



Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X Fase E di SMA N 2 Payakumbuh

Ajicha¹, Syafri Anwar²

Program Studi Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang

Email: ajichaniago971@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan sumber belajar audio-visual terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X Fase E di SMA N 2 Payakumbuh. Pemilihan topik ini didasari oleh hasil belajar yang belum optimal di kalangan siswa, yang menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan dua kelompok: kelompok eksperimen menggunakan materi audio-visual, sedangkan kelompok kontrol menggunakan teknik konvensional. Hasil belajar diukur melalui tes yang diberikan sebelum dan setelah instruksi. Analisis data menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 82, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 72. Penggunaan algoritma N-Gain untuk memeriksa perbedaan ini menghasilkan nilai signifikansi 0,7620. Temuan ini menegaskan bahwa sumber belajar audio-visual dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran geografi. Oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan sumber audio-visual untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di kelas.

Kata kunci : eksperimen, hasil belajar, audiovisual, media pembelajaran,

Abstract

This study aims to explore the effect of using audio-visual learning resources on geography learning outcomes of grade X Phase E students at SMA N 2 Payakumbuh. The selection of this topic is based on the less than optimal learning outcomes among students, which indicates the need for innovation in teaching methods. The method used is an experiment with two groups: the experimental group uses audio-visual materials, while the control group uses conventional techniques. Learning outcomes are measured through tests given before and after instruction. Data analysis shows that students in the experimental group obtained an average score of 82, while the control group obtained an average score of 72. The use of the N-Gain algorithm to examine this difference resulted in a significance value of 0.7620. These findings confirm that audio-visual learning resources can improve students' understanding and engagement in geography learning. Therefore, it is recommended that teachers utilize audio-visual resources to improve the effectiveness of classroom teaching.

Keywords : experiments, learning outcomes, audiovisual, learning media

¹Mahasiswa Departemen Geografi Universitas Negeri Padang

¹Dosen Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci untuk menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan. Di era digital saat ini, pengembangan metode pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk menarik minat siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran audio-visual. Media ini tidak hanya mampu menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya pada pelajaran geografi yang seringkali dianggap kompleks.

Hamid Muhammad (2020) menyatakan bahwa "penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa." Dengan visualisasi yang menarik, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit, seperti yang sering dijumpai dalam pelajaran geografi.

Rahasia untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi permasalahan di masa depan adalah pendidikan yang berkualitas. Menciptakan strategi pengajaran yang mutakhir sangat penting di era digital saat ini untuk menarik minat siswa dan meningkatkan efektivitas proses. Contohnya adalah penggunaan bahan pembelajaran audio visual. Khususnya

pada pelajaran geografi yang terkadang dianggap rumit, media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran selain memberikan informasi secara menarik. (Rina Indiastuti,2019) juga menekankan bahwa "media audio visual tidak hanya membantu dalam penyampaian informasi, tetapi juga merangsang kreativitas siswa." Dalam konteks pelajaran geografi, penggunaan video dokumenter tentang fenomena alam dapat membuat siswa lebih terlibat dan memahami konteks materi dengan lebih baik.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga tujuan utama yang akan dianalisis:

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media audio-visual pada pembelajaran geografi materi pokok Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui hasil belajar konvensional pada pembelajaran geografi materi pokok Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio-visual pada pembelajaran geografi materi pokok Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap

Kehidupan terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini akan dianalisis perbandingan antara metode pembelajaran konvensional dengan penggunaan media audio visual untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan eksperimental, diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para pendidik untuk menerapkan metode yang lebih efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Melalui penelitian ini diharapkan media audio visual dapat menjadi alternatif yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di sekolah.

(Suyanto,2021) berpendapat bahwa “teknologi pendidikan yang inovatif, termasuk media audio visual, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.” Pendekatan ini sangat penting dalam konteks penelitian ini, karena interaktivitas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan, pada gilirannya, hasil belajar mereka.

Metode Penelitian

Dampak materi pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa dinilai dalam penelitian ini dengan menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif deskriptif menurut Sugiyono

(2016) berupaya untuk mengkarakterisasi peristiwa yang terjadi dan melakukan analisis metodis terhadap data yang dikumpulkan. Dua ruang kelas berbeda menjadi subjek penelitian ini: kelas X E 3 dijadikan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan teknik pengajaran tradisional, sedangkan kelas X E 5 dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan materi audio visual. Karena jumlah siswa pada setiap kelas adalah 36 orang, maka peneliti lebih mampu membandingkan hasil belajar kedua kelompok.

Tabel 1.Sampel Penelitian

Kelas Eksperimen (X ¹)	Kelas Kontrol (X ²)	Jumlah Siswa
X E 5	X E 3	72 SISWA @1 Kelas = 36 Siswa
Laki-laki berjumlah 13 orang dan siswi perempuan berjumlah 23 orang	Laki-laki berjumlah 10 orang dan siswi perempuan berjumlah 26 orang	

Sumber : Data Primer Peneliti 2024

Analisis N-gain merupakan salah satu metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini. N-gain merupakan suatu teknik untuk menilai

secara kuantitatif peningkatan hasil belajar siswa, menurut Hake (1999). Setelah proses pembelajaran, metode ini membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa. Peneliti dapat mengetahui seberapa besar peningkatan siswa setelah menggunakan bahan pembelajaran audio visual dengan menghitung N-gain. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa baik media ini bekerja dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran geografi.

Tabel 2. Tafsiran N-Gain

Rentang Nilai	Klasifikasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 > g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber : Hake 1999

Sebelum pengajaran dimulai, peneliti memberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa. Kemudian, mereka menggunakan teknik yang tepat dalam setiap pembelajaran. Post-test dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar akhir siswa setelah selesainya proses pembelajaran. Derajat peningkatan hasil belajar siswa kemudian dipastikan dengan menggunakan algoritma N-gain pada datanya. Diharapkan dengan melakukan pendekatan ini, penelitian akan mampu memberikan kontribusi

yang signifikan terhadap terciptanya strategi pembelajaran geografi yang lebih efektif.

Hasil dan Pembahasan

Dengan penekanan pada sifat-sifat lapisan bumi dan siklus batuan, materi audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini meliputi video instruksional dan platform Gimkit untuk evaluasi. Temuan analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen X E 5 yang menggunakan materi audiovisual mengungguli kelas kontrol X E 3 yang menggunakan teknik pengajaran tradisional. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar audio visual meningkatkan pemahaman siswa. Fakta ini dapat di buktikan dengan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar di kelas Eksperimen

Range	Tafsiran	F	Persentase
<40	Tidak Efektif	2	6 %
40-55	Kurang Efektif	3	8 %
56-75	Cukup Efektif	10	28 %
>76	Efektif	20	56 %
Jumlah		36	100 %

Sumber : Data Primer Peneliti 2024

Dengan menganalisa data yang terlampir terdapat 24 siswa mendapat nilai sangat baik sebesar 67%. Dan sedikitnya 9 siswa mendapat nilai baik yaitu 25%. Kemudian terdapat 3 siswa yang mendapatkan skor cukup pada kategori tersebut dengan persentase 8%. Di antara keseluruhan siswa kelas eksperimen yaitu 36 orang, tidak ada satu siswa pun yang mendapat nilai kurang atau sangat kurang. Perbandingan nilai di kelas kontrol dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Hasil belajar di kelas kontrol

Range	Tafsiran	F	Persentase
<40	Tidak Efektif	11	31%
40-55	Kurang Efektif	20	55%
56-75	Cukup Efektif	5	14%
>76	Efektif	0	0%
Jumlah		36	100%

Sumber : Data Primer Peneliti

Berdasarkan analisis temuan evaluasi, siswa pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan sumber belajar audio visual memiliki nilai lebih tinggi. Hasilnya menunjukkan distribusi nilai yang cukup memprihatinkan, dengan sebagian

besar siswa masuk dalam kategori "Rendah" dan "Kurang".

Hanya tiga dari 36 siswa yang mendapat penilaian "Sedang", dan tidak ada satupun yang mendapat penilaian "Baik" atau "Sangat Baik". Sebanyak 15 siswa mendapat nilai "Rendah" (32-43), sedangkan 18 siswa mendapat nilai "Buruk" (44-55). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak memenuhi standar akademik yang disyaratkan.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

N	Min	Max	Mean	
N_Gain Score	72	0.25	1.00	.7620
N_Gain Persen	72	25.00	100.00	76.2032
Valid N	72			

Sumber : Data Primer Peneliti 2024

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji N Gain, hasil menunjukkan bahwa rata-rata N Gain Score adalah 0,7620 yang berada pada kategori tinggi karena nilai ini lebih besar dari 0,7. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa

setelah penerapan media audio visual dalam pembelajaran geografi.

Selain itu, N Gain Persen yang diperoleh adalah 76,2032%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran tidak hanya efektif, tetapi juga memberikan dampak positif yang substansial terhadap pemahaman siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar geografi pada kelas X Fase E sangat signifikan. Penggunaan media ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep-konsep geografi yang diajarkan. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran geografi, untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Situasi ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang digunakan tanpa adanya alat bantu audiovisual kurang berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa. Nilai buruk ini menyoroti kebutuhan mendesak untuk mempertimbangkan kembali metode pengajaran dan memikirkan penggunaan sumber belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini diperkirakan akan meningkatkan semangat siswa untuk

belajar dan prestasi akademik di masa depan.

Kelas Kontrol

Pendidikan harus difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, menurut (Hamalik, 2016). Ia menegaskan bahwa proyek kelompok dan strategi pembelajaran berbasis diskusi lebih baik dalam mengembangkan kompetensi siswa. (Sukmadinata, 2017) mengatakan bahwa guru harus mengadopsi pendekatan yang lebih fleksibel dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Khususnya di era pendidikan digital ini, siklus atau pola pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol masih menggunakan model ceramah yang difokuskan pada guru, khususnya format tanya jawab, pekerjaan rumah, dan tugas. Hal ini tidak memberikan otonomi kepada siswa dan jarang mendorong pembelajaran aktif daripada pembelajaran pasif. Hal ini tentu saja disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat siswa menerima penjelasan guru seolah-olah penjelasan tersebut dikunyah, disendok, dikumpulkan, lalu dimasukkan ke dalam mulut mereka, sementara siswa hanya membuka bibir mereka tanpa

melakukan banyak analisis atau tindakan.

Sayangnya, pembelajaran ini masih menunjukkan pola pembelajaran yang jenuh dan membosankan, bahkan ketika pendekatan tradisional juga mencakup debat dan tanya jawab. Seringkali, pembelajaran siswa terbatas pada apa yang dijelaskan guru dan materi yang diberikan, yang menghambat mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman secara maksimal. Hal ini mendukung pandangan (Mulyasa, 2017) yang menyatakan bahwa mengatakan bahwa partisipasi aktif mahasiswa sangat penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar. Ia berpendapat bahwa ceramah saja tidak cukup untuk memenuhi tuntutan mahasiswa di era informasi saat ini.

Agar siswa dapat membangun kemampuan berpikir kritis, Hamalik (2016) juga menggarisbawahi pentingnya interaksi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kurangnya strategi pembelajaran interaktif dan partisipatif dapat dikaitkan dengan ketidakmampuan siswa dalam mengklasifikasikan dan mengurutkan periode serta mengenali tokoh-tokoh penting.

Dengan penjelasan berikut, proses pembelajaran siswa dengan metode pembelajaran tradisional tergolong cukup dalam mencapai

indikator capaian pembelajaran geografi:

a) Siswa mampu mengidentifikasi dan mengkarakterisasi ciri-ciri lapisan bumi. Unsur-unsur utama yang meliputi kerak bumi, mantel bumi, dan inti bumi, serta sifat fisik dan kimia masing-masing lapisan dapat dijelaskan melalui unsur-unsur tersebut.

b) Kemampuan siswa untuk mengklasifikasikan dan menyusun berbagai jenis batuan menurun. Perbedaan antara batuan beku, batuan sedimen, dan batuan metamorf, serta mekanisme yang mengubah satu jenis batuan menjadi jenis batuan lain, belum sepenuhnya dipahami oleh mereka.

c) Siswa dapat mengenali ciri-ciri siklus batuan dengan mudah. Mereka mampu menjelaskan bagaimana lapisan bumi terbentuk dan berubah melalui siklus seperti pembekuan, pelapukan, pengendapan, dan metamorfisme.

Kelas Eksperimen

Lingkungan belajar geografi di kelas eksperimen X E 5 sangat hidup dan bersemangat. Instruktur memulai kelas hari itu dengan memutar film edukasi yang menarik tentang sifat-sifat lapisan bumi dan siklus batuan. Saat film dimulai, semua siswa bersemangat dan terpaku pada layar, menyaksikan animasi yang menjelaskan dengan jelas berbagai lapisan bumi.

Pandangan ini konsisten dengan gagasan (Richard E. Mayer, 2005), yang menyoroti peran multimedia dalam pendidikan. Mayer berpendapat bahwa dengan menyediakan informasi secara visual dan audio, yang membantu dalam pemrosesan kognitif, penggunaan animasi dan video dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Guru menghentikan video di beberapa titik untuk menjawab pertanyaan siswa dan memberikan klarifikasi lebih lanjut. Siswa merasa nyaman untuk menyuarakan pikiran mereka dan mengajukan pertanyaan karena sifat hubungan guru-siswa yang sangat terlibat. Seorang siswa bertanya, "Mengapa lapisan mantel lebih panas daripada kerak bumi?" Untuk melibatkan siswa lain dalam percakapan, guru memberikan tanggapan yang bijaksana dan contoh-contoh yang relevan.

Setelah video selesai, Guru beralih ke aplikasi Gimkit, yang dikonfigurasi untuk ujian interaktif.

Para siswa langsung mengambil Phone mereka dan membuka aplikasi tersebut. Saat para siswa mulai menjawab pertanyaan, kelas dipenuhi sorak-sorai dan tawa. Untuk mendapatkan skor terbaik, mereka saling menyemangati dan terlibat dalam kompetisi yang sehat. Ketika seorang siswa berkata, "Ayo, kita bisa

lebih cepat dari kelas sebelah!" teman-temannya menjadi semakin antusias.

Selain tantangan, Gimkit menawarkan umpan balik instan, yang memungkinkan siswa melihat area peningkatan mereka dengan segera. Untuk memastikan bahwa setiap siswa merasa terlibat dan didukung, guru mengawasi mereka dan menawarkan dorongan. Sudut pandang ini konsisten dengan penelitian oleh Ahmad (2015), yang menyoroti potensi pembelajaran berbasis permainan, atau gamifikasi, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Siswa lebih cenderung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ketika lingkungan kompetitif yang sehat dipupuk.

Selain itu, (Sanjaya, 2016) mengemukakan bahwa aplikasi interaktif dan bentuk teknologi lainnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan aplikasi seperti Gimkit, yang membantu mereka mempertahankan pengetahuan dan memahami pelajaran yang diajarkan. Selain itu, (Mulyasa, 2017) berpendapat bahwa umpan balik langsung yang ditawarkan dalam pembelajaran interaktif sangat penting bagi pertumbuhan siswa. Siswa mungkin lebih termotivasi dan fokus untuk meningkatkan pemahaman mereka jika mereka menyadari area yang memerlukan peningkatan segera.

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Gimkit untuk pembelajaran geografi oleh kelas eksperimen X E 5 tidak hanya menghidupkan suasana kelas, tetapi juga secara efektif mendorong pertumbuhan kemampuan siswa melalui dorongan, kritik yang jujur, dan pertukaran yang menyenangkan. Sementara itu, berikut ini dapat ditunjukkan dengan memeriksa pertumbuhan penanda hasil belajar di kelas eksperimen yang dilakukan:

1. Siswa dapat lebih memahami ide geografi, khususnya yang berkaitan dengan lapisan bumi dan siklus batuan, berkat alat bantu visual video.
 2. Siswa terlibat dalam pembelajaran aktif saat mereka menggunakan aplikasi Gimkit. Mereka berpartisipasi dalam percakapan dan memberikan jawaban selain hanya mendengarkan.
 3. Lingkungan kompetitif Gimkit membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar. Mereka lebih bersemangat untuk mencapai hasil yang lebih baik dan merasa lebih tertantang.
 4. Siswa dapat dengan cepat meningkatkan pemahaman mereka dengan menggunakan umpan balik Gimkit untuk mengidentifikasi kekuatan dan keterbatasan mereka.
 5. Pembelajaran berbasis diskusi dan tanya jawab kolaboratif di Gimkit meningkatkan interaksi sosial siswa,
- Jurnal Buana - Volume-9 No-3 2025**

mendorong kerja sama tim, dan meningkatkan komunikasi.

6. Siswa merasa lebih nyaman belajar di kelas yang ceria dan memberi semangat, yang menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan ketika mempelajari Dinamika Litosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan menggunakan materi audio visual. Pemanfaatan materi pembelajaran audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA N 2 Payakumbuh, sesuai dengan hipotesis alternatif (Ha) yang telah diajukan.

Hasil post-test yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran geografi secara signifikan, mendukung pernyataan tersebut. Kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual memperoleh skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Analisis yang dilakukan telah membahas tiga tujuan utama penelitian ini. Masing-masing tujuan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai seberapa baik materi audio-visual untuk pengajaran geografi pada topik utama dinamika litosfer dan pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari. Siswa yang menggunakan media audio-visual memperoleh peningkatan pengetahuan yang cukup besar, menurut pemeriksaan data hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Nilai rata-rata pasca-tes sebesar 82 menjadi buktinya. Menurut penelitian ini, materi audio-visual memiliki kekuatan untuk menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan materi tersebut.

2. Tujuan kedua adalah untuk mengukur hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode standar di kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun siswa di kelas kontrol juga memperoleh wawasan, hasil belajar mereka tidak sebaik siswa di kelas eksperimen. Pada kelompok kontrol, skor rata-rata pasca-tes adalah 72. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan tradisional kurang berhasil dalam memaksimalkan hasil belajar untuk mata pelajaran yang menantang seperti geografi.

3. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah meneliti bagaimana materi pembelajaran audio-visual mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini secara efektif menunjukkan dampak yang cukup baik

dari penggunaan media audio-visual dengan membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Asumsi bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar didukung oleh data pasca-tes, yang mengungkapkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih baik. Dengan analisis *n-gain* sebesar 0,7620, jelas bahwa penggunaan materi pembelajaran audio-visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Angka *n-gain* menunjukkan bahwa setelah penggunaan media ini, pemahaman siswa meningkat secara signifikan. Akibatnya, penelitian kami tidak hanya memvalidasi bahwa media audio-visual alat yang efektif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afandi, Afandi, Tulus Junanto, and Rachmi Afriani. "Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia." *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*. Vol. 3. No. 0. 2016.
- Amelia, Sindi. PENGARUH ACCELERATED LEARNING CYCLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KONEKSI MATEMATIS SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA: Studi Kuasi-Eksperimen Pada Salah Satu

- Smp Negeri Di Pekanbaru. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Bonawati, Eva. "Buku teks dalam pembelajaran Geografi di Kota Semarang." *Jurnal Geografi: Media Informasi Pengembangan dan Profesi Kegeografian* 4.2 (2007).
- Darung, Apri, Iya Setyasih, and Mei Vita Romadon Ningrum. "Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infogrfsis." *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi* 1.1 (2020): 27-41.
- Darung, Apri, Iya Setyasih, and Mei Vita Romadon Ningrum. "Pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan poster infogrfsis." *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi* 1.1 (2020): 27-41.
- Edistria, Ega. Pengaruh Penerapan Hypnoteaching dalam Problem-Based Learning terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama: Studi Kuasi-Eksperimen pada Siswa Salah Satu SMP Negeri di Bandung. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- Isnawan, Muhammad Galang. "Kuasi Eksperimen." *Nashir Al-Kutub Indonesia* (2020).
- Meidiana, R., Simbolon, D., & Wahyudi, A. (2018). Pengaruh Edukasi melalui media audio visual terhadap pengetahuan dan sikap remaja overweight. *Jurnal kesehatan*, 9(3), 478-484.
- Muhson, Ali. "Teknik analisis kuantitatif." Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta (2006): 183-196.
- Prasetya, Fargil. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1.2 (2016): 257-266.
- Rahmat, Pupu Saeful. Psikologi pendidikan. Bumi Aksara, 2021.
- Retnowati, Devi Ratih, Ach Fatchan, and I. Komang Astina. Prestasi akademik dan motivasi berprestasi mahasiswa S1 pendidikan geografi universitas negeri malang. Diss. State University of Malang, 2016.
- Simamora, Roymond H. "Pengaruh penyuluhan identifikasi pasien dengan menggunakan media audiovisual terhadap pengetahuan pasien rawat inap." *Jurnal Keperawatan Silampari* 3.1 (2019): 342-351.
- Supardan, Dadang. Pembelajaran sejarah berbasis pendekatan multikultural dan perspektif sejarah lokal, nasional, global, untuk integrasi bangsa: Studi kuasi eksperimental terhadap siswa Sekolah Menengah Umum di Kota Bandung. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2004.

- Unaradjan, Dominikus Dolet. Metode penelitian kuantitatif. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3.2 (2021): 96-102.
- Yusantika, Friska Dwi, Imam Suyitno, and Furaidah Furaidah. Pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV. Diss. State University of Malang, 2018