

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *E-MODUL* BERBASIS *GLIDEAPPS*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI  
SMAN 1 PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2024/2025**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SALSABILA ARDILA ZAHRA  
NPM 2113034001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS PENERAPAN *E-MODUL* BERBASIS *GLIDEAPPS* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh

SALSABILA ARDILA ZAHRA

Penyesuaian media pembelajaran di sekolah dengan perkembangan zaman dan teknologi merupakan suatu keharusan. Variasi media pembelajaran yang terbatas di sekolah berpotensi menurunkan efektivitas proses belajar, sehingga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian didasarkan pada permasalahan pembelajaran konvensional yang kurang efektif karena guru cenderung hanya memanfaatkan buku cetak sebagai media pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian yaitu mengetahui hasil belajar geografi antara kelas yang diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan kelas yang menggunakan modul konvensional, serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan *e-Modul* berbasis *GlideApps* pada pembelajaran geografi kelas XI. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 1 Pringsewu.

Penelitian menggunakan jenis eksperimen yang dikenal sebagai *Quasi Experimental Design* dengan desain eksperimen berupa *Nonequivalent Control Group Design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan hasil kelas XI F8 sebagai kelas kontrol dan kelas XI F1 sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji *Mann-Whitney* dan uji *Wilcoxon's V*.

Hasil penelitian didapatkan bahwa (1) terdapat perbedaan hasil belajar geografi antara kelas yang diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dengan rata-rata nilai sebesar 78,44 dan kelas yang menggunakan modul konvensional dengan rata-rata nilai 58,00, dengan perbedaan nilai kedua kelas sebesar 20,44 dan (2) *e-Modul* berbasis *GlideApps* dinyatakan efektif terhadap hasil belajar geografi di kelas XI SMAN 1 Pringsewu.

Kata kunci: efektivitas, *e-Modul*, *GlideApps*, hasil belajar, geografi.

## **ABSTRACT**

### **EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING GLIDEAPPS-BASED E-MODULES ON STUDENT LEARNING OUTCOMES CLASS XI SMAN 1 PRINGSEWU SCHOOL YEAR 2024/2025**

**By**

**SALSABILA ARDILA ZAHRA**

Adjusting learning media in schools with the times and technology is a must. The limited variety of learning media in schools has the potential to reduce the effectiveness of the learning process, thus affecting the learning outcomes of students. The research is based on the problem of conventional learning that is less effective because teachers tend to only utilize printed books as learning media in the classroom. The purpose of this research is to determine the learning outcomes of geography between classes that are applied e-Modul based on GlideApps and classes that use conventional modules, as well as to determine the effectiveness of using e-Modul based on GlideApps in geography learning grade XI. The location of the research was at SMA Negeri 1 Pringsewu. The research used a type of experiment known as Quasi Experimental Design with an experimental design in the form of Nonequivalent Control Group Design in the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The sample selection used purposive sampling technique with the results of class XI F8 as the control class and class XI F1 as the experimental class. Data analysis techniques to test the hypothesis research using the Mann-Whitney test and Wilcoxon's V test. The results showed that (1) there were differences in geography learning outcomes between classes that applied GlideApps-based e-Modules with an average score of 78.44 and classes that used conventional modules with an average score of 58.00, with a difference in the scores of the two classes of 20.44 and (2) GlideApps-based e-Modules were declared effective on geography learning outcomes in class XI SMAN 1 Pringsewu.

Keywords: effectiveness, e-Module, GlideApps, learning outcomes, geography.

**EFEKTIVITAS PENERAPAN *E-MODUL* BERBASIS *GLIDEAPPS*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI  
SMAN 1 PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Oleh**

**SALSABILA ARDILA ZAHRA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENERAPAN *E-MODUL* BERBASIS *GLIDEAPPS* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2024/2025**

Nama Mahasiswa : **Salsabila Ardila Zahra**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113034001**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

**Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**  
NIP 19800727 200604 2 001

**Nyokro Mukti Wijaya, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19971022 202406 1 001

2. **Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi,

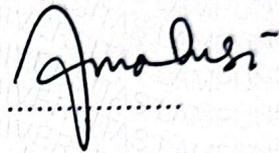
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

**Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**  
NIP 19750517 200501 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.**



Sekretaris : **Nyokro Mukti Wijaya, S.Pd., M.Pd.**



Penguji : **Dr. Rahma Kurnia S. U., S.Si., M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Maret 2025

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Ardila Zahra  
NPM : 2113034001  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP  
Alamat : Jl. Cabe, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Penerapan E-Modul berbasis *GlideApps* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun Ajaran 2024/2025" tidak terdapat karya yang pernah diajukan dalam memperoleh gelar kesarjanaan di suatu program studi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang serupa pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, terkecuali yang tercantum dalam bagian daftar pustaka.

Bandar Lampung, 17 April 2025  
Pemberi Pernyataan,



Salsabila Ardila Zahra  
NPM 2113034001

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Gadingrejo pada tanggal 27 Mei 2003, sebagai anak ke lima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Sucipto dan Ibu Muntatih. Pendidikan yang ditempuh penulis, yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 06 Wonodadi Kecamatan Gadingrejo pada tahun 2015, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gadingrejo pada tahun 2018 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Gadingrejo yang diselesaikan pada tahun 2021.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswi pada Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2021 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswi, penulis melaksanakan perkuliahan dengan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan. Untuk melatih *hardskill* dan *softskill*, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode I di Desa Sidoharjo, Kecamatan Way Panji, Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri Way Panji pada bulan Januari–Februari 2024. Pada tahun 2023, penulis berkesempatan menorehkan prestasi dengan mendapatkan Surat Pencatatan Ciptaan HaKI bersama Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si. Penulis selama mengikuti perkuliahan mendapat beasiswa oleh Yayasan Karya Salemba Empat (KSE) tahun 2023-2025. Pada pertengahan tahun 2024, penulis mengikuti Magang Bersertifikat di Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Pringsewu. Penulis pernah mengikuti organisasi kemahasiswaan Ikatan Mahasiswa Geografi (Image) divisi Penelitian dan Pengembangan tahun 2022-2023 dan menjadi Wakil Ketua Umum Image tahun 2023-2024.

## MOTTO

*“Allah does not require of any soul more than what it can afford. All good will be for its own benefit, and all evil will be to its own loss.”*

(Qs. Al-Baqarah : 286)

*“We will certainly test you with a touch of fear and famine and loss of property, life, and crops. Give good news to those who patiently endure-“*

(Qs. Al-Baqarah : 155)

*“If you tried to count Allah's blessings, you would never be able to number them”*

(Qs. Al-Nahl : 18)

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Alhamdullilahi robbilalamin*

Dengan mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT., serta nikmat sehat dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Karya Sederhana Dipersembahkan Penulis Untuk:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Sucipto dan Ibu Muntatiah, yang sudah memberikan dukungan moral maupun materil, serta menjaga, memberikan kasih sayang, doa, cinta, dan segala yang tak dapat disebutkan satu persatu. Kasih sayang yang telah diberikan takkan terganti sampai kapan pun. Terima kasih sudah memberikan didikan yang luar biasa sehingga penulis menjadi sosok yang kuat dan tangguh.

Kakak terkasih, Arifatur Rohmaniah, Ahmad Hamimudin Ikhsan, dan Muhammad Fitron Nur Ikhsan, yang selalu mendukung, memberi saran, semangat, dan doa terbaik.

Bapak Dr. Pargito, M.Pd., Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., Bapak Nyokro Mukti Wijaya, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dr. Rahma Kurnia S.U., S.Si., M.Pd. Yang telah membimbing selama di bangku perkuliahan.

Serta almamater tercinta,  
Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT., yang selalu memberikan limpahan nikmat-Nya dan shalawat selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Shallahu ‘Alaihi Wasallam atas Rahmat-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “*Efektivitas Penerapan e-Modul berbasis GlideApss terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun Ajaran 2024/2025*” adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Universitas Lampung. Penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan karya sederhana kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan pembimbing utama atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;
7. Bapak Nyokro Mukti Wijaya, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediaannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;

8. Ibu Dr. Rahma Kurnia Sri Utami, S.Si., M.Pd., selaku penguji utama atas kesediannya memberikan: bimbingan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi;
9. Bapak Sujarwo, M.Pd., selaku kepala SMA Negeri 1 Pringsewu atas kesediannya memberikan izin penelitian;
10. Ibu Ayu Dewi Ningrum, S.Pd., selaku Koordinator Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Pringsewu atas kesediannya memberikan izin penelitian dan bantuan dalam kesuksesan selama pelaksanaan penelitian;
11. Peserta didik kelas XI F.1, XI F.2, XI F.8, dan XI F.10 SMA Negeri 1 Pringsewu Angkatan 2023;
12. Kedua orangtua yang amat penulis sayangi, Bapak Sucipto dan Ibu Muntatih yang telah sepenuh hati menyayangi, membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mendukung segala bentuk perjuangan yang tiada henti. Terima kasih untuk setiap usaha, waktu, materi, kerja keras, dan kasih sayang yang selalu diberikan. Terima kasih sudah berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kebutuhan yang layak dan makanan bergizi untuk penulis. Terima kasih selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat dalam menghadapi kerasnya dunia ini. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, izinkan penulis mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang telah bapak dan ibu lakukan selama ini;
13. Kakak tercinta penulis, Arifatur Rohmaniah, Suhendri, Ahmad Hamimudin Ikhsan, M. Fitron Nur Ikhsan, dan Siska Fandriana yang senantiasa mendoakan, memotivasi, dan mendukung selama perkuliahan. Terima kasih untuk segala bentuk materi, waktu, dan kasih sayangnya;
14. Keponakan tersayang, Tiara Cantika Henfa, Askana Safa F. H., Abid Ibrah A. H., Sulthan Syafiq Al Ikhsan, M. Fatih Al Ikhsan, Sunan Hasby Al Ikhsan, Ftaih Azra Nur Ikhsan, M. Syamil Nur Ikhsan, dan Aliya Karima Nur Ikhsan yang telah menghibur dan memberikan warna cerah bagi kehidupan penulis;
15. Sahabat selama perkuliahan, yaitu M. Akbar Hidayat, S.Pd., Bangkit Agung Permadi, S.Pd., Dwita Ramadhona, Jullia Fradian Sari, dan Melani Putri yang telah menemani, memberikan semangat, dan memori semasa perkuliahan;
16. Rekan perjuangan di administrasi prodi, yaitu Bapak Angga Margianto, M.Pd., Muhammad Satria Akbar, S.Pd., Rafif Afriansyah, S.Pd., Vicky Dwi Prasetya,

dan Ferdiansyah yang telah bekerja sama dan berkontribusi penuh untuk kemajuan Pendidikan Geografi;

17. Teman seperjuangan KKN Desa Sidoharjo 2;
18. Teman seperjuangan Pimpinan Image Kabinet Karsa Cita, yaitu Annisa Martina Mirza, Armita Dianti Febryana, Rofi Darajat Annisa, Yuwanda Adi Prastyana, Asyfa Putri Maharani, Martinus Kefas Pujianto, Vera Wiwit Pangesti, Wahyu Trijoko, Ni Putu Ade Sekar Lanna, Sefia Apriyani, Risky Pradana Putra, Putri Paulina Endarwati, Nabiilah, dan Renal Tardiyansah yang sudah berjuang bersama selama satu tahun periode kepengurusan menjaga, merawat, dan melambung tinggikan nama Image;
19. Teman seperjuangan, Khomsatun Muchlisoh, Chairunnisa Adistia Putri, Annisa Suci Sukmawati, Angger Reza Egypt Putri, Bintar Harry Mulya, Rendy Tridolak Silaban, Rahmad Bagas Dwi Putra, dan Muhammad Adib Zaidan Yaafi yang senantiasa mendengar keluh kesah penulis semasa SMA sampai dengan berakhirnya masa perkuliahan;
20. Teman seperjuangan penerima Beasiswa Karya Salemba Empat, yaitu Falen, Jerry Marlian, Aldelia Destiana Putri, Restu Jelita, dan Ajeng Fashiyamu;
21. Seluruh teman-teman Pendidikan Geografi Angkatan 2021 beserta kakak-kakak dan adik-adik Pendidikan Geografi atas kepedulian, bantuan, dukungan, dan rasa kekeluargaan selama ini;
22. Terakhir, kepada diri saya sendiri. Salsabila Ardila Zahra. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan ditengah riuh angin yang berdatangan. Terima kasih tetap memilih berusaha dan tidak menyerah sesulit apapun tantangannya. Tetap menjadi kebermanfaatan dimanapun kamu berada. Sehat selalu dan berbahagialah, Salsa. Apapun kurang lebihmu, mari merayakan diri sendiri.

Bandar Lampung, 17 April 2025



**Salsabila Ardila Zahra**

NPM 2113034001

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Teori .....	7
2.1.1 Teori Konstruktivisme.....	7
2.1.2 Geografi dan Pembelajaran Geografi.....	8
2.1.3 Media Pembelajaran .....	11
2.1.4 <i>Electronic</i> Modul.....	12
2.1.5 <i>Glides Apps</i> .....	13
2.1.6 Efektivitas Pembelajaran.....	15
2.1.7 Hasil Belajar .....	16
2.1.8 Materi Pembelajaran.....	18
2.2 Penelitian Relevan .....	20
2.3 Kerangka Pikir .....	21
2.4 Hipotesis Penelitian .....	23
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Metode Penelitian .....	24
3.2 Desain Penelitian .....	24
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	26

3.4 Populasi dan Sampel .....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6 Instrumen Penelitian .....	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	36
3.8 Alur Penelitian .....	38
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Lokasi Penelitian.....	40
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	42
4.2.1 Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Pringsewu .....	42
4.2.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Pringsewu .....	42
4.2.3 Implementasi Kurikulum di SMA Negeri 1 Pringsewu.....	44
4.2.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMA Negeri 1 Pringsewu ...	45
4.2.5 Peserta Didik di SMA Negeri 1 Pringsewu.....	46
4.2.6 Fasilitas di SMA Negeri 1 Pringsewu.....	47
4.2.7 Denah SMA Negeri 1 Pringsewu .....	49
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.4 Hasil Penelitian .....	52
4.4.1 Data Primer .....	52
4.4.2 Uji Prasyarat Analisis Data .....	59
4.4.3 Uji Hipotesis Penelitian.....	60
4.5 Pembahasan Penelitian.....	62
4.5.1 Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara Kelas yang diterapkan <i>E-Modul berbasis <i>GlideApps</i></i> dan kelas yang tidak diterapkan <i>E-Modul berbasis <i>GlideApps</i></i> di kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu ...	70
4.5.2 Efektivitas Penerapan <i>e-Modul berbasis <i>GlideApps</i></i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu.....	73
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	83
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Alur Tujuan Pembelajaran Materi Posisi Strategis Indonesia dan Potensi Sumber Daya Alam .....	19
2. Penelitian Relevan.....	20
3. Treatment Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol .....	25
4. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	26
5. Data Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun Pelajaran 2024/2025 .....	27
6. Kategori Skala Likert untuk Angket .....	29
7. Instrumen Penelitian.....	29
8. Distribusi Butir Soal Pretest dan Posttest berdasarkan Validitas .....	31
9. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Kelas Kontrol berdasarkan Validitas.....	31
10. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Kelas Eksperimen berdasarkan Validitas .....	32
11. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol berdasarkan Validitas .....	32
12. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotorik Kelas Eksperimen berdasarkan Validitas .....	32
13. Koefisien Reliabilitas Cronbach's Alpha .....	33
14. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dan Kuesioner .....	33
15. Kategori Taraf Kesukaran .....	34

16. Distribusi Soal Berdasarkan Taraf Kesukaran .....	34
17, Kategori Daya Pembeda Soal.....	35
18. Distribusi Soal Berdasarkan Daya Pembeda.....	35
19. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA Negeri 1 Pringsewu .....	45
20. Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 1 Pringsewu .....	46
21. Data Fasilitas SMA Negeri 1 Pringsewu.....	47
22. Pelaksanaan Penelitian .....	50
23. Jumlah Sampel Penelitian .....	52
24. Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	52
25. Distribusi Frekuensi Data Nilai Pretest Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen .	53
26. Data Nilai Posttest Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen (Tuntas & Tidak Tuntas).....	54
27. Distribusi Frekuensi Data Nilai Posttest Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen	54
28. Hasil Perhitungan N-Gain.....	55
29. Deskriptif Statistik Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol.....	56
30. Deskriptif Statistik Hasil Belajar Afektif Kelas Ekperimen .....	57
31. Deskriptif Statistik Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Kontrol .....	57
32. Deskriptif Statistik Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	58
33. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kedua Kelas .....	59
34. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest Kedua Kelas.....	60
35. Hasil Uji Hipotesis Pertama .....	61
36. Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	22
2. Diagram Alir Penelitian.....	39
3. Peta Lokasi Penelitian SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun 2024.....	41
4. Denah SMA Negeri 1 Pringsewu .....	49
5. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>E</i> -Modul Pembelajaran.....	95
2. Modul Ajar Kelas Eksperimen Kurikulum 2013 .....	99
3. Soal Pretest & Posttest .....	109
4. Kunci Jawaban Soal Pretest & Posttest.....	117
5. Lembar Kerja Peserta Didik.....	117
6. Lembar Kuesioner Hasil Belajar Afektif.....	120
7. Lembar Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik .....	122
8. Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Ekperimen .....	124
9. Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	125
10. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Afektif Kelas Ekperimen.....	126
11. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Ekperimen.....	128
12. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol.....	130
13. Data Nilai Kuesioner Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Kontrol.....	132
14. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS .....	134
15. Perhitungan Uji Validitas Kuesioner Afektif Kelas Eksperimen .....	139
16. Perhitungan Uji Validitas Kuesioner Afektif Kelas Kontrol .....	142
17. Perhitungan Uji Validitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Eksperimen .....	145
18. Perhitungan Uji Validitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol.....	148

19. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS .....	151
20. Hasil Uji Validitas Kuesioner Afektif Kelas Eksperimen .....	152
21. Hasil Uji Validitas Kuesioner Afektif Kelas Kontrol .....	153
22. Hasil Uji Validitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Eksperimen .....	154
23. Hasil Uji Validitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol.....	155
24. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dengan SPSS .....	156
25. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Afektif Kelas Eksperimen .....	158
26. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Afektif Kelas Kontrol.....	159
27. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Eksperimen.....	160
28. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol .....	161
29. Perhitungan Taraf Kesukaran Instrumen Tes dengan SPSS .....	162
30. Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Tes dengan SPSS .....	164
31. Tabel Nilai Kritis $r$ Product Moment.....	166
32. Hasil Uji Mann-Whitney.....	167
33. Hasil Uji Wilcoxon.....	167
34. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	168
35. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	169
36. Surat Izin Penelitian .....	170
37. Surat Balasan Izin Penelitian .....	171
38. Dokumentasi Uji Instrumen .....	172
39. Dokumentasi Penelitian di Kelas XI F.1 (Kelas Eksperimen) .....	173
40. Dokumentasi Penelitian di Kelas XI F.8 (Kelas Kontrol).....	176

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peserta didik diarahkan secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki melalui pendidikan dengan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang adaptif. Fungsi dan tujuan dari pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3 yang mengatakan pendidikan sebagai upaya membantu peserta didik dalam mengembangkan kekuatan spiritual, meningkatkan kecerdasan, memperbaiki kemampuan mengendalikan diri, memperkuat akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme dengan harapan peserta didik di Indonesia mampu untuk bersaing baik secara nasional maupun internasional melalui upaya memfokuskan peserta didik kepada pembangunan sikap, karakter, dan nilai filosofis yang ada di Indonesia (Sujana, 2019). Akan tetapi, terdapat berbagai permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu diperlukan berbagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan saat ini ialah lemahnya proses pembelajaran. Lemahnya proses pembelajaran salah satunya disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya peran media pembelajaran sebagai sarana penunjang penyampaian materi. Guru dalam memperkaya wawasan siswa dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia sebagai sumber belajar (Nurrita, 2018). Lembaga pendidikan formal saat ini membutuhkan pengelolaan alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga terdapat pengaruh pada hasil belajar nantinya. Dunia pendidikan saat ini menuntut penyesuaian kemajuan teknologi di era digital terhadap sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran. Kemajuan teknologi menciptakan banyaknya variasi media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan melalui pemanfaatan *andorid* atau *smarthphone* yang sudah hampir dimiliki oleh seluruh peserta didik sebagai media pembelajaran peserta didik nantinya. Sari dkk. (2020) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya peserta didik sering merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas karena guru hanya menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar dan media pembelajaran. Fenomena ini juga terjadi dalam proses pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pringsewu.

Hasil yang didapatkan melalui observasi pendahuluan di SMA Negeri 1 Pringsewu pada guru geografi dan peserta didik kelas XI mengenai permasalahan dalam pembelajaran geografi yakni terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pringsewu diantaranya media pembelajaran geografi yang tidak bervariasi dan metode pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Pringsewu yaitu berupa buku cetak dan *PowerPoint* (PPT) yang hanya berupa kalimat tanpa adanya gambaran lain yang bervariasi. Media pembelajaran konvensional atau berupa buku cetak merupakan media utama yang digunakan guru untuk menjelaskan materi dan memberikan tugas kepada peserta didik. Sedangkan untuk *PowerPoint* (PPT) menjadi variasi media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi tersebut menjadikan peserta didik merasa kurang tertarik dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Perhatian peserta didik terhadap materi mempengaruhi hasil belajar.

Hasil dokumentasi terhadap hasil belajar di SMA Negeri 1 Pringsewu diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI memiliki rata-rata per kelas berada pada

angka 76-77. Hasil nilai tersebut didapatkan dari satu kelas peminatan pada mata pelajaran geografi selama dua semester dilakukannya pembelajaran. Berdasarkan jumlah peserta didik pada kelas XI yang memilih pelajaran geografi dengan jumlah 34 peserta didik, hanya terdapat 15 peserta didik yang mendapatkan nilai >80 pada mata pelajaran geografi. Bahkan nilai terkecil yang didapatkan oleh peserta didik ada yang mencapai nilai di bawah 50. Permasalahan yang berdampak kepada hasil belajar peserta didik tersebut harus segera diatasi saat ini. Salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan di SMA N 1 Pringsewu pada pelajaran geografi belum memiliki variasi lain yang dapat memberikan hasil belajar maksimal pada peserta didik. Selain itu, pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan masih memiliki kekurangan sehingga perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran salah satunya menggunakan *e-Modul*.

Banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat dan menerapkan *e-Modul*, salah satunya adalah *software GlideApps*. *E-Modul* yang digunakan pada penelitian yaitu kelanjutan dari tahapan pengembangan oleh Sabrina (2024) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* berbasis *GlideApps* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Kalirejo”. Materi yang dikembangkan pada *e-Modul* tersebut adalah posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam yang harus dikuasi oleh siswa kelas XI semester ganjil. Materi ini dipilih karena salah satu materi yang penting dan dapat meningkatkan wawasan kebangsaan. Selain itu, guru juga sulit untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat menjelaskan materi secara keruangan. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik yang dapat menjelaskan materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam secara lebih detail. Pengembangan yang telah dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan hingga tahap uji validitas dan kepraktisan. *E-Modul* berbasis *android* yang telah dikembangkan telah dinyatakan sangat valid baik dari sisi ahli media dan ahli materi. Akan tetapi, belum dilakukan penelitian lanjut terhadap efektivitas penggunaan *e-Modul* terhadap peserta didik terkait pada mata pelajaran geografi.

Hasil observasi di atas didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rizaldy dkk. (2022) yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Website Geoeduvid terhadap Pengetahuan Spasial Geografi Siswa di SMA Walisongo Karangmalang” dengan hasil penelitian implementasi media pembelajaran Website Geoeduvid dinyatakan efektif untuk pengetahuan spasial Geografi siswa khususnya pada materi mitigasi bencana alam. Hasil deskriptif persentase menunjukkan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Website Geoeduvid lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di pembelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu yaitu belum diterapkannya *e-Modul* berbasis *GlideApps* pada mata pelajaran geografi kelas XI oleh guru mata pelajaran geografi sehingga perlu dilakukan uji efektivitas terkait penerapan *e-Modul* tersebut yang diterapkan pada kelas XI sebanyak dua kelas di SMA Negeri 1 Pringsewu menggunakan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan modul konvensional. Oleh karena hal tersebut perlu dilakukan penelitian dengan judul, **“Efektivitas Penerapan *E-Modul* berbasis *GlideApps* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun Ajaran 2024/2025”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran pada mata pelajaran geografi.
2. Belum diterapkannya *e-Modul* berbasis *GlideApps* sebagai media pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu.
3. Pembelajaran geografi di sekolah yang masih menekankan kepada penggunaan buku cetak.
4. Hasil belajar yang didapatkan belum maksimal.
5. Kegiatan pembelajaran yang tidak memberikan rangsangan belajar yang efektif serta efisien.

### 1.3 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan kelas yang tidak diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* di kelas XI geografi SMAN 1 Pringsewu?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI geografi SMAN 1 Pringsewu?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini ialah:

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan kelas yang tidak diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* di kelas XI geografi SMAN 1 Pringsewu.
2. Menguji efektivitas penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps* pada peserta didik kelas XI geografi SMAN 1 Pringsewu.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif modul pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi posisi strategis dan potensi sumberdaya alam di Indonesia menggunakan *e-Modul* berbasis *GlideApps* sebagai sumber belajar siswa di kelas XI geografi SMA N 1 Pringsewu.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi manfaat:

- a. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan IPS, FKIP, Universitas Lampung.

- 2) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-Modul* berbasis *GlideApps*.
- b. Bagi Pihak Sekolah
- 1) Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan *e-Modul* sebagai sumber belajar geografi di kelas XI geografi SMA N 1 Pringsewu.
  - 2) Bagi guru geografi, sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru tentang pentingnya efektivitas penggunaan *e-Modul* sebagai sumber belajar geografi di kelas XI geografi SMA N 1 Pringsewu.
  - 3) Bagi siswa, *e-Modul* sebagai bahan ajar yang mudah dipahami siswa dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasainya dan akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

1. Objek penelitian ini adalah *e-Modul* berbasis *GlideApps*.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 1 Pringsewu.
3. Lokasi penelitian di SMA N 1 Pringsewu.
4. Waktu penelitian pada tahun ajaran 2024/2025.
5. Ruang lingkup ilmu yang digunakan termasuk ke dalam ranah pendidikan dengan kajian geografi.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Teori

#### 2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata *konstruktiv* dan *isme*. *Konstruktiv* berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan *Isme* dalam kamus Bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri (Suparno, 1997). Pandangan konstruktivis dalam pembelajaran mengatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi (Slavin, 1995).

Teori yang melandasi pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran yaitu teori perkembangan kognitif Piaget. Piaget menyatakan bahwa anak membangun sendiri skemanya serta membangun konsep-konsep melalui pengalaman-pengalamannya. Dalam pembelajaran pendekatan konstruktivis lebih aktif dan kreatif, pengajar memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa, membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan mereka dan mengkomunikasikan ide-idenya. Dalam sistem konstruktivis guru dituntut penguasaan bahan yang luas dan mendalam. Guru perlu mempunyai pandangan yang sangat luas mengenai pengetahuan dari bahan yang mau diajarkan. Pendekatan konstruktivis menekankan pentingnya interaksi sosial dan negosiasi dalam pembelajaran. Dalam praktik kelas, pendekatan konstruktivis mendukung kurikulum dan pengajaran *student center* bukannya *teacher center*. Pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Jadi, teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa untuk mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Teori ini mencerminkan siswa memiliki kebebasan berpikir yang bersifat eklektik, artinya siswa dapat memanfaatkan teknik belajar apapun asal tujuan belajar dapat tercapai (Wijayanti dkk., 2021).

### **2.1.2 Geografi dan Pembelajaran Geografi**

Ikatan Geografi Indonesia (IGI) pada SEMLOK tahun 1989 di Semarang mendefinisikan geografi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan geosfer dengan mempergunakan pendekatan kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan. Secara garis besar, geografi ialah ilmu yang mempelajari aktifitas manusia dan alam serta interaksinya melalui perspektif ruang hingga membentuk pola tertentu. Geografi merupakan bidang ilmu yang integratif antara aspek fisik dan sosial. Kajian geosfer harus komprehensif meliputi aspek fisik dan sosial (manusia). Selain itu, ilmu geografi merupakan analisa sintesis terhadap fenomena geosfer. Dalam melakukan kajian geosfer, seorang geografer harus menggunakan tiga pendekatan utama yaitu keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah. Tiga pendekatan tersebut merupakan ciri khas geografi yang tidak dimiliki oleh ilmu lain (Aksa dkk., 2019).

Pendekatan keruangan menekankan pada analisa sintesis terhadap variasi perbedaan lokasi di permukaan bumi serta faktor-faktor apa yang dominan mempengaruhi perbedaan tersebut. Kemudian, pendekatan kelingkungan menekankan pada hubungan (interaksi) antara manusia dengan lingkungan (alam). Sementara itu, pendekatan kompleks wilayah adalah penggabungan antara keruangan dan kelingkungan. Analisis kompleks wilayah menekankan pada kajian komprehensif terhadap suatu wilayah meliputi aspek fisik dan manusia (Aksa dkk., 2019).

Lingkup bidang kajian geografi memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan pada lingkungan sekitarnya yang menekankan pada aspek spasial dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses pembentukannya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Geografi sebagai suatu disiplin integratif memadukan dimensi alam dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di lingkungannya.

Seperti halnya geografi dalam pendidikan, pembelajaran dapat diartikan sebagai reaksi dari kognisi, metakognisi, dan memori yang dapat memengaruhi pemahaman (Widodo & Utami, 2019). Sedangkan pembelajaran geografi merupakan salah satu pembelajaran yang berisi tentang pengetahuan geografi yang mengembangkan pemahaman hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran geografi adalah sebuah pembelajaran yang bersifat *naturalistic* dimana para peserta didik diharuskan membuka cakrawala pengetahuan dengan memadukan pembelajaran di kelas dan pembelajaran di alam. Sehingga menguatkan bahwa penerapan ilmu geografi di sekolah sangat penting mengingat pendekatan ilmunya mengarah ke lingkungan yang ada di sekitar kita (Hasriyanti, 2019; dalam Nurjannah dkk., 2020). Pendidikan geografi merupakan bidang studi yang memahami hubungan antara manusia dan alam yang menghasilkan pemahaman tentang wilayah sebagai objek studi.

Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran geografi tentunya memerlukan peran guru sebagai fasilitator dalam penyampaian materi dan ilmu. Guru profesional dalam melakukan pembelajaran geografi harus mengacu pada pendekatan, prinsip dan aspek geografi. Pembelajaran geografi terdiri dari teori, generalisasi, konsep dan fakta. Fakta yang dapat diketahui siswa dalam pembelajaran geografi saat ini sangat banyak sekali. Pembelajaran yang baik tidak menuntut siswa untuk menghafal fakta dan konsep sebanyak-banyaknya, tetapi lebih mengajak siswa untuk menghubungkan antar konsep atau generalisasi.

Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar SMA-MA KTSP menyebutkan tujuan pembelajaran geografi terdiri dari tiga aspek, yaitu:

a. Pengetahuan

1. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
2. Mengembangkan pengetahuan sumber daya alam, peluang dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
3. Mengembangkan konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara/dunia.

b. Keterampilan

1. Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan binaan.
2. Mengembangkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data, dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
3. Mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografi.

c. Sikap geografi

1. Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.
2. Mengembangkan sikap melindungi dan tanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
3. Mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
4. Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya.
5. Mewujudkan rasa cinta tanah air dan persatuan bangsa.

Selain itu, dalam konteks pendidikan geografi, fakta menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran geografi yang berlangsung di sekolah Indonesia mulai tingkat dasar sampai menengah cenderung menghafal konsep, seperti nama sungai, danau, negara, ibukota, dan lain lain (Aksa dkk., 2019). Geografi diajarkan di berbagai tingkat pendidikan. Pengaturan geografi sebagai ilmu bervariasi, ada yang berdiri sendiri dan ada yang digabungkan dengan mata pelajaran lain. Geografi dapat

masuk dalam bidang ilmu alam, bidang ilmu sosial, ilmu kebumihan, dan ilmu lingkungan. Mata pelajaran geografi sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik karena cakupan materinya yang memiliki beragam kebermanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya sudah seharusnya kita mendukung perbaikan pembelajaran dalam mata pelajaran geografi untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran geografi harus menyiapkan dan menggunakan pendekatan, strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang terkesan monoton hanya menggunakan buku cetak saja membuat peserta didik menjadi malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran geografi sering kali dianggap membosankan dan tak jarang peserta didik tidak mendengarkan pemaparan materi dari pendidik, padahal ruang kajian geografi sangatlah menarik.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media adalah sarana saluran komunikasi. Media sebagai alat untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik serta interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau materi sehingga dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, meningkatkan perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik (Mentari dkk., 2022). Guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dapat menggunakan media pembelajaran sehingga membantu terlaksananya proses belajar (Darung dkk., 2020). Selain itu, peran guru sangat penting dalam menghasilkan lulusan (Widodo dkk., 2022). Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh unsur-unsur dalam media pembelajaran itu sendiri yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan situasi belajar.

Pembelajaran geografi tidak bisa diajarkan hanya di dalam ruang kelas dengan menggunakan metode ceramah saja, harus lebih banyak mengikutsertakan keterlibatan peserta didik secara aktif, seperti dengan media pembelajaran, sehingga

peserta didik dapat memahami materi yang ada dengan cara berpikir kritis untuk membantu meningkatkan pemahaman, dengan meningkatkan kemampuan siswa di dalam berpikir kritis, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wulandari dkk., 2017). Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) (Adisel dkk., 2022). *Software* adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan *hardware* adalah sarana atau perlengkapan yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kegunaan, sebagai berikut:

- a) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
- b) Membangkitkan semangat belajar dan interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar.
- c) Memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik yang dimiliki.
- d) Memberi rangsangan yang sama untuk menyamakan pengalaman dan menciptakan persepsi yang sama.
- e) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.

#### **2.1.4 *Electronic Modul***

Kemajuan teknologi serta merta memberi dampak positif bagi penggunanya terutama dalam pengembangan suasana belajar dalam bentuk digital (Mujib et.al., 2020). Pengertian arti *e-Modul* diperluas oleh Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa *e-Modul* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit-unit pembelajaran serta menggunakan alat elektronik dalam penggunaannya dimana setiap kegiatan belajar terdapat tautan yang akan membuat peserta didik interaktif dalam belajar dan dilengkapi dengan video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Ditjen Dikdasmen, 2017). Penggunaan *e-Modul* dalam pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul elektronik adalah bahan ajar mandiri sistematis dengan format elektronik yang didalamnya memuat animasi, audio dan navigasi sehingga dapat membuat

pengguna lebih interaktif. Metode pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan bahan ajar dapat dipahami siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan e-learning akan menjadi lebih baik karena pengajar dan pelajar dapat berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Zulkarnain dkk., 2024)

*E-Modul* sebagai solusi dari beberapa masalah yang terjadi di lapangan. Modul digital tentu lebih menarik, karena pada modul digital memungkinkan untuk menampilkan audio, video, gambar, animasi maupun balikan secara langsung (Pujiantiningtyas dkk., 2022). Pemilihan *e-Modul* karena anggaran pembuatan ekonomis, efisien untuk dibawa, serta tidak akan usang dimakan waktu dan dapat dilengkapi dengan gambar, video, audio, dan animasi. Selanjutnya, *e-Modul* dipilih untuk mengatasi kendala tersebut. Peran *e-Modul* disini adalah sebagai bahan ajar yang dirancang oleh guru, yang nantinya digunakan siswa pada materi yang akan dipelajarinya. Penggunaan bahasa, pengaturan pola dan kelengkapan yang terdapat di *e-Modul* pembelajaran ini telah diatur sedemikian rupa agar menyerupai bahasa yang dipergunakan oleh pengajar di dalam kelas agar memudahkan peserta didik untuk menggunakan *e-Modul* pembelajaran. Siswa belajar melalui *e-Modul* dan peran guru hanya sebagai fasilitator saja. Artinya, peran guru tidak terlalu dominan, guru dapat menjadi mitra belajar untuk materi yang telah dirancang yang dikemas dalam bentuk *e-Modul* pada mata pelajaran geografi.

### **2.1.5 *Glides Apps***

Banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat *e-Modul*, salah satunya adalah *GlideApps*. *Website GlideApps* merupakan *website* yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi secara mandiri yang terintegrasi dengan *Google Spreadsheet* (Rahmawati et al., 2021). *GlideApps* merupakan *startup* yang dapat membuat aplikasi dari *spreadsheets* dan dapat menghasilkan suatu aplikasi yang dapat didesain sesuai dengan kebutuhan penggunanya untuk membantu menghadapi tantangan abad 21 (Rahmawati dkk., 2021). *GlideApps* dapat dikembangkan oleh siapa saja karena pembuatan aplikasinya tidak memakan banyak waktu dan tanpa dipungut biaya (Fakhrudin et al., 2024). Penggunaan

*GlideApps* cukup mudah digunakan untuk pemula karena hanya dengan menyiapkan perangkat pembelajaran mulai dari *text* dengan format *pdf*, *word*, *flipbook*, *PPT*, gambar, video, audio yang akan digunakan pada pembelajaran kemudian diunggah pada *google drive* dengan *email* yang sama dengan akun pada *GlideApps* maka sudah dapat membuat aplikasi media pembelajaran yang diinginkan dengan berbagai macam fitur yang tersedia. Fitur pada *GlideApps* bisa kita sesuaikan dengan keinginan serta tampilannya bisa diatur dengan menarik dengan ikon yang modern. *GlideApps* dibagikan kepada orang lain dengan menyebarkan tautan (*link*) yang tersedia.

Pada setiap media pembelajaran yang digunakan terdapat kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dan kelebihan suatu media pembelajaran menjadi pertimbangan apakah akan tetap digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Salah satunya yaitu menurut Rahmawati et al. (2021) menjelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *GlideApps*. Pembelajaran berbasis *GlideApps* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Menampilkan materi seperti tampilan *android*.
2. Pembuatan aplikasi tanpa menggunakan *coding*.
3. Tidak hanya sebatas tulisan, namun dapat menambahkan gambar, video, dll sehingga menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
4. Proses belajar dan mengajar menjadi lebih mudah dan fleksibel.
5. Aplikasi dapat digunakan melalui *link* tanpa harus mengunduhnya.
6. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

Sedangkan untuk kekurangan media *GlideApps* yaitu:

1. Terpisahnya antara pengajar dan siswa, sehingga interaksi menjadi berkurang.
2. Tidak semua tempat memiliki fasilitas internet.
3. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau keterampilan psikomotorik dan kurang memperhatikan aspek afektif.

*E-Modul* yang digunakan merupakan hasil pengembangan dengan *platform GlideApps*. *E-Modul* ini mencakup berbagai jenis materi pembelajaran seperti teks,

video, animasi, dan interaktivitas yang nantinya dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*. Pada penelitian ini menggunakan *e-Modul* berbasis *GlideApps* yang telah dikembangkan oleh Sabrina (2024). Terdapat beberapa fitur pada *e-Modul* berbasis *android* tersebut yaitu: (1) Menu Beranda: yang berisi petunjuk *e-Modul*, capaian pembelajaran, keterampilan proses, dan tujuan pembelajaran; (2) Menu Diskusi: forum diskusi antar peserta didik dan guru mata pelajaran; (3) Menu Latihan Soal: berisikan soal tes latihan terkait materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam; (4) Menu Peserta Didik: profil peserta didik; (5) Menu Materi: berisikan materi terkait posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam.

### **2.1.6 Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas merupakan pencapaian suatu tujuan dari beberapa alternatif yang sudah ditentukan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran merupakan pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan sesuai dengan harapan yang ditujukan (Fathurrahman dkk., 2019). Warsita (2008) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi (Fathurrahman dkk., 2019). Efektivitas dapat dikatakan sebagai dampak atau hasil yang timbul dari suatu tindakan, dalam hal ini dampak pada penggunaan *e-Modul* terhadap hasil belajar.

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu keadaan yang menunjukkan hasil yang baik diperoleh setelah kegiatan belajar mengajar. Menurut Kumalasan & Eilmelda (2022) ada beberapa indikator dalam keefektifan belajar yaitu:

1. Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik secara individual artinya peserta didik mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan oleh lembaga pendidikan.

2. Aktivitas peserta didik selama mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yaitu proses komunikasi yang dilakukan dalam ruang kelas seperti dengan guru dan teman lainnya sehingga mampu menghasilkan perubahan akademik, tingkah laku, keterampilan, dan sikap. Aktivitas belajar misalnya seperti melakukan tanya jawab dengan guru dan peserta didik lainnya. Komunikasi atau tanya jawab antar peserta didik atau peserta didik dengan guru dapat memecahkan suatu permasalahan yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.
3. Kemampuan guru dalam mengolah suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang penting karena guru faktor penentu keberhasilan pelaksana proses belajar mengajar yang telah diterapkan. Selain tiga hal yang sudah dipaparkan di atas efektivitas pembelajaran juga ditinjau dari sarana prasana yang menunjang.

### **2.1.7 Hasil Belajar**

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif harus mampu memecahkan masalah dengan cepat dan benar serta mampu menghadapi berbagai tantangan dalam hidup (Widodo dkk., 2021). Penggunaan *e-Modul* pada mata pelajaran Geografi terutama dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif (Imanuddian & Herdiyanti, 2020). Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Pengertian sederhananya ialah hasil belajar sebagai kulminasi dari proses yang telah dilakukan dalam belajar, kulminasi ini diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan.

Hasil belajar atau disebut juga dengan prestasi belajar adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil belajar inilah yang mampu mengungkap bahwa proses pembelajaran pada dasarnya membutuhkan model yang tepat untuk digunakan dan disesuaikan dengan materi pada pembelajaran (Dewi dkk., 2018). Hasil belajar sendiri dipengaruhi berbagai faktor dimana salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu rendahnya aktivitas peserta didik

yang tidak memperhatikan guru di kelas, banyak nya peserta didik dalam proses pembelajaran, dan tidak terdapat sikap aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Selain aktivitas peserta didik di dalam kelas penerapan metode pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam masih sangat jarang memiliki modul apalagi *e-Modul*. *Software GlideApps* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu aplikasi pembuatan *e-Modul* interaktif pada materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam. Hal ini tentunya menjadi salah satu terobosan agar bisa menciptakan bahan ajar yang lebih modern dan disiapkan untuk menunjang pendidikan berbasis teknologi.

Hasil belajar pada penelitian ini berbeda dengan hasil belajar yang terdapat di rapor. Rapor dalam standar penilaian Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pelaporan hasil penilaian berupa deskripsi capaian perkembangan siswa secara tertulis yang disampaikan dalam kurun waktu semester untuk ditindaklanjuti dalam kegiatan berikutnya sedangkan hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai kemampuan peserta didik yang diperoleh dari penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar pada aspek kognitif berasal dari nilai *pretest-posttest* pada materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumber daya alam baik menggunakan *e-Modul* maupun tidak. Bloom menyusun klasifikasi hasil belajar menjadi 3 domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pembagian ranah kognitif yang diukur ialah pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik menggunakan tes tertulis ataupun tes non tulis. Menurut Rnur (2019) terdapat penjelasan mengenai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif terdiri dari 3 aspek, yaitu:

- a. Pengetahuan merupakan tipe hasil belajar yang terendah.
- b. Pemahaman terdiri dari tiga kategori, yaitu pemahaman terjemahan, penafsiran, dan tingkat tiga pemahaman ekstrapolasi.
- c. Aplikasi merupakan penggunaan abstraksi saat situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif, yaitu:

- a. *Receiving* adalah semacam kepekaan penerimaan rangsangan (stimulasi) dari luar kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, dan lain-lain.
- b. *Responding* adalah reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini memuat tentang ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. *Valuing* bersangkutan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.

## 3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ada tiga tingkatan keterampilan, yakni:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan perseptual dengan membedakan visual, motif, dan lainnya.

### 2.1.8 Materi Pembelajaran

Menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2022), pada Bab I materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumber daya alam, termasuk ke dalam fase F untuk kelas XI SMA/SMK/MA. Terdapat capaian pembelajaran dalam fase F sehingga dapat dirumuskan menjadi tujuan pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 1. Alur Tujuan Pembelajaran Materi Posisi Strategis Indonesia dan Potensi Sumber Daya Alam

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Penilaian
Keterampilan Proses	Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengidentifikasi, memahami, mengolah dan menganalisis, serta mengevaluasi secara keruangan tentang Posisi strategis, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup, kewilayahan dan pembangunan, serta kerjasama antar wilayah, memaparkan ide, dan memublikasikannya.	Posisi Strategis Indonesia dan Potensi Sumber Daya Alam	1) Mendeskripsikan letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia (C2)	<i>Prestest, posttest</i> , serta kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase F, peserta didik terampil dalam membaca dan menuliskan tentang posisi strategis, pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia, kebencanaan dan lingkungan hidup, kewilayahan dan pembangunan, serta kerja sama antar wilayah. Peserta didik mampu menyampaikan mengomunikasikan ide antar mereka, dan mampu bekerja secara kelompok atau pun mandiri dengan alat bantu hasil produk sendiri berupa peta atau alat pembelajaran.		2) Menerapkan konsep lokasi untuk astronomis, geografis, dan geologis Indonesia. (C3)	
			3) Menganalisis pengaruh letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia terhadap keragaman iklim, lalu lintas perekonomian dan budaya, dan keragaman sumber daya alam indonesia. (C4)	
			4) Menyimpulkan Lingkungan Geosfer: Litosfer secara keruangan (C5)	
			5) Merancang aktivitas kehidupan nyata berdasarkan letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia. (C6)	
			6) Mendiskusikan potensi sumber daya alam Indonesia. (A2)	
			7) Menunjukkan sebaran sumber daya alam Indonesia. (P3)	
			8) Menganalisis pengelolaan sumber daya alam, dampak, dan permasalahannya. (C4)	
			9) Merancang secara sederhana pengelolaan sumber daya alam yang berkelanjutan.(C6)	

Sumber: Badan Standarisasi dan Analisis Kurikulum (2022)

## 2.2 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut merupakan beberapa penelitian relevan.

**Tabel 2.** Penelitian Relevan

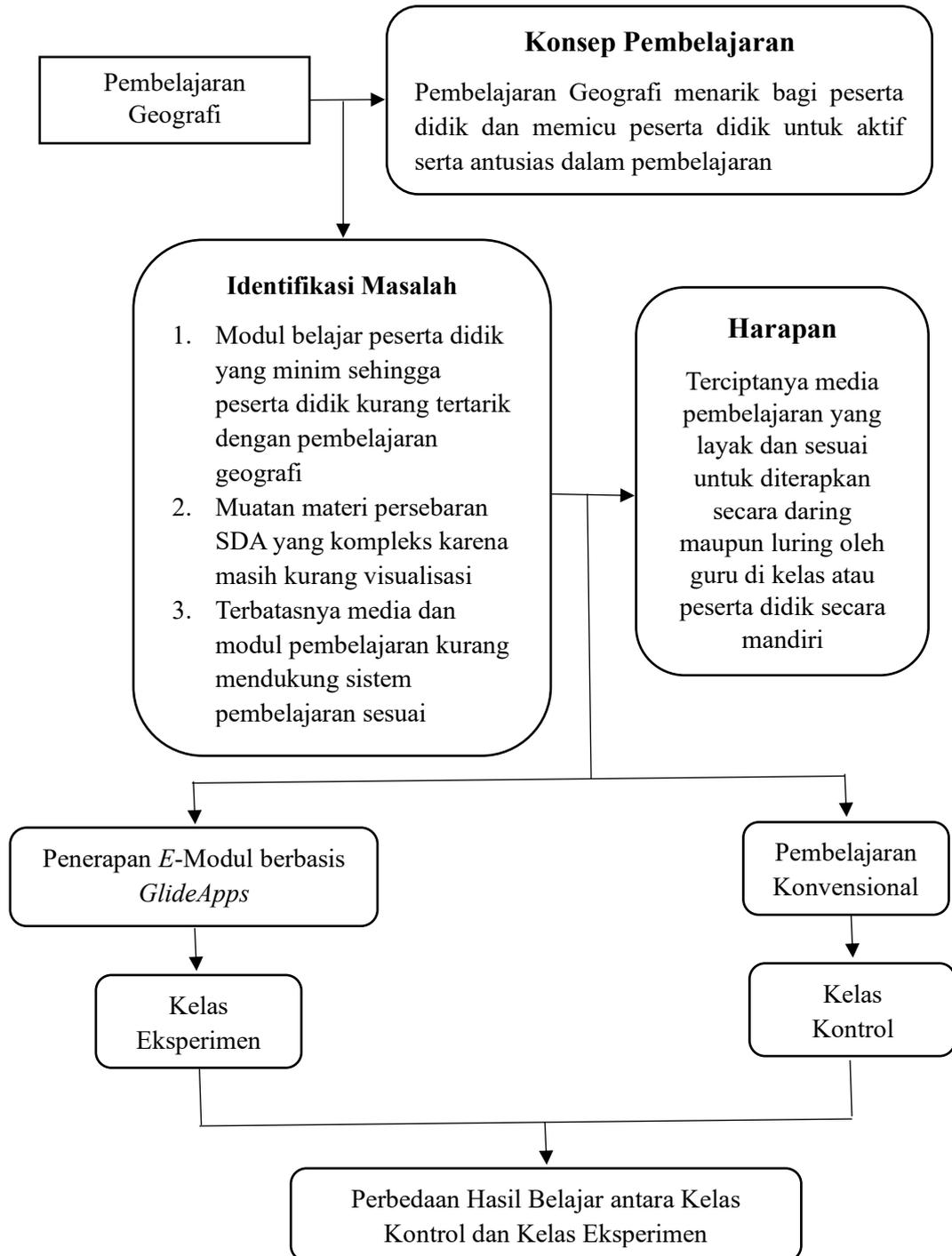
No.	Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Benardi, A. I., & Nugraha, S. B. 2024.	Efektivitas Penggunaan Township Game pada Materi Struktur Keruangan dan Perkembangan Kota untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 2 Rembang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa berhasil memahami konsep struktur keruangan dan perkembangan kota melalui simulasi <i>township game</i> . Uji <i>Wilcoxon</i> menyatakan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media <i>township game</i> sebesar 0,000 dimana hasilnya kurang dari 0,05.
2.	Rosita, R., Sulistyarini, S., & Anasi, P. T. 2024.	Efektivitas Penggunaan Metode <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Kelas XI	Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan metode <i>Mind Mapping</i> adalah 46,98 dan 72,59. Hal ini didukung oleh hasil uji <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> yang menghasilkan nilai <i>Asymp. Sig (2-tailed)</i> sebesar $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar geografi yang signifikan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
3.	Khoirunisa, N. 2022.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat pada Materi Mitigasi Bencana alam tahun ajaran 2020/2021	Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 4 pada pembelajaran geografi materi Mitigasi Bencana Alam menggunakan media pembelajaran <i>Google Classroom</i> daripada hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 5 yang memakai media pembelajaran <i>Whatsapp group</i> . Hasil perhitungan menggunakan uji <i>Mann Whitney</i> diketahui bahwa nilai <i>Sig</i> atau <i>P Value</i> sebesar $0,02 < 0,05$ pada hasil belajar berupa <i>posttest</i> materi Mitigasi Bencana Alam.
4.	Veriansyah, I. 2022.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intelegtuality) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 6 Pontianak	Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X SMA Negeri 6 Pontianak dengan nilai hasil uji <i>u mann whitney Asymp Sig. (2-tailed)</i> = $0,027 < 0,050$ .

Sumber: Hasil Review, 2024

### 2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Kerangka berpikir dapat dikatakan sebagai rumusan-rumusan masalah yang sudah dibuat berdasarkan dengan proses deduktif dalam rangka menghasilkan beberapa konsep dan juga proposisi yang digunakan untuk memudahkan seorang peneliti merumuskan hipotesis penelitiannya (Priadana & Sunarsi, 2021).

Salah satu langkah dalam memberikan gebrakan baru dalam pendidikan yaitu dengan pengembangan modul berbentuk buku cetak menjadi elektronik modul atau *e-Modul*. *E-Modul* menjadi salah satu upaya digitalisasi di bidang pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, terutama digitalisasi di bidang modul pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-Modul* membutuhkan *e-Modul* sebagai instrument utama sebagai alat pembelajaran. *E-Modul* terkait pembelajaran pada materi posisi strategis Indonesia dan potensi sumberdaya alam sendiri sudah ada namun belum dilakukan uji efektivitas terkait pelaksanaannya di dalam kelas.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Hipotesis adalah hasil atau kesimpulan yang ditentukan dari sebuah penelitian yang belum tentu kebenarannya. Maka hipotesis penelitian berbunyi:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan kelas yang tidak diterapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* di kelas XI SMAN 1 Pringsewu.
2. Penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps* efektif terhadap hasil belajar di kelas XI SMAN 1 Pringsewu.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun desain eksperimen yang digunakan yaitu *quasi experiment design* dengan *non-equivalent control group design*. Penelitian kuantitatif menghasilkan informasi yang lebih terukur. Penelitian kuantitatif tidak mempermasalahkan hubungan antara peneliti dengan subyek penelitian karena hasil penelitian lebih banyak tergantung dengan instrumen yang digunakan dan terukur variabel yang digunakan, dari pada intim dan keterlibatan emosi antara peneliti dengan subyek yang diteliti (Priadana & Sunarsi, 2021). Penelitian ini termasuk ke dalam pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode eksperimen dengan design *non-equivalent control group design* digunakan karena dalam penelitian ini akan mengetahui perbedaan penggunaan e-Modul berbasis *GlideApps* pada kelas eksperimen dan buku cetak pada kelas kontrol terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pringsewu.

#### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan khusus yaitu menerapkan e-Modul berbasis *GlideApps*. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan buku cetak.

Adapun *Pretest-Posttest Control Design* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki desain sebagai berikut:

Tabel 3. *Treatment* Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	Penggunaan <i>e-Modul</i> berbasis <i>GlideApps</i>	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	Penggunaan buku cetak	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono, 2017

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen                      O<sub>3</sub> = Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen  
 O<sub>2</sub> = Nilai *Pretest* Kelas Kontrol                                O<sub>4</sub> = Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan berdasarkan desain penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan soal yang dibuat oleh peneliti.
3. Melakukan perlakuan khusus terhadap kelas eksperimen menggunakan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan perlakuan kelas kontrol menggunakan modul konvensional untuk pembelajaran.
4. Melakukan *posttest* hasil belajar terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Mencari perbedaan penggunaan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan modul konvensional terhadap hasil belajar.

### 3.3 Definisi Operasional Variabel

Tabel 4. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Variabel Penelitian	Sub Variabel Penelitian	Definisi Variabel Penelitian	Indikator	Indikator yang Diteliti	Skala Pengukuran
Variabel Bebas	Media Pembelajaran	<i>E-Modul berbasis Glide Apps</i>	<i>E-Modul ini mencakup berbagai jenis materi pembelajaran seperti teks, video, animasi, dan interaktivitas yang nantinya dapat diakses dengan menggunakan smartphone.</i>	Penerapan <i>E-Modul</i>	Hasil belajar dan tingkat efektivitas	Observasi
Variabel Terikat	Hasil Belajar Geografi	Media Pembelajaran Konvensional	Media pengajaran menggunakan buku cetak berbantuan <i>PowerPoint (PPT)</i> Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif (Imanuddian & Herdiyanti, 2020).	Penerapan Media Konvensional Ranah Kognitif Ranah Afektif Ranah Psikomotorik	Hasil belajar dan tingkat efektivitas Pengetahuan dan analisis Perhatian dalam pembelajaran, peserta didik terbantu dalam pembelajaran dengan adanya <i>e-Modul</i> , bertanya dan rasa ingin tahu Meniru, melakukan dengan prosedur, melakukan dengan baik dan benar, melakukan secara alamiah	Tuntas dan tidak tuntas Sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju Sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju

Sumber: Hasil Review, 2024

Terdapat 2 (dua) perhitungan data berdasarkan variabel penelitian pada tabel 4, yaitu:

1. Perbedaan Hasil Belajar Geografi: dihitung berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen
2. Efektivitas Penerapan *E-Modul* berbasis *GlideApps*: dihitung berdasarkan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti (Priadana & Sunarsi, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu yang memilih mata pelajaran geografi yang berjumlah 144 peserta didik. Berikut data jumlah peserta didik kelas XI:

Tabel 5. Data Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XI F.1	36
2	XI F.2	36
3	XI F.8	36
4	XI F.10	36
<b>Total</b>		<b>144</b>

Sumber: Dokumentasi Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Pringsewu (2024)

#### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri. Sampel disebut juga contoh (Priadana & Sunarsi, 2021). Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas dipilih berdasarkan diskusi dan pertimbangan guru geografi kelas XI SMA Negeri 1 Pringsewu Kabupaten Pringsewu bersama peneliti, dengan tujuan diperoleh sampel yang mewakili populasi dan mewakili suasana kelas agar penggunaan *e-Modul* berbasis *GlideApps* tidak terganggu. Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas dari empat kelas yang ada. Hasil dari pengambilan sampel, yaitu kelas XI F.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F.8 sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, sampel penelitian ini berjumlah 72 peserta didik.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam proses penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Priadana & Sunarsi, 2021). Suatu penelitian dikenal beberapa metode pengumpulan data yaitu berupa angket, wawancara, pengamatan, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Teknik observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung, keadaan sekolah, kondisi siswa, lokasi sekolah serta kegiatan belajar mengajar di SMAN 1 Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

#### 2. Tes

Tes kemampuan peserta didik dilaksanakan sebelum dan setelah pemberian perlakuan kepada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum diajar menggunakan bahan ajar *e-Modul* sedangkan *posttest* adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar peserta didik atau hasil tes setelah diajar menggunakan bahan ajar *e-Modul*. Tes berfungsi untuk menguji hasil belajar geografi peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Bentuk tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

#### 3. Angket

Angket atau kuisisioner adalah salah satu alat untuk mengumpulkan data penelitian berupa uraian pertanyaan ataupun pernyataan singkat yang harus diisi maupun dijawab oleh responden. Angket digunakan oleh peneliti kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar afektif dan psikomotorik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angket yang akan digunakan pada saat penelitian akan menggunakan skala *likert* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Skala Likert untuk Angket

No	Keterangan	Simbol	Skor Item
1.	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2.	Tidak Setuju	TS	2
3.	Netral	N	3
4.	Setuju	S	4
5.	Sangat Setuju	SS	5

Sumber : Sugiyono, 2017

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai buku pelajaran, absensi, nilai ujian harian, UTS, dan tugas-tugas siswa kelas XI di SMAN 1 Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data atau informasi yang berhubungan dengan penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

Tabel 7. Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode/Teknik	Instrumen
Media Pembelajaran	Pengamatan	Observasi	Instrumen pertanyaan	Lembar observasi
Hasil Belajar Geografi	Ranah Kognitif	Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	Diskusi, tanya jawab, dan tes <i>pretest – posttest</i>	Lembar soal pilihan ganda dan LKPD
	Ranah Afektif	Kegiatan dari peserta didik sebagai pelaku	Angket	Lembar kuesioner
	Ranah Psikomotorik	Kegiatan dari peserta didik sebagai pelaku	Angket	Lembar kuesioner

Sumber: Hasil Review, 2024

### 3.6.1 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan, maka diuji persyaratan instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 26 *for Windows* untuk menguji persyaratan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Peneliti melakukan uji prasyarat instrumen penelitian hasil belajar kognitif berupa tes tipe pilihan ganda kepada 34 peserta didik. Berikut untuk kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik dilakukan uji pada dua kelas yang berbeda. Kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik untuk kelas eksperimen dilakukan di kelas XI F.2 dengan jumlah 34 peserta didik, sedangkan untuk kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik untuk kelas kontrol dilakukan di kelas XI F.10 dengan jumlah 34 peserta didik. Berikut hasil uji kelayakan instrumen penelitian:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk mengetahui apakah suatu alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian valid atau tidak valid. Uji validitas pada penelitian dilakukan pada soal *pretest-posttest* dan kuesioner. Uji validitas soal adalah menguji kesahihan butir soal *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik serta kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik. Bentuk butir soal yakni soal pilihan ganda berjumlah 40 soal dengan lima pilihan jawaban. Sedangkan untuk kuesioner menggunakan skala likert 1–5. Uji validitas dilakukan dengan SPSS menggunakan metode *pearson correlation*. Dengan kriteria pengujian, apabila:

- a. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan nilai signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) maka instrumen tersebut valid
- b. jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan nilai signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Jumlah responden dalam uji instrumen penelitian ini adalah 34, sehingga pada taraf signifikansi 5% dan  $n=34$  diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,339. Berikut hasil

uji validitas pada soal *pretest* dan *posttest*, serta kuesioner hasil belajar afektif dan psikomotorik:

a. Hasil Uji Validitas Soal *Pretest & Posttest*

Tabel hasil analisis uji validitas instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda dapat dilihat di lampiran 19 halaman 143. Perhitungan validitas dengan  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,339)$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut rekapitulasi validitas instrumen tes dalam penelitian.

Tabel 8. Distribusi Butir Soal *Pretest* dan *Posttest* berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	$\geq 0,339$ (valid)	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 40	34
2	$\leq 0,339$ (Tidak Valid)	1, 5, 11, 20, 34, 38	6
Total			40

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

b. Hasil Uji Validitas Kuesioner Afektif Kelas Kontrol & Eksperimen

Tabel hasil analisis uji validitas instrumen penelitian berupa skuesioner dapat dilihat di lampiran 20-21 halaman 144-145. Perhitungan validitas dengan  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,339)$  dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut rekapitulasi validitas kuesioner:

Tabel 9. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Kelas Kontrol berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	$\geq 0,339$ (valid)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30, 31	28
2	$\leq 0,339$ (Tidak Valid)	16, 24, 29	3
Total			31

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

Berikut rekapitulasi validitas kuesioner afektif kelas eksperimen:

Tabel 10. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Afektif Kelas Eksperimen berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	$\geq 0,339$ (valid)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31	27
2	$\leq 0,339$ (Tidak Valid)	7, 16, 21, 25	4
Total			31

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

c. Hasil Uji Validitas Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol & Eksperimen

Tabel hasil analisis uji validitas instrumen penelitian berupa kuesioner dapat dilihat di lampiran 22-23 halaman 146-147.

Tabel 11. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotorik Kelas Kontrol berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	$\geq 0,339$ (valid)	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31	27
2	$\leq 0,339$ (Tidak Valid)	1, 22, 23, 28	4
Total			31

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

Tabel 12. Distribusi Butir Pernyataan Kuesioner Psikomotorik Kelas Eksperimen berdasarkan Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	$\geq 0,339$ (valid)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31	30
2	$\leq 0,339$ (Tidak Valid)	23	1
Total			31

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian terhadap instrumen penelitian untuk melihat apakah soal dan kuesioner memiliki konsistensi jika dilakukan secara berulang. Peneliti melakukan uji reabilitas terhadap soal *pretest-posttest* dan instrumen kuesioner. Penelitian ini menggunakan dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Menurut Sujarweni (2014), kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ . Perhitungan reliabel menggunakan SPSS Statistik 26, item pertanyaan dan pernyataan dikatakan reliabel dengan kriteria berikut:

Tabel 13. Koefisien Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

<i>Cronbach's Alpha</i>	Kategori
$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik
$0,7 \leq \alpha \leq 0,9$	Baik
$0,6 \leq \alpha \leq 0,7$	Cukup
$0,5 \leq \alpha \leq 0,6$	Buruk
$\alpha < 0,5$	Sangat Buruk

Sumber: Dimodifikasi dari Riadi, 2016

Tabel hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner dapat dilihat di lampiran 24-28 halaman 148-153. Berikut rekapitulasi hasil uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 14. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes dan Kuesioner

No	Instrumen	Nilai $r_{hitung}$	Nilai Koefisien	Kategori	Kesimpulan
1	<i>Pretest &amp; Posttest</i>	0,876	$\alpha \geq 0,8$	Sangat Baik	Reliabel
2	Kuesioner Afektif Ekperimen	0,921	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel
3	Kuesioner Afektif Kontrol	0,924	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel
4	Kuesioner Psikomotorik Ekperimen	0,942	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel
5	Kuesioner Psikomotorik Kontrol	0,937	$\alpha \geq 0,9$	Sangat Baik	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes dan kuesioner, diperoleh nilai koefisiensi korelasi reliabilitas *cronbach's alpha* pada masing-masing butir soal dan pernyataan yang diajukan berada pada interval  $\alpha \geq 0,8$  dan  $\alpha \geq 0,9$ . Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir soal dan pernyataan dikatakan reliabel atau berada dalam kategori sangat baik.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Sebuah soal evaluasi dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlampau mudah dan tidak terlampau sukar. Ciri soal yang baik apabila soal tersebut rasional. Peneliti melakukan uji tingkat kesukaran pada soal *pretest-posttest* yang akan digunakan untuk penelitian. Taraf kesukaran dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 15. Kategori Taraf Kesukaran

Taraf Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2009

Tabel hasil analisis taraf kesukaran instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 29 halaman 154. Uji taraf kesukaran hanya dilakukan pada soal *pretest-posttest* pilihan ganda saja. Berikut tabel distribusi hasil taraf kesukaran instrumen tes dalam penelitian ini:

Tabel 16. Distribusi Soal Berdasarkan Taraf Kesukaran

No	Kategori Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Sukar	21, 40	2
2	Sedang	3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39	28
3	Mudah	2, 15, 16, 29	4
Total			34

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

#### 4. Uji Daya Beda

Pengujian daya beda dilakukan pada instrumen soal *pretest-posttest* penelitian. Uji daya beda berfungsi untuk mengetahui kemampuan menjawab soal peserta didik. Daya pembeda soal dikategorikan, sebagai berikut:

Tabel 17. Kategori Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
<0,19	Jelek
0,20-0,29	Sedang
0,30-0,39	Cukup Baik
>0,40	Sangat Baik

Sumber: Hariyanto (2017)

Tabel hasil analisis daya pembeda instrumen tes dapat dilihat pada lampiran 30 halaman 156. Berikut tabel distribusi hasil daya pembeda instrumen tes dalam penelitian ini:

Tabel 18. Distribusi Soal Berdasarkan Daya Pembeda

No	Kategori Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	21, 31	2
2	Sedang	3, 6, 8, 10, 15, 17, 18, 27, 35, 36, 38	11
3	Cukup Baik	4, 7, 25, 33, 40	5
4	Sangat Baik	2, 9, 12, 13, 14, 16, 19, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 32, 39	16
Total			34

Sumber: Hasil Olah Data Instrumen Tes SPSS, 2024

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda instrumen tes (*pretest & posttest*) tipe pilihan ganda yang berjumlah 34 soal. Jadi, terdapat 34 soal yang valid kemudian diseleksi kembali berdasarkan taraf kesukaran dan daya pembeda soal sehingga terdapat 25 soal yang digunakan dalam penelitian.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman, dan lain-lain. Kegiatan ini dilakukan agar data lebih mudah dipahami, sehingga diperoleh suatu kesimpulan (Priadana & Sunarsi, 2021). Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan yaitu:

#### 3.7.1 Uji Prasyarat Analisis Data

##### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data pada penelitian tersebut terdistribusi normal atau tidak normal. Data yang akan diuji berasal dari data hasil belajar, yakni nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Sminrov* dan *Shapiro Wilk* untuk melakukan uji normalitas data. Uji normalitas data menggunakan IBM SPSS 26 *for Windows*. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji *Kolmogrov-Sminrov* dan *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai sig > 0,5 maka data berdistribusi normal
- b. Apabila nilai sig < 0,5 maka data terdistribusi tidak normal

##### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui karakteristik data hasil penelitian bersifat homogen atau tidak homogen. Dasar pengambilan keputusan apakah data bersifat homogen atau tidak didasarkan pada nilai signifikansi. Uji homogenitas data menggunakan IBM SPSS 26 *for Windows*. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut bersifat homogen
- b. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut bersifat tidak homogen

### 3.7.2 Uji Hipotesis Penelitian

#### 1. Uji Hipotesis

##### a. Uji *Mann-Whitney U*

Metode uji hipotesis yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Uji-t dengan teknik *Mann-Whitney U* karena data yang akan diujikan berasal dari kelompok sampel yang berbeda. Menurut Riadi (2016), uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok tidak berpasangan. Teknik ini digunakan untuk membandingkan data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Mann-Whitney U* diinterpretasi menggunakan IBM SPSS 26 *for Windows* dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai probabilitas (*sig.2-tailed*) 0,000 kurang dari ( $<$ ) 0,05 maka  $H_1$  diterima serta  $H_0$  ditolak
- 2) Apabila nilai probabilitas (*sig.2-tailed*) 0,000 lebih dari ( $>$ ) 0,05 maka  $H_1$  ditolak serta  $H_0$  diterima.

Kriteria:

- a.  $H_1$  : terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b.  $H_0$  : tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### b. Uji *Wilcoxon's V*

*Wilcoxon's V* digunakan untuk menunjukkan seberapa efektif suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Uji *Wilcoxon's V* diinterpretasi menggunakan IBM SPSS 26 *for Windows* dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai probabilitas (*sig.2-tailed*) 0,000 kurang dari ( $<$ ) a (0,05) maka  $H_1$  diterima serta  $H_0$  ditolak
- 2) