

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa tujuan pendidikan ialah mengembangkan kemampuan sekaligus membentuk watak bangsa yang bermartabat (UU Sisdiknas, 2003). Abdullah (2007) menegaskan bahwa pendidikan yang ideal mampu menyeimbangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai upaya pembentukan karakter. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana penting untuk membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi berbagai tantangan baru. Peserta didik tidak cukup hanya menguasai pengetahuan, melainkan juga dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Wagner (2008) menegaskan bahwa keterampilan abad 21 menjadi kunci penting agar peserta didik dapat bersaing di era modern. Sejalan dengan itu, OECD (2015) menyebutkan bahwa sekolah harus mampu menyiapkan generasi muda agar memiliki literasi digital, keterampilan sosial, serta kecakapan hidup yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, pembelajaran abad 21 harus berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, pemanfaatan teknologi, dan partisipasi aktif peserta didik.

Dalam proses belajar, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses penyampaian materi. Media bukan hanya digunakan sebagai alat bantu guru, tetapi juga berfungsi memperjelas informasi serta menarik perhatian peserta didik. Sadiman (2012) menjelaskan bahwa media dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman, meningkatkan perhatian, dan mempermudah peserta didik memahami hal-hal yang sifatnya abstrak. Sejalan

dengan itu, Arsyad (2014) menegaskan bahwa penggunaan media juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran digital semakin banyak dimanfaatkan di sekolah. Lestari (2018) menyebutkan bahwa teknologi pendidikan berfungsi untuk memperluas akses informasi dan meningkatkan efektivitas belajar. Penelitian Salsabila dan Agustian (2021) membuktikan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan media konvensional. Bahkan Karolcık et al. (2019) menemukan bahwa media digital mendorong keterlibatan aktif peserta didik, yang berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi salah satu strategi penting sebagai upaya pengembangan mutu pendidikan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat diwujudkan melalui penggunaan *microsite*. *Microsite* merupakan *website* sederhana yang dirancang untuk menyajikan materi tertentu secara fokus, terstruktur, dan interaktif. Hakim (2004) menjelaskan bahwa tampilan *website* yang menarik mampu menumbuhkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik untuk menguasai materi menjadi lebih mudah. Sejalan dengan itu, Hidayanto dan Kartosapetro (2020) menyatakan bahwa penggunaan *microsite* mampu menyajikan konten pembelajaran yang lebih menarik karena dapat memadukan teks, gambar, audio, maupun video. Dengan sifatnya yang fleksibel dan mudah diakses, *microsite* memiliki potensi menjadi media pembelajaran yang efektif di era digital.

Dalam pembelajaran geografi, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Geografi mempelajari fenomena alam maupun sosial yang seringkali bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya dijelaskan melalui ceramah. Rusman (2013) menegaskan bahwa media digital dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik karena menyajikan fenomena spasial secara visual. Penelitian Nurfalih dan Rahayu (2023) mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif pada geografi terbukti mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran geografi sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat inovatif sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep yang diajarkan.

Putri Mutiara Nur Muslimah, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS XI DI MA AL-INAYAH KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun, hasil wawancara dengan guru geografi di MA Al-Inayah Kota Bandung menggambarkan bahwa media pembelajaran yang dipakai masih sebatas *powerpoint* dan metode ceramah. Keterbatasan tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka kesulitan memahami materi geografi karena tidak ada media yang dapat membantu visualisasi konsep. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya dengan memanfaatkan *microsite*.

Pemilihan *microsite* sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, *microsite* bersifat interaktif, fleksibel, dan mudah diakses hanya dengan menggunakan perangkat digital yang terkoneksi internet. Hal ini mendorong peserta didik agar terbiasa belajar secara mandiri baik di kelas maupun di luar kelas. Kedua, *microsite* dapat menampilkan kombinasi teks, gambar, peta, dan video yang sesuai dengan karakteristik materi geografi yang menuntut kemampuan visualisasi spasial. Ketiga, *microsite* relatif sederhana dibuat dan digunakan dibandingkan media berbasis aplikasi kompleks, sehingga lebih sesuai dengan kondisi sekolah dan sarana yang tersedia.

