

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI FASE F SMA N 1
KOTO BALINGKA KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

REFLI JUITA

19045038/2019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat

Nama : Refli Juita

NIM / TM : 19045038/2019

Program Studi : Pendidikan Geografi

Departemen : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2025

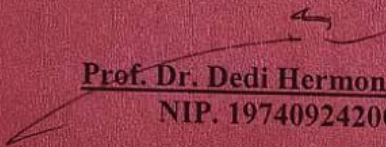
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi

Pembimbing



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 197102222002121001



Prof. Dr. Dedi Hermon, S.Pd, MP
NIP. 197409242003121004

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Refli Juita
TM/NIM : 2019/19045038
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 23 Juli 2025 Pukul 08.30 – 09.30 WIB
dengan judul

**Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas XI Fase F SMA N1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat**

Padang, Agustus 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Prof Dr Dedi Hermon, S.Pd, MP	1. 
Anggota Penguji	: Rery Novio, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Lailatur Rahmi, M.Pd	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002



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 : Refli Juita
NIM/BP : 19045038/2019
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar siswa kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat”** 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,

Kepala Departemen Geografi

Dr. Febriandi., S.Pd., M.Si
NIP.197102222002121001

Padang, Agustus 2025

Saya yang menyatakan



Refli Juita
NIM. 19045038

Abstrak

Refli Juita. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat

Penelitian yang telah dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Based Learning yakni menggunakan media audiovisual *animaker* terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran geografi di Kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasamn Barat tahun ajaran 2024-2025.

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (Quasi eksperimental) dengan sampel penelitian dilapangan yaitu kelas XI F1 Sebagai kelas eksperimen dan XI F2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data berupa tes uji coba soal pretets dan posttest. Sedangkan untuk pengolahan data berupa uji validitas, reabilitas, uji Tingkat kesukaran soal, uji daya beda soal. Uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji NGain. Penelitian ini dilatar belakangi kurang nya perlakuan media audiovisual *Animaker* dalam proses pembelajaran di SMAN N 1 koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat. Hasil penelitain mengemukakan bahwa penerapan media audiovisual animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas eksperimen jika dibandingkan dengan hasil belajar di kelas kontrol dengan model konvensional. Dari perhitungan rata-rata kelas eksperimen didapatkan hasil sebesar 83,663 sedangkan dikelas kontrol didapatkan hasil sebesar 73,834. Berdasarkan hasil penelitian analisis uji T diperoleh nilai signifikan $0,00 < 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $0,167 > 0,165$ yang artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar Dengan demikian, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji Ngain yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media audiovisual *Animaker* didapatkan adanya perbedaan signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol diperoleh Nilai NGain Score dengan 33,755 dengan interpretasi Sedang Sedangkan pada dikelas Eksperimen diperoleh rata rata 73,834 pada kelas kontrol dan 83,663 pada kelas eksperimen dengan Ngain Score 38.505 dengan interpretasi Sedang. Maka dapat disimpulkan penerapan Media Based Learning mengguankan media audiovisual *Animaker* tidak efektif diterapkan.

Kata Kunci: Media Audiovisual Animaker, Hasil Belajar Siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang maha Kuasa, karena atas rahmat dan karunia nya, penulis dapat membuat proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil hasil belajara siswa mata pelajaran geografi di kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat”. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program SI di Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Pada kesempatan kali ini penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr Dedi Hermon, S.Pd, M.P sebagai dosen penasehat akademis dan sekaligus pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikiran untuk mengarahkan penulisan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Rery Novio, M.Pd selaku penguji I dan Ibu Lailatur Rahmi, M.Pd selaku penguji II
3. Bapak dan ibu dosen Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Ketua Departemen Geografi bapak Dr, Febriandi, M.Si
5. Bapak dan Ibu Staff Tata usaha Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membantu segala urusan administrasi dan birokrasi

6. Bapak Musman, S.Pd selaku pamong yang telah membimbing penulis selama masa praktek lapangan dan penelitian sehingga penulis bisa mengerjakan skripsi ini.
7. Teristimewa kepada kedua orangtua tercinta penulis Yakni ayah penulis Khairunnas dan Ibu Rahmah yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada saudara tercinta Ns Aris Kurnia, S. Kep dan Wijaya Putra yang telah memberikan semangat dan perhatian kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
9. Kepada sahabat tercinta Pelati Sari, Nailan Maulida Rizka, Amelia Fransiska, Rizka Salsabila Ilza, Yesi Nurlaili Sahara, Rhani Syafira yang telah menemani cerita masa yang paling berarti bagi peneliti hingga menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman Pendidikan Geografi FIS UNP yang telah menjadi tempat bertukar pikiran dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia Pendidikan.

Padang, Agustus 2025

Refli Juita

19045038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	 7
A. Media Audio visual berbasis <i>animaker</i>	7
1. Pengertian Media Audio Visual	10
2. Peran media dalam pembelajaran	10
3. prinsip-prinsip penggunaan media audiovisual	11
4. Kelebihan dan kekuarngan mediaaudiovisual	12
5. Langkah-langkah meda based learning <i>animaker</i>	13
B. Hasil Belajar	13
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	14
C. Mitigasi Bencana	14
1. Pengertian bencana dan siklus pennaggulangan bencana.....	15

2. Prinsip penanggulangan bencana serta tujuan penanggulangan bencana.....	20
3. Persebaran wilayah rawan bencana di indonesia	24
4. Lembaga penanggulangan bencana	26
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi Sampel.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
E. Instrumen Penelitian	48
F. Analisis Data.....	50
1. Uji Instrumen	50
2. Uji Prasyarat Analisis	58
3. Uji Hipotesis	59
G. Prosedur Penelitian	62
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	64
A. Gambaran Umum sekolah.....	64
1. Sejarah SMA N 1 Koto Balingka	64
2. Profil Sekolah.....	65
3. Visi dan Misi Sekolah	66
B. Hasil Uji instrumen	67
C. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen	74
D. Hasil Uji prasyarat Analisis	78
E. Hasil Uji Hipotesis.....	80
F. Pembahasan	83
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	93

A. Kesimpulan.....	93
B. Keterbatasan Penelitian	93
C. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Nilai rata-rata semester ganjil kelas X	4
2. Langkah-langkah Media Based Learning Berbaais <i>Animaker</i>	13
3. Persebaran wilayah rawan bencana di Indonesia.....	24
4. Penelitian Relevan	29
5. Desain penelitian	43
6. Sampel kelas XI IPS SMAN 1 Koto Balingka	46
7. Instrumen Penelitian	47
8. Uji validitas soal sebelum penelitian menggunakan SPSS Versi 20.0 for Windows.	50
9. Hasil reabilitas soal pretest dan posttest	53
10. Hasil tingkat kesukaran	54
11. Uji Daya Beda Soal	57
12. Kriteria NGain Ternormalisasi	61
13. Kriteria Penetuan Tingkat keefektifan Media.....	61
14. Identitas Sekolah	65
15. Hasil Penelitian Uji Validitas	657
16. Hasil Penelitian Uji Reabilitas.....	69
17. Hasil Penelitian Tingkat Kesukaran soal.....	71
18. Hasil Penelitian Daya Beda	63
19. Tingkat menjawab soal kelas XII	74
20. Tingkat mnejawab soal kelas kontrol	75
21. Tingkat mnejawab soal kelas eksperimen	76

22. Hasil Penelitian Normalitas	79
23. Hasil Penelitian Homogenitas.....	80
24. Hasil Penelitian Uji t Pretest Kelas Eksperimen.....	81
25. Hasil Penelitian Uji t Pretest Kelas Kontrol	81
26. Hasil Penelitian Uji Ngain.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

1. Siklus Mitigasi Bencana.....	18
2. Kelembagaan dalam mitigasi bencana.....	26
3. Kerangka konseptual	40
4. Peta lokasi penelitian	45
5. Prosedur penelitian	62
6. Nilai perbandingan rata-rata pretets dan posttest.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	99
1. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	107
2. Alur Tujuan Pembelajaran Geografi (ATP).....	114
3. Hasil uji coba pretest kontrol dan eksperimen.....	116
4. Hasil Pretest kelas Kontrol	119
5. Hasil Posttest kelas Kontrol.....	122
6. Hasil Prettest Kelas Eksperimen.....	126
7. Hasil Posttest Kelas Eksperimen	130
8. Hasil Uji coba uji validitas menggunakna Korelasi Bivariate menggunakan SPSS Versi 20. 0 for Windows	136
9. Uji Reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dalam SPSS Fror windows 20.0	143
10. Hasil Tingkat Kesukaran Soal	146
11. Uji Daya Beda Soal	149
12. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogrof Smirnor For Windows 20.0	155
13. Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 20.00 for windows.....	162
14. Hasil Uji T pretest	166
15. Hasil Uji T posttest	168
16. Hasil Uji NGain kelas kontrol	171
17. Hasil Uji NGain kelas eksperimen	174
18. Hasil Uji Validasi Soal Kepada Dosen Ahli.....	177
19. Hasil Uji Validasi Hasil belajar Kepada Dosen Ahli	178
20. Hasil Validasi Media menggunakan Media Audio Visual berbasis <i>Animaker</i> oleh Dosen Ahli.....	191
21. Hasil Validasi ahli Bahasa	192
22. Surat Izin Penelitian oleh Dinas Pendidikan Kota Padang	193
23. Surat Balasan sudah dilakukan Penelitian dari SMA	194
24. Dokumentasi Penelitian kelas kontrol	195

25. Dokumentasi Penelitian kelas eksperimen	196
---	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dan terencana yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk merubah kepribadian dan pola pikir setiap manusia. Mengacu kepada UU No 20 tahun 2003 (Hidayat et al., 2019) tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) mendefinisikan. “Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermanfaat, mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk generasi yang berkualitas, berakhlak mulia, dan unggul dalam berbagai aspek. Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa.

Mengacu pada perkembangan kurikulum saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan namun juga sebagai penyampai pesan. Namun fakta dilapangan berbicara berbeda kegiatan pembelajaran masih disampaikan dengan cara konvensional yang hanya dengan metode ceramah tanpa digunakan pemanfaatan media. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat 5 komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu tujuan, materi, media dan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kelima komponen ini sangat mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Seperti misalnya dalam pemilihan metode harus disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan.

Peran media dalam pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu guru

dalam menyampaikan materi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara Seorang guru dan siswa dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Dalam hal ini, belajar adalah sebuah aktifitas manusia dalam proses perubahan perilaku dalam mencapai pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Guru adalah seorang tenaga pendidik yang berperan penting pada sebuah pendidikan, yang berfungsi dalam pembentukan karakter yang berkompeten dalam bidang pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran geografi diperlukan pengalaman belajar yang lebih luas yang terletak pada kesiapan dan strategi yang seorang guru dalam menyampaikan materi yang nantinya akan menambah semangat siswa dan suasana belajar dan mengajar pada mata pelajaran geografi menyenangkan karena mata pelajaran geografi ini merupakan rumpun ilmu pengetahuan sosial dan luasnya cakupan materi geografi ini hendaknya disiasati dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

Dengan media audiovisual ini diharapkan setiap materi yang disampaikan oleh guru geografi menjadi sangat menarik dengan adanya gambar dan suara yang ditampilkan sesuai dengan materi yang dipelajari siswa. Media dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang tidak pernah lepas dari kegiatan mengajar dan belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses kegiatan mengajar dan belajar dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan dari masing-masing guru mata pelajaran.

Kurikulum disekolah menengah atas (SMA) yang berlaku pada SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat saat ini menggunakan kurikulum merdeka di bantu juga dengan sumber belajar LKS yang dibagikan oleh guru mata

pelajaran masing masing. Berdasarkan pengalaman awal melaksanakan yang namanya PPL dengan guru mata pelajaran geografi sesuai jurusan peneliti bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak seperti: buku paket, LKS, dan papan tulis. Media penunjang pembelajaran yang disediakan sekolah seperti: Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*), group Whatssap mata Pelajaran geografi belum dioptimalkan penggunaannya. Kesulitan guru dalam pembelajaran adalah keterbatasan pada waktu belajar, yaitu 30 menit untuk satu jam dari pelajaran, yang pada dasarnya siswa tidak bersemangat dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru untuk itu sebagai seorang guru, sangat di perlukan sebuah jalan untuk proses kegiatan mengajar serta merubah cara mengajar dan belajar siswa dalam memahami mata Pelajaran geografi dengan menyenangkan dan dapat memahami materi yang disampaikan seorang guru geografi. Oleh karna itu perlu mengadakan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga murid lebih bersemangat dan menggunakan gaya belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran geografi di SMA N I Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat tersebut. Dalam penelitian formal tujuan pembelajaran adalah siswa dituntut untuk mampu memahami apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang terbaik. Hal yang terjadi berdampak pada hasil nilai-nilai dari kelas XI yang di dapat siswa bila di bandingkan dengan batas nilai KKM. kelas XI Fase F SMA N 1 Koto balingka, Kabupaten pasaman barat. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata Pelajaran Grografi di SMA N 1 Koto Balingka adalah 76. Berdasrkan tabel diatas, nilai sebagaian besar siswa beradadi bawah skor minimal KKM. Kondisi tersebut mengkhawatirkan dalam proses belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran geografi.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil kelas XI SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat

kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKM	Nilai <KKM	Nilai >KKM
XI F1	30	64	76	24	6
XI F2	33	67	76	31	2
XI F3	30	65	76	26	4
XI F4	33	67	76	29	4
XI F5	33	65	76	30	3
XI F6	33	66	76	30	3

Sumber : Guru Mata Pelajaran Geografi

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin melanjutkan penelitian selanjutya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yang berpusat ke pada guru.
- b. Kurangnya antusias siswa, tidak bersemangat dan merasa bosan mengenai materi yang ditampilkan oleh guru mata Pelajaran geografi
- c. Siswa kurang memahami materi geografi, karena media yang menjadi pusat pembelajaran berupa media cetak seperti, buku paket

dan LKS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, penulis membatasi masalah yang akan dibahas, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka dari itu peneliti membatasi menjadi “Pengaruh penggunaan Media *audiovisual Animaker* terhadap hasil belajar siswa dikelas XI fase F SMA N I Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat”

D. Rumusna Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis menarik sebauh rumusan masalah yang akan dibahas, dalam penelitian ini peneliti membahas tentang “Bagaimana pengaruh penggunaan Media *audiovisual Animaker* terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI FASE F SMA N I Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat”?

Akan dilihat adakah pengaruh Media *audiovisual Animaker* hasil belajar siswa pada kelas XI Fase F SMA N 1 Koto Balingaka, Kabuapaten Pasma Barat.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Media *audiovisual Animaker* mata pelajaran geografi di SMA N I Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa, Menambah Pengalaman baru bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan guru dan merasa menyenangkan ketika guru

menerangkan materi dibantu dengan adanya media audiovisual *animaker*.

- b. Bagi Guru, Peneliti berharap dengan menggunakan media audiovisual dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses mengajar dan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar siswa geografi.
- c. Bagi Sekolah, peneliti berharap kegiatan penelitian ini dapat memberikan informasi dan manfaat penggunaan media audiovisual *animaker* dalam rangka pengaruh proses pembelajaran berlangsung bukan hanya diterapkana pada mata pelajaran geografi.
- d. Bagi Peneliti, Peneliti berharap kedepannya mendapatkan pengalaman yang lebih berkualiats serta menamabah ilmu pengetahuan terhadap penggunaan media audiovisual *animaker* yang diberikan perilaku pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh penerapan menggunakan *Media Based Learning* (MBL) yakni penggunaan media pembelajaran berbasis Animaker pada materi mitigasi bencana di SMA N 1 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat. Yang dapat diperoleh hasil uji T yaitu : $0,00 < 0,05$ dan $T_{hitung} 1.617 > T_{tabel} 1.566$ pada kelas Kontrol. Dan diperoleh nilai $0,08 > 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $0,167 > 0,165$ pada kelas eksperimen. uji Ngain yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media audiovisual *Animaker* didapatkan adanya perbedaan signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol diperoleh Nilai rata-rata 73,834 dengan NGain Score dengan 33,755 dengan kriteria Sedang. Sedangkan pada kelas Eksperimen diperoleh rata rata 83,663 pada kelas eksperimen dengan Ngain Score 38.505 dengan kriteria

Sedang. Maka dapat disimpulkan penerapan *Media Based Learning* menggunakan media audiovisual *Animaker* tidak efektif diterapkan.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Keterbatasan peneliti saat melakukan penelitian yaitu, Pada penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan dan kekurangan. Terlihat disaat meneliti pada kelas XI F1 pada kelas eksperimen peneliti merasa ada keterbatasan dikarenakan kelas XI tidak diperbolehkan membawa handphone ke sekolah dikarenakan adanya peraturan dari kepala sekolah, sehingga peneliti berinisiatif untuk memutar Media audio visual *Animaker* menggunakan Proyektor di kelas eksperimen, hal inilah yang akan menjadi perhatian untuk peneliti selanjutnya jika menggunakan media pembelajaran di SMA N 1 koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat.
2. Penggunaan aplikasi *Animakar* ada rentangan waktu jika menggunakan yang gratis.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa. Sebaiknya siswa dapat memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin dengan Memperhatikan guru menerangkan pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah sekolah seperti perpustakaan untuk menambah wawasan baik dibidang Pendidikan maupun luar

Pendidikan.

- b. Bagi Guru. Guru geografi diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang lain yang lebih sesuai dikelas XI pada materi mitigasi bencana sehingga untuk kedepannya kualitas siswa lebih meningkat dikarenakan guru tersebut, telah melihat apa yang diteliti oleh peneliti
- c. Bagi peneliti selanjutnya, adapun bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut :
 1. bagi peneliti saat melaksanakan penelitian yakni pada kelas eksperimen menggunakan *Media Based Learning* (MBL) menggunakan media audio visual *animaker*, Guru diperlukan internet yang lancar saat menggunakan media pembelajaran berbasis animaker tersebut.
 2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi ataupun nantinya perbandingan dengan hasil yang didapat ataupun penggunaan media yang dipakai serta perbandingan hasil yang didapat. Karena hasil penelitian kurang sempurna

DAFTAR PUSTAKA

- Sherly, R. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sma Negeri 2 Lubuk Basung*.
- Rifai, M. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep Mitigasi Bencana Pada Mahasiswa Pendidikan Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 62–69. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i1.79>
- Sidabutar, Y. A., & Manihuruk, L. M. E. (2022). Keefektifan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1923–1928. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2385>
- Kurniatie, I., & Octavia, V. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Kelas Vii di Mts Fatahillah Cimahi. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 83(1), 1–12. 6
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Nasir, & Hawaida. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xii Di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 226–232. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i3.602>
- Rozikin, M., Ridwan S-, M., Jasmani, P., dan Rekreasi, K., & Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, F. (2023). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 11 Nomor 2 Tahun 2023 PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR MELEMPAR DALAM PERMAINAN BOLA BESAR*. 11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Amiruddin, A., & Diani, O. (2023). Using Animaker Application to Enhance Students' Motivation on Learning English Parts of Speech. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 219–227. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11161>
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.
- Puspitaningrum, D. A., Istiqomah, H., & Fitriyah, C. Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 92–98. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/1238>
- Annisa Ramadina Andani Putri, & Marhamah. (2022). Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 331–342. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336>
- Al Aziz, M. S., Susanto, D. A., & Nugrahani, D. (2023). The Influence Of Using Animaker Media In Improve To Teach Recount Text. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 2125–2132.
- Amiruddin, A., & Diani, O. (2023). Using Animaker Application to Enhance Students' Motivation on Learning English Parts of Speech. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu*

- Kependidikan*, 21(1), 219–227. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11161>
- High, S. (2025). *The influence of the use of audio-visual media on student learning outcomes on biodiversity material at state senior high school 1 sukodadi*. 9140, 55–64.
- Paino, N. P., & Hutagalung, T. (2022). Developing Biographical Texts by Audio-visual Teaching Materials: Animaker-Web for High School Students. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(3), 228–245. <https://doi.org/10.31849/utamax.v4i3.11125>
- Sari, M. P., & Abduh, M. (2022). The Effectiveness of Using Realia Media and Video Media on Science Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(3), 535–545. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.51996>
- Amedia, F., Zakaria, R., Subali, B., Linuwih, S., & Ellianawati, E. (2023). Development of Animaker-Based Animated Video and Team Quiz Activities to Improve Mastery of Static Fluid Concepts. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 9(1), 139–152. <https://doi.org/10.21009/1.09113>
- Siboro, T. D., & Purba, S. T. (2022). The Effect of the Use of Audio Visual Media on Student Biology Learning Outcomes in The Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(1), 216–224. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i1.2482>
- Manulang, W., Haifaturrahmah, Linda Sekar Utami, Syaharuddin, & Siti Ala. (2024). The Audio-Visual Media on Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 641–648. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61138>
- Sugiyono (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Andi Asari, Sukarman Purba, Ramdhani Fitri, dkk Media pembelajaran era digital
- Munawar. et al. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aniaker Terhadap Hasil Belajar. *Jurna Guu Pencerah Semesta*
- Munawar. et al. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aniaker terhadap Hasil Belajar. *Jurna Guu Pencerah Semesta*
- Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012.
- Annisa Ramadina Andani Putri, & Marhamah. (2022). Audio-Visual-Based Learning Media through Canva Application for Eight Grade Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 331–342. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51336>
- Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006, h. 48
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persad
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Cetakan ketujuh. Bandung : Alfabeta
- (Hidayat et al., 2019), *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*

