

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu fungsi sekolah adalah menyelenggarakan proses pembelajaran. Pembelajaran yang ada di sekolah yaitu bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan (*kognitif*), perilaku (*psikomotor*) dan pembentukan sikap (*afektif*) dengan tujuan tersebut diharapkan peserta didik mengalami proses perubahan atau pendewasaan diri.

Kualitas pembelajaran yang baik merupakan tingkat baik buruknya fasilitator (guru) dalam memberikan pelayanan pendidikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kualitas pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang tinggi untuk mencapai hal tersebut maka dibutuhkan juga minat belajar peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Slameto (2010, hlm. 57) mengemukakan bahwa “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Minat pengaruhnya besar dalam belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik – baiknya karena tidak ada daya tarik. Selanjutnya menurut Sudjana (2006, hlm. 30) mengemukakan bahwa “Keberhasilan peserta didik tentunya dipengaruhi beberapa faktor antara lain: peran guru sebagai fasilitator, sarana dan prasarana yang memadai serta peran aktif peserta didik itu sendiri. Terdapat tiga komponen utama dalam pembelajaran, yaitu: tujuan pembelajaran, bahan ajar, metode dan alat yang digunakan dalam pembelajaran serta aspek penilaian yang saling terintegrasi satu sama lain”.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengatasi motivasi belajar tersebut. Sanjaya (2012, hlm. 72) mengemukakan bahwa “Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat”.

Pemilihan media pada proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan minat yang tinggi. Media pembelajaran harus mengemas materi pelajaran menjadi menarik sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi tersebut dan dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik.

Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mempunyai rasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002, hlm. 20-21) mengemukakan bahwa “Media pengajaran harus memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
- 2) Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”.

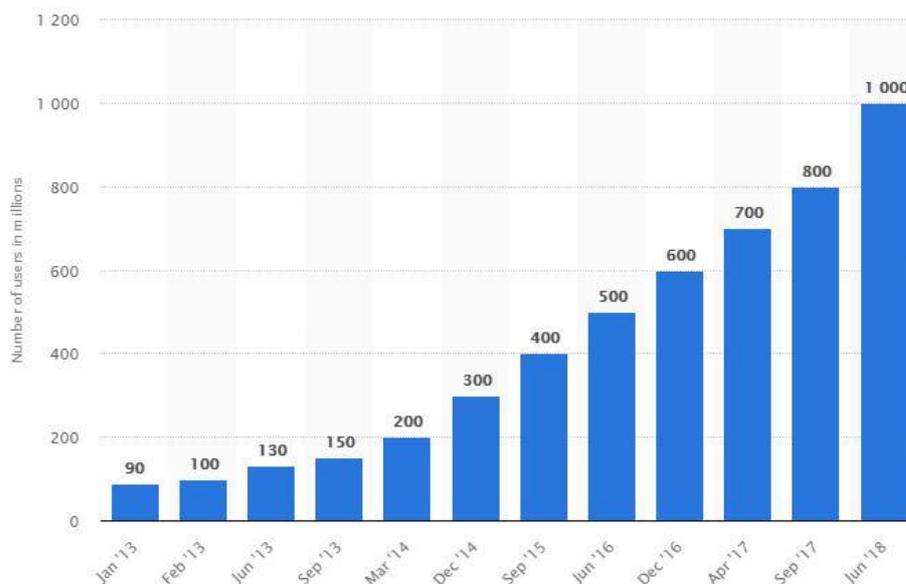
Instagram merupakan media sosial yang digunakan banyak orang terutama anak muda khususnya anak SMA. *Instagram* merupakan media sosial informasi berupa penyajian gambar atau foto, video, poster, dan *snapgram* yang mana semua komponen tersebut merupakan informasi dan dapat di *share* ke beberapa orang yang sudah berada pada kontak pertemanan dalam istilah *instagram follow* (mengikuti). Menurut *survey* yang dicantumkan di *website* resmi Menkominfo RI menyatakan bahwa pengguna internet dan media sosial paling tinggi di dunia didominasi oleh anak-anak dan remaja.