Selain itu, pemilihan materi flora dan fauna dalam penelitian ini didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, dari segi akademis, materi ini memerlukan pemahaman mengenai persebaran wilayah, klasifikasi, serta contoh nyata yang seringkali sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal. *Microsite* sebagai media berbasis website mampu menyajikan konten visual interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas. Kedua, dari segi praktis, pada saat penelitian dilaksanakan materi flora dan fauna memang sedang diajarkan pada peserta didik kelas XI MA Al-Inayah Kota Bandung. Dengan demikian, pemilihan materi ini tidak hanya relevan dengan kondisi pembelajaran di lapangan, tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan penelitian.

Sejumlah penelitian sebelumnya memang telah membuktikan efektivitas media berbasis *website* dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus meneliti penggunaan *microsite* dalam mata pelajaran geografi masih terbatas, terutama di lingkungan madrasah. Padahal, *microsite* memiliki potensi besar untuk

meningkatkan pemahaman konsep spasial dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian, situasi ini menjadikan penelitian ini penting sebagai usaha mengisi kekosongan kajian yang ada sekaligus memberikan alternatif solusi bagi permasalahan pembelajaran geografi. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* terhadap Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas XI di MA Al-Inayah Kota Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *microsite* di MA Al-Inayah Kota Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *powerpoint* di MA Al-Inayah Kota Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar geografi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *microsite* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* setelah perlakuan di MA Al-Inayah Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkenaan uraian perumusan masalah tersebut, studi ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *microsite* di MA Al-Inayah Kota Bandung.
2. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *powerpoint* di MA Al-Inayah Kota Bandung.
3. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar geografi antara kelas eksperimen yang menggunakan media *microsite* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* setelah perlakuan di MA Al-Inayah Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Mengacu tujuan studi diatas, studi ini pun memberikan kebermanfaatannya secara teoritis serta praktis.

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari studi ini diharapkan melalui upaya ini akan menyumbangkan kebermanfaatannya bagi peserta didik maupun guru dalam memperdalam dampak penerapan media pembelajaran *microsite* serta menciptakan pengalaman belajar yang positif pada pembelajaran geografi tersebut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik: Menopang peningkatan hasil belajar secara kognitif, khususnya di bidang pelajaran geografi, dengan mempermudah pemahaman materi pembelajaran.
- b. Bagi Guru: Menjadi wawasan baru serta saran yang membangun mengenai pemilihan dan penerapan media pembelajaran *microsite* untuk mendorong peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Proses Pembelajaran: Penerapan media pembelajaran yang efektif maupun efisien, maka akan mendorong peserta didik lebih mudah dalam memperdalam materi.
- d. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dan pertimbangan untuk menerapkan media *microsite* sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan capaian belajar peserta didik utamanya di bidang pelajaran geografi.

1.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada adanya *research gap* atau kesenjangan penelitian yang ditemukan dalam studi-studi sebelumnya. Sejumlah studi terdahulu membahas dampak dari media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran geografi. Walaupun sebagian besar penelitian tersebut tidak menggunakan media *microsite* pada pembelajaran geografi seperti penelitian yang dilakukan oleh Fadilla Rizky Amelia, (2022), Inggit Larasati Uba et al., (2022), Arjunika Eka Putri & Mukminan, (2019), Nera Afriyose et al., (2022), Ervita Rachmawati et al., (2024), Lusi Septiana et al., (2020) dan Arum Dwi Anggraini, (2022). Namun, terdapat

Putri Mutiara Nur Muslimah, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS XI DI MA AL-INAYAH KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sejumlah kesenjangan yang perlu ditelusuri lebih jauh seperti kurangnya penelitian pada media *microsite* untuk mata pelajaran geografi dan memahami secara spesifik bagaimana media pembelajaran dengan basis *microsite* akan memengaruhi hasil belajar geografi peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faiz Keumala et al., (2024) menunjukkan bahwa media *microsite* terbukti efektif mampu menunjang hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Informatika di SMK. Pada penelitian ini menyoroti manfaat *microsite* sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Meskipun temuan ini relevan untuk mata pelajaran informatika, penelitian ini tidak mencakup konteks pembelajaran geografi yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis spasial dan analisis wilayah. Sehingga, ada peluang untuk mengeksplorasi apakah *microsite* memiliki efektivitas serupa dalam mendukung pembelajaran geografi.

Kebaruan (*novelty*) atau perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada perbedaan pendekatan serta fokus kajian. Dalam penelitian ini *microsite S.id* akan dikembangkan oleh peneliti dan berisi terkait materi pembelajaran, teks, video pembelajaran, gambar, serta asesmen tentang pengetahuan dasar geografi dalam mata pelajaran geografi. *S.id* dapat menghubungkan berbagai kebutuhan dan berbagi banyak tautan hanya melalui satu laman yang menarik secara visual, sehingga penerapan *S.id web profile* dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menarik secara visual, serta akses yang mudah melalui *S.id web profile*. Penggunaan *smartphone* yang mudah dibawa, diakses, dan terjangkau, dapat memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik karena tergolong sebagai sarana baru, hal ini juga mendorong ketertarikan peserta didik untuk memanfaatkan fasilitas yang kerap dimanfaatkan dalam aktivitas sehari-hari.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Fadilla Rizky Amelia, 2022	Pengaruh Media Pembelajaran Arcgis Online Terhadap Keterampilan Kolaboratif Dan Hasil Belajar Siswa SMA	Perlu dilakukannya berbagai langkah untuk menciptakan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi.	Mengkaji pengaruh media pembelajaran ArcGIS Online terhadap keterampilan kolaboratif dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri.	Quasi eksperimen dengan rancangan <i>Post-test Only Control Design</i> , yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Temuan studi menghasilkan dampak bermakna dari Pemanfaatan ArcGIS Online dalam proses pembelajaran yang berfokus pada keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik.
2.	Kiki Aryaningrum, 2016	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Xi Di Sma Negeri 9 Palembang.	Model pembelajaran yang konvensional masih diterapkan dalam pembelajaran geografi serta belum adanya pengembangan dengan acuan teknologi informasi.	Studi ini bermaksud mengidentifikasi dampak dari Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) pada Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 9 Palembang.	Penelitian yang digunakan metode quasi eksperimen.	Studi tersebut menghasilkan koefisien $r_{xy} = 0,60$ dan koefisien determinasi $r^2 = 0,36\%$ yang menyatakan hasil belajar siswa berdampak dari Pembelajaran berbasis web (e-learning) sejumlah 36% serta sisanya 64% berasal dari faktor yang lain.
3.	Muhammad Faiz Keumala, Sitti Hartinah, Suriswo. (2024).	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK. (Journal of Education Research).	Media pembelajaran belum pernah guru terapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta model yang diterapkan masih konvensional, yakni ceramah, sehingga mengakibatkan kurang aktifnya siswa sebab mereka hanya mendengarkan materi yang guru sampaikan.	Studi ini bermaksud mengidentifikasi proses analisis kebutuhan, desain media, uji validitas terhadap media dan materi, serta pengujian efektivitas media pembelajaran dengan acuan <i>microsite</i> .	Metode pengembangan (<i>Research and development</i>) diterapkan untuk studi ini, dengan memanfaatkan ADDIE untuk sampel melalui 5 proses, yakni <i>analysis</i> (analisis), <i>design</i> (desain), <i>development</i> (pengembangan), <i>implementation</i> (implementasi), <i>evaluation</i> (evaluasi).	Studi tersebut menghasilkan adanya validitas dari media pembelajaran, sesuai dengan penilaian sejumlah 80% dari ahli media, serta 88% dari ahli materi, sehingga keduanya sangat layak untuk diterapkan. Selain itu, tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> juga tergolong tinggi.

Putri Mutiara Nur Muslimah, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS XI DI MA AL-INAYAH KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.	Inggit Larasati Uba , Bella Theo Tomi Pamungkas, Sukmawati, 2022	Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di Sman 5 Kupang	Masih minimnya penerapan media pembelajaran, sehingga memunculkan inisiatif peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan basis digital.	Untuk mengidentifikasi peningkatan media pembelajaran yang berbasis digital melalui aplikasi canva untuk mata pelajaran geografi dalam memajukan hasil belajar siswa.	Metode yang diterapkan merupakan penelitian berbasis pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.	Temuan studi menunjukkan adanya keefektifan dari canva sebagai media pembelajaran untuk materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat
5.	Firda Fahrana Fadillah, 2024	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google My Maps Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kuasi Eksperimen Di Ma Hudaatul Umam, Tangerang)	Guru geografi di sekolah belum mengetahui mengenai media pembelajaran dengan basis digital dalam mata pelajaran geografi.	Maksud dari studi ini adalah mengidentifikasi dampak pemanfaatan media pembelajaran google my maps pada hasil belajar siswa di bidang pelajaran geografi serta pandangan mereka terhadap media tersebut.	Studi ini menerapkan metode kuasi eksperimen dan pendekatan kuantitatif.	Temuan dari studi menghasilkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik untuk bidang pelajaran geografi bermedia pembelajaran Google My Maps di M Hudaatul Umam tangerang, dengan nilai gain score 0.52.
6.	Arjunita Eka Putri, Mukminan (2019).	Use of Interactive Learning Media Based on Macromedia Flash on Student Learning Outcomes.	Guru mengalami suatu permasalahan pada pembelajaran yakni siswa kurang berminat dalam membaca buku pelajaran.	Agar dapat mengidentifikasi dampak serta perbedaan hasil belajar antara siswa yang memanfaatkan macromedia flash dengan siswa yang hanya menerapkan media konvensional (model/tampilan).	Menggunakan metode penelitian Research and Development.	Hasil nilai posttest dari macromedia flash sebagai media pembelajaran didapatkan lebih tinggi pada kelas eksperimen dengan nilai 83,5 dan 68,8 untuk kelas kontrol. Sedangkan untuk pretestnya adalah 73,4 untuk kelas eksperimen, 51,7 untuk kelas kontrol. Maka memberikan hasil bahwa media tersebut efektif.

7.	Nera Afriyose, Sudjarwo, Sugeng Widodo, 2022	Development of Discovery Learning based Linktree Learning Media to Improve Geography Learning Outcomes in High School. (East Asian Journal of Multidisciplinary Research/EAJMR)	Mata pelajaran Geografi menjadi bidang pelajaran yang membuat siswa bosan sebab metode yang diterapkan guru masih konvensional.	Studi ini bermaksud untuk menguji keefektifan dari pengembangan media pembelajaran linktree dengan basis discovery learning dalam memajukan tingkatan hasil belajar geografi di SMA.	Studi ini menerapkan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi.	Temuan dari studi ini menghasilkan: 1) Pengembangan media pembelajaran ini melalui tahapan pengembangan ADDIE, 2) Hasil uji kelayakan ahli dengan kategorisasi validitas tinggi (sangat layak) untuk materi, media, bahasa dan desain pembelajaran, 3) Hasil uji kelayakan uji coba luas mengindikasikan jika adanya dampak dari pemanfaatan media pembelajaran model discovery learning linktree berpengaruh pada peningkatan hasil belajar geografi, serta 4) Hasil uji efektivitas menunjukkan penggunaan media pembelajaran linktree dengan basis discovery learning efektif dalam memajukan tingkat hasil belajar geografi.
8.	Lusi Septiana, Armi Lia Aji, Risklarita Simanjuntak, Muhammad Robith Farkhan (2020).	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis It Terhadap Kemampuan Spasial Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Sma Alazhar 3 Bandar Lampung Tahun 2020	Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dengan acuan IT, sehingga masih rendahnya pemahaman serta kemampuan spasial siswa.	Studi ini bermaksud mengidentifikasi dampak dari pemanfaatan media pembelajaran yang mengacu IT pada kemampuan spasial serta hasil belajar geografi peserta didik SMA.	Studi ini menerapkan Quasi Experiment Design, metode Nonequivalent Control Group bentuk Pretest dan Posttest.	Studi literatur yang telah dikaji menghasilkan bahwa media pembelajaran dengan mengacu IT terbukti efektif serta berpotensi untuk dikembangkan secara kontinu sebagai sarana pembelajaran. Dengan begitu, maka dipahami jika pemanfaatan media pembelajaran dengan basis IT berdampak pada kemampuan spasial serta pencapaian hasil belajar.

9.	Ervita Rachmawati, Bagus Kurniawan, Habtu Worku Arkew, Archana Singh, 2024	Development of Web-Based Geography Learning Media for High School Students (Journal Evaluation in Education/JEE).	Metode ceramah masih mendominasi sistem pembelajaran yang ada saat ini, serta belum ada media lain yang menunjang kegiatan belajar mengajar.	Mengatasi permasalahan hasil serta motivasi belajar siswa yang rendah untuk bidang pelajaran geografi siswa di SMA dengan cara mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran geografi berbasis web menggunakan Moodle.	Studi ini menerapkan prosedur pengembangan metode R&D berisi enam langkah. Subjek studinya ialah siswa SMA yang berjumlah 21 orang. Serta data dikumpulkan melalui tes berdesainkan eksperimen pre-post.	Hasil pengujian dengan menggunakan desain eksperimen before-after mengindikasikan jika adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran serta memiliki selisih hitung > tabel yang signifikan yaitu $5,570 \bar{y} 2,086$ melebihi hasil yang diharapkan sejumlah 75%
10.	Arum Dwi Anggraini, 2022.	Analisis Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Kelas X Ips Di Sma Negeri 1 Polanharjo Kabupaten Klaten	Terdapat kendala dari sambungan internet yang digunakan guru maupun siswa, serta diperlukannya perhatian yang serius terhadap pemilihan penggunaan media pembelajaran.	Menganalisis proses pembelajaran online dan persepsi peserta didik mengenai mata pelajaran geografi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Polanharjo ketika pandemi covid19.	Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif sebagai metodenya. Sedangkan sampling diterapkan dengan teknik purposive sampling.	Hasil persepsi peserta didik pada pemanfaatan media pembelajaran online menunjukkan adanya kemampuan dalam menarik perhatian mereka dalam berkonsentrasi belajar sejumlah 89,83%, mudah dioperasikan 71,19% serta berkontribusi dalam peningkatan nilai mereka 81,36%.
11.	Putri Mutiara Nur Muslimah (2024).	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Microsite Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI di MA Al-Inayah Kota Bandung.	Pembelajaran di sekolah masih menggunakan media konvensional. Pada sekolah penelitian belum menerapkan media berbasis teknologi secara maksimal dan belum pernah menggunakan media microsite pada pembelajaran geografi.	Studi ini dilakukan guna mengkaji pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> terhadap peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Geografi.	Dalam penelitian ini digunakan metode quasi eksperimen yang dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen, berbeda dengan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh uji <i>paired sample t-test</i> dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) pada kelas eksperimen dan 0,176 ($> 0,05$) untuk kelas kontrol.

Putri Mutiara Nur Muslimah, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS XI DI MA AL-INAYAH KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu