

The research method used is a quasi-experimental design with a quantitative approach. The population in this study were students of class X SMA Negeri 7 Padang totaling 287 students. The sample in this study used a purposive sampling technique which was divided into a control class, namely class X2 and an experimental class, namely class X3 with a total of 36 students in each class. The research design used is Posttest Only Control Group Design. The data collection methods used were observation to see the condition of the school, tests to obtain data on student learning outcomes, questionnaires to obtain student responses to the application of Adobe Animate CC learning media, and documentation as a data complement. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test and hypothesis testing using the independent sample t-test (t-test) technique.

The results showed that there were significant differences in student learning outcomes between the control class using conventional learning media and the experimental class using Adobe Animate CC learning media. Based on the results of the t-test on the posttest of the control class and the experimental class, the significance value (2-tailed) was 0.000, which means it is smaller than 0.05. In addition, based on the results of questionnaire data analysis regarding student responses, Adobe Animate CC learning media has a positive influence on learning activities with an average score of 95.2% for agreeing responses, and 4.8% for disagreeing responses to statements made. has been given. In this case, the score for the agree response is greater than the disagree response. Based on the criteria for interpretation of the questionnaire, a score >50% is classified as a positive criterion.

Keywords: Learning Media, Adobe Animate CC, Learning Outcomes, Learning Geography

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 7 Padang”. Tidak lupa shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan pada Rasulullah SAW, keluarga, dan para sahabatnya. Semoga kelak kita mendapat syafaatnya, aamiin.

Penelitian ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Penelitian ini tersusun berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua, terutama ibunda tercinta (Ibu Erliyawati) yang tak henti-hentinya selalu mendoakan dan memotivasi anaknya untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Tidak lupa adik saya (Gustav Raydev Tito) serta keluarga besar dan kerabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, Wakil Dekan serta Staff Tata Usaha FIS UNP, yang telah memberikan kelancaran dibidang akademik dan izin penelitian.
3. Dr. Arie Yulfa, S.T, M.Sc., Selaku Ketua Departemen Geografi, dan Dr. Ernawati, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi

Universitas Negeri Padang yang telah memberi arahan dibidang akademik.

4. Dr. Nofrion, S.Pd, M.Pd., Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu bimbingan serta memberi pengarahan yang luar biasa bermanfaat sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Iswandi U, S.Pd, M.Si., Selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan-arahan akademiknya untuk keberhasilan penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Geografi, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi selama penulis menjalani perkuliahan.
7. Kepada Dra. Enny Sasmita, M.Pd selaku kepala sekolah SMAN 7 Padang dan Ibu Resliana Septradiana, S.Pd selaku guru mata pelajaran geografi di SMAN 7 Padang yang telah membantu penulis selama penelitian.
8. Icha Yesika Putri, Rahmawati Fikri, Nurul Fadila, Mutiara Armyningtyas, Ika Ayu Novitasari, Atika Fejerina, dan Renaldi, sebagai sahabat-sahabat yang senantiasa merangkul, memberi semangat, doa, dan arahan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.
9. Selfi Rahmi Andini dan Febia Nora selaku teman kos yang telah menghibur dan kebersamai penulis selama penulisan skripsi ini.
10. Teman IC 18 dan teman seangkatan geografi yang selama perkuliahan telah saling membantu.
11. Seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari adanya keterbatasan di dalam penelitian ini. Besar harapan penulis akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Padang, 26 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN LULUS UJIAN	ii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	7
1. Teori Belajar dan Teori Pembelajaran.....	7
2. Pembelajaran Abad 21	9
3. Media Pembelajaran	11
4. Pembelajaran Daring dan Luring.....	15

5. Adobe Animate CC	17
6. Hasil Belajar	19
7. Pembelajaran Geografi	24
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Setting Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	35
D. Variabel Penelitian	37
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	37
F. Data dan Sumber Data.....	38
G. Prosedur Penelitian	39
H. Instrumen Penelitian	41
I. Teknik Pengumpulan Data	49
J. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Daerah Penelitian	55
B. Deskripsi Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72

B. Keterbatasan Penelitian	72
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Capaian Kompetensi dan Materi Pokok geografi Kelas X Semester Genap	26
Tabel 2. Desain Penelitian.....	34
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas X SMAN 7 Padang	36
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 5. Kriteria Validitas Instrumen.....	43
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen	44
Tabel 7. Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	45
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	46
Tabel 9. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	47
Tabel 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	47
Tabel 11. Kriteria Daya Beda	49
Tabel 12. Hasil Uji Daya Beda Instrumen	49
Tabel 13. Profil SMA Negeri 7 Padang.....	55
Tabel 14. Data Hasil <i>Posttest</i>	60
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Data.....	63
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas Data	64
Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis Data	65
Tabel 18. Kriteria Interpretasi Kuesiner.....	66
Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Tanggapan Siswa	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Visual <i>Adobe Animate CC</i>	18
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. Prosedur Penelitian.....	40
Gambar 4. Peta Lokasi Penelitian	58
Gambar 5. Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	80
Lampiran 2 Silabus	129
Lampiran 3 Soal dan Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	133
Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	140
Lampiran 5 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	142
Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	144
Lampiran 7 Hasil Pengisian Kuesioner siswa X.3	146
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	148
Lampiran 9 Surat Izin Pengambilan Data	150
Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian	152
Lampiran 11 Lembar Validitas Instrumen	154
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	156
Lampiran 13 Tampilan Media Pembelajaran <i>Adobe Animate CC</i>	158
Lampiran 14 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen.....	162
Lampiran 15 Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i> Siswa	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki arti penting dalam menemukan potensi diri setiap insan demi keberlangsungan hidupnya (Alpian Yayan dkk, 2019). Menurut Ernawati (2019), pendidikan dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah sebagai bentuk persiapan peserta didik dimasa mendatang. Sementara itu, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan pengembangan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan dalam hal spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah pengembangan yang dilakukan kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas diri sebagai bekal di masa depan.

Pendidikan di abad-21 merupakan pembelajaran yang memadukan antara pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kecakapan TIK. Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah suatu kemampuan yang memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran untuk mencapai kecakapan berpikir siswa. Seorang pendidik harus memiliki kecakapan dalam literasi teknologi. Hal tersebut karena pendidik berperan besar terhadap kelancaran pembelajaran. Pendidik harus mampu menciptakan suasana kelas

yang aktif, kondusif, juga menyenangkan sehingga membuat siswa terus fokus dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Atmosfer kelas yang menyenangkan didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Terutama di masa pandemi saat ini, siswa diharuskan belajar menggunakan sistem daring dan luring dengan berbagai platform digital. Pembelajaran daring maupun luring dapat menurunkan minat belajar siswa karena media yang digunakan guru bersifat pasif seperti *google meet*, *zoom*, *classroom*, *whatsapp*, atau modul belajar. Untuk menyasati itu, guru harus mengubah paradigma pembelajarannya dari yang semula pemaparan materi menggunakan media statis, menjadi multimedia interaktif yang dinamis. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran abad-21 yang menuntut guru untuk fleksibel dalam segala kondisi.

Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak *software* yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan bahan ajar menjadi media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan *Adobe Animate CC*. Pada saat mengajar guru dapat menggunakan berbagai jenis media seperti audio (*tape recorder*), video, slide, dan gambar secara bersamaan. Visual pada *Adobe Animate CC* dapat diilustrasikan dengan berbagai gambar animasi baik 2D maupun 3D. Penggunaan *Adobe Animate CC* dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru,

karena *Adobe Animate CC* menampilkan animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan suasana kelas yang aktif dan kondusif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, media pembelajaran yang digunakan guru geografi di SMA Negeri 7 Padang kurang variatif dan terkesan monoton. Akibatnya, siswa tidak menyimak pelajaran dengan baik. Siswa justru mengalihkan kejenuhannya dengan membuka media sosial. Hal ini menyebabkan hasil belajar geografi yang diperoleh siswa tidak memuaskan. Dapat dibuktikan dari hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80,00. Jika ditinjau dari dua kelas X yang ada, rata-rata nilai siswa pada kelas X2 hanya mencapai 72,2 dan rata-rata nilai pada kelas X3 mencapai 73,6.

Sehubungan dari uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol (X2) dan kelas eksperimen (X3) untuk mengetahui hasil belajar dari kedua kelas tersebut. Kedua kelas tersebut diberikan *treatment* yang berbeda, yang mana kelas kontrol menggunakan media papan tulis dan *powerpoint* sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *Adobe Animate Cc*. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Adobe*

Animate Cc Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Padang” sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar geografi siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Kurangnya minat dan antusias siswa dalam pembelajaran daring maupun luring.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru yang kurang variatif.
4. Kemajuan teknologi yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran geografi yang interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian ini, peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang diajarkan adalah KD 3.6, yaitu Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan.
2. Penelitian ini di fokuskan terhadap pengaruh penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa.
3. Hasil belajar diperoleh dari instrumen tes berupa *posttest*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penyusun merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar geografi siswa di kelas kontrol?
2. Bagaimanakah hasil belajar geografi siswa di kelas eksperimen?
3. Bagaimanakah pengaruh penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar geografi siswa di kelas kontrol.
2. Untuk mengetahui hasil belajar geografi siswa di kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori yang mendukung ilmu pengetahuan terutama dalam rangka meningkatkan kompetensi professional guru khususnya dibidang geografi.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa memahami pelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC* pada pembelajaran geografi dengan gembira dan antusias.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang interaktif untuk dijadikan alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat kesempatan langsung untuk menerapkan *Adobe Animate CC* sebagai media pembelajaran siswa.