Pengguna teknologi di era baru digunakan atau didominasi generasi muda atau bisa disebut generasi milenial. Generasi milenial ini lahir pada awal 1980-an hingga 2000 generasi milenial pada umumnya memiliki karakteristik peningkatan

penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Terutama ditandai adanya gawai (*gadget*) yaitu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang sesuai yang secara spesifik disusun lebih canggih dari teknologi sebelumnya. Contohnya yaitu komputer yang berbentuk gawai adalah *notebook*, laptop dan telepon rumah yang berubah menjadi *handphond (hp)* canggih (*Smart Phone*).

Penggunaan *Hp* di SMAN 1 Cisarua merupakan hal yang dilegalkan dalam pembelajaran mengingat banyak sumber maupun referensi dengan segala kemudahan teknologi, *hp* diperbolehkan dibawa peserta didik di SMAN 1 Cisarua karena *hp* hanya digunakan pada saat mata pelajaran yang dirasa dibutuhkan saja dengan fasilitas *wifi* disetiap kelas peserta didik dapat menggunakan *smart phonenya* untuk mengakses sosial media termasuk kemudahan dalam mengakses aplikasi *instagram*.

Dari latar belakang tersebut maka peneliti menggunakan *instagram* sebagai media pembelajaran maupun berbagi informasi mengenai materi geografi untuk peserta didik di SMA.



Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan Pengguna *Instagram* di Dunia (www.statista.com)

Sari (2017, hlm. 2) mengemukakan bahwa “Penggunaan *instagram* sebagai komunikasi pembelajaran merupakan suatu penomena baru yang ada di dalam penggunaan media sosial, karena biasanya menggunakan cara komunikasi kelompok, komunikasi publik maupun komunikasi internasional”. Media *instagram* dipilih karena dapat mengemas materi pembelajaran dengan menarik dan kreatif serta berbasis media sosial peserta didik dapat melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Rubiyati (2018, hlm. 7) mengemukakan bahwa “Berdasarkan hasil penelitian analisis data besar pengaruh pemanfaatan media sosial *instagram* terhadap kreativitas belajar mencapai skor 41,22 % berada pada kategori “sedang” dengan demikian dapat diartikan remaja dapat menggunakan media sosial *instagram* sebagai sarana untuk menambah informasi yang dapat menambah pengetahuannya. Hal ini merupakan rangsangan yang kondusif bagi berkembangnya kreativitas pada diri remaja”

Menggunakan *instagram* peserta didik dapat mengalami perubahan tingkah laku karena proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian menurut Manampiring (2015, hlm. 5) bahwa “*Instagram* dapat mengubah perilaku mereka dengan 62,5% atau 25 orang mengatakan *instagram* mungkin dapat merubah perilaku mereka dan postingan-postingan yang ada di *instagram* juga bisa memicu simpati para siswa tentang apa yang terjadi dipostingannya itu hal ini dibuktikan dengan 67,5% atau 27 siswa menganggap postingan di *instagram* dapat membuat mereka bersimpati”.

Media *instagram* juga mempunyai ketertarikan tersendiri yang menyebabkan peserta didik membuka aplikasi *instagram* yang memuat konten materi pembelajaran yang berupa video, foto, *snagram*, dan *foster* setiap hari. Pemilihan media *instagram* cocok digunakan karena memuat media audio visual dan visual serta didukung oleh pendapat Herry (2007, hlm. 31) menyatakan bahwa “Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru disekolah yaitu :

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan terdiri atas media yang dapat

diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat di proyeksikan (*nonprojected visual*).

- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan sejenisnya.
- 3) Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

Media *instagram* digunakan kepada peserta didik, karena sebagian besar peserta didik mempunyai akun sosial media *instagram* dan hampir setiap hari mereka membaca dan melihat postingan yang ada di akun *instagram*. Sedangkan media *instagram* sendiri belum digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya SMAN 1 Cisarua. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh media *instagram* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dewasa ini ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran geografi di SMA sangatlah kurang, hal ini dibuktikan dengan pemilihan mata pelajaran saat ujian nasional pada tahun 2018 hanya ada 10 peserta didik yang memilih mata pelajaran geografi di SMAN 1 Cisarua.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Nasional Peminatan Geografi Pada Tahun 2018

Anton Honasis	Hilman Abdurahman	Vica Widiyana Nurulita	Yoga Ismail Astiana	Yusuf Bahtiar	Qotrun Nada Septiani	Rizki Maulana Yusuf	Zian Danar Riantama	Gisep Tugi Agustian	Nindi dwi P
60,0	64,0	54,0	64,0	78,0	34,0	60,0	60,0	38,0	72,0

Sumber : Data SMAN 1 Cisarua

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi dengan menunjukkan hanya ada 10 peserta didik yang memilih mata pelajaran geografi pada saat ujian nasional dan dengan rata-rata nilai 58,4 dari 10 peserta didik tersebut. Penurunan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran geografi harus segera diatasi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dilakukan pada kelas XI IPS.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Cisarua banyak sekali permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran. Kendala yang ditemukan peneliti diantaranya yaitu motivasi belajar peserta didik

yang kurang dalam mengikuti kegiatan mata pelajaran geografi, peserta didik tidak memiliki buku *referensi*, peserta didik merasa jenuh karena harus melakukan presentasi setiap pertemuannya, mengobrol dengan teman saat jam mata pelajaran geografi berlangsung, tidur disaat jam mata pelajaran geografi, bermain *handphone* saat proses mata pelajaran geografi berlangsung dan ada saja peserta didik yang meninggalkan kelas dengan beralasan izin ke kamar mandi.

Peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Cisarua berterus terang dan mengatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di kelas monoton, membuat mengantuk dan tidak mudah untuk diingat kembali di rumah, peserta didik belum bisa menguatkan kognitif. Peneliti tertarik untuk meneliti kedua kelas tersebut yang mempunyai karakteristik sama dan pemilihan kelas eksperimen yaitu di kelas XI IPS 1 dan kelas kontrol yaitu XI IPS 2. Penggunaan media merupakan salah satu opsi yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan tersebut, penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *INSTAGRAM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI (Kuasi Eksperimen Kelas XI IPS 1 SMAN 1 CISARUA)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dengan dibuktikan dari hasil peminatan ujian nasional. Pada tahun 2018 menunjukkan hanya 10 peserta didik yang memilih mata pelajaran geografi, hasil ujian seperti ulangan harian dan proses pembelajaran dikelas yang mengalami berbagai masalah seperti tidur pada saat jam pelajaran, izin keluar dengan alasan pergi ke kamar mandi. Hal ini menjadi masalah yang serius dalam proses pembelajaran geografi di SMAN 1 Cisarua.

Setelah dilakukan observasi peserta didik, ternyata dalam proses pembelajaran di kelas penggunaan media hanya menggunakan satu media. Media yang digunakan mengandalkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas,

sehingga peserta didik tidak merasa ingat dan mudah di akses kembali jika suatu pelajarannya telah terlewat.

Teknologi berkembang pesat dari waktu ke waktu sehingga memudahkan akses sarana informasi dari berbagai sosial media salah satunya aplikasi *instagram*. Penggunaan aplikasi *Instagram* banyak digunakan oleh generasi milenial tidak terlepas peserta didik di SMAN 1 Cisarua. Peserta didik lebih sering membuka aplikasi *instagram* dibandingkan dengan buku pelajaran. Kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dan perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berpengaruh baik terhadap motivasi belajar. Berdasarkan gap masalah yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan masalah kedalam tiga pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol ?
- 2) Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *instagram* pada kelas eksperimen ?
- 3) Bagaimana perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen?

1.3 Tujuan

- 1) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* pada kelas kontrol.
- 2) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *instagram* pada kelas eksperimen.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.4 Manfaat

Manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu memiliki 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1). Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penelahan terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *instagram* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Geografi di SMAN 1 Cisarua.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik

Penggunaan media pembelajaran *instagram* bagi peserta didik dapat meningkatkan respon dan partisipasi peserta didik sehingga akan tumbuhnya motivasi belajar peserta didik dalam aktivitas belajar geografi.

- 2) Bagi pendidik

- Meningkatkan daya kreasi dalam melakukan pembelajaran.
- Memudahkan guru dalam pemberian materi dengan menggunakan media informasi dan teknologi.
- Menyalurkan pengetahuan dengan orang banyak kepada *netizen* pengguna *instagram*.

- 3) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan daya kreativitas dalam komunikasi antar guru dan peserta didik.

- 4) Bagi pendidik lain

- Dapat memotivasi untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran geografi
- Dapat memotivasi untuk meningkatkan profesionalitas dan pemanfaatan IPTEK untuk pembelajaran
- Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan respon partisipasi peserta didik sehingga akan menumbuhkan minat belajar yang inovatif dan efektif.

1.5 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan kumpulan dari penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, keaslian penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan tidak memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya

keaslian penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.2 tentang penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan lokasi dan tema penelitian.

1.6 Struktur Organisasi

Penyusunan skripsi dalam penelitian ini memiliki struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, didalam BAB ini berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, Keaslian Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, yang berisikan Tinjauan Teoritis yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian yang berisikan Meode Pengembangan Media, Pemilihan Media Pembelajaran, Desain Penelitian, Lokasi penelitian, Populasi dan Sampel, Tahapan Penelitian, Alur Penelitian, Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Teknik Pengumpulan Data, Langkah-Langkah Penelitian, Analisis Instrumen, Teknis Analisis Data dan Indikator Keberhasilan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan dalam BAB ini terdapat Deskripsi Penelitian, Temuan Penelitian, Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Sebelum Menggunakan Media *Power Point*, Penggunaan Media *Power Point* dalam Pembelajaran di Kelas Kontrol, Motivasi Belajar Kelas Kontrol Setelah Menggunakan Media *Power Point*, Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media *instagram*, Penggunaan Media *instagram* dalam Pembelajaran di Kelas Eksperimen, Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Media *Instagram*, Perbandingan Motivasi Belajar, Analisis Data, Pembahasan.

Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu yang Berhubungan dengan Media Pembelajaran

No	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metode	Hasil
1	Novi Ulvatin. 2015. Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial <i>Facebook</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sindue Donggala. (Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim)	<p>a. Bagaimana desain dan implementasi pemanfaatan <i>facebook</i> sebagai media pembelajaran PAI Pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sindeu Donggala?</p> <p>b. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media Sosial <i>facebook</i> terhadap motivasi belajar PAI Pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sindeu Donggala?</p> <p>c. Bagaimana pengaruh pemanfaatan media sosial <i>facebook</i> terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMPN 1 Sindeu Donggala?</p> <p>Tujuannya adalah untuk menganalisis pengaruh dari pemanfaatan media sosial <i>facebook</i> terhadap motivasi belajar.</p>	Metode yang digunakan merupakan metode Eksperimen	Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan memanfaatkan media sosial <i>facebook</i> lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media.
2	Yuda Irfani, 2013. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dalam Pembelajaran IPS di Kelas VIII J SMP Negeri 14 Bandung	a. Bagaimana merancang penggunaan media pembelajaran berbasis blog untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII J SMP Negeri 14 Bandung	Metode yang digunakan peneliti merupakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Dengan menggunakan model Kemmis dan Raggart dalam Arikunto (2008, hlm. 74) yaitu sebagai berikut :	Pastisipasi peserta didik dalam pelaksanaannya selalu mengalami peningkatan terbukti pada siklus 1 hasil yang didapat adalah sebesar 60,3 % dan pada siklus ke 2 meningkat 67,2% begitu juga pada siklus ke 3 pasrtisipasi peserta didik

		<p>b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis blog untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII J SMP Negeri 14 Bandung</p> <p>c. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Blog dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII J SMP Negeri 14 Bandung</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan 2. Tindakan 3. Observasi 4. Refleksi 	<p>menjadi 73,5% namun pada siklus ke 4 terjadi penurunan partisipasi menjadi 71% hal ini dikarenakan peserta didik sudah mulai mencapai titik jenuh</p>
3	<p>Arif Rachman, 2015. Penggunaan Media <i>Twitter</i> untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengemukakan Pendapat dalam Pembelajaran IPS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>twitter</i> dalam meningkatkan partisipasi peserta didik mengemukakan pendapat di kelas VIII-C SMP Negeri 10 Bandung? 2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media <i>twitter</i> sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi peserta didik mengemukakan pendapat di kelas VIII-C SMP Negeri 10 Bandung? 3. Kendala apa yang dialami oleh guru dan peserta didik 	<p>Metode yang digunakan merupakan metode tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dengan tahapan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan 2. Tindakan 3. Observasi 4. Refleksi 	<p>Penggunaan media <i>twitter</i> dalam pembelajarann IPS telah mampu meningkatkan partisipasi siswa mengemukakan pendapat pada pembelajaran IPS di kelas VIII-C SMP Negeri 14 Bandung.</p>

		<p>selama pembelajaran IPS dalam penggunaan media <i>twitter</i> untuk meningkatkan partisipasi mengemukakan pendapat ?</p> <p>4. Sejauh mana Penggunaan media <i>twitter</i> dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi peserta didik mengemukakan pendapat di kelas VII-C SMP Negeri 10 Bandung?</p>		
4	<p>Imam Nail Sidik, 2015. Peningkatan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Media <i>Photography</i>.</p>	<p>a. Bagaimana merencanakan dan merancang persiapan pembelajaran dengan menggunakan media <i>photography</i> dalam meningkatkan daya berfikir kreatif siswa ?</p> <p>b. Bagaimana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>photography</i> dalam mengembangkan dan meningkatkan daya berfikir kreatif siswa ?</p> <p>c. Bagaimana daya berfikir kreatif siswa telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>photography</i>?</p> <p>d. Bagaimana kendala dan upaya ketika diterapkannya penggunaan media <i>photography</i> untuk meningkatkan daya berfikir kreatif siswa ?</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut merupakan metode penelitian tindakan kelas.</p>	<p>Kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan peneliti ini telah berhasil, media <i>photography</i> bisa memberikan solusi sebagai peningkatan berfikir kreatif siswa. Hal ini bisa dilihat dari tercapainya indikator berfikir kreatif siswa yang telah dicapai secara baik oleh siswa. Maka dengan demikian penelitian ini sesuai dengan harapan peneliti.</p>

5	Feisal Ramadhan, 2016. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi.	<p>a. Bagaimana pengaruh pembelajaran geografi menggunakan media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen di SMAN 1 MAJA ?</p> <p>b. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran geografi tanpa media komik terhadap minat belajar peserta didik pada kelas control</p> <p>c. Apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol?</p>	<p>Metode yang digunakan adalah metode eksperimen yaitu untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Arikunto (2009, hlm. 207)</p> <p>Model eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (kuasi).</p>	<p>Penggunaan media komik pada pembelajaran geografi di kelas X IPS 3, SMA Negeri 1 Maja memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar. Indikator minat belajar berdasarkan tersebut penggunaan media komik dalam pembelajaran geografi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.</p> <p>Pembelajaran geografi tanpa menggunakan media komik, yakni menggunakan media gambar sederhana di kelas X IPS 1 juga memiliki pengaruh yang positif</p>
---	--	--	--	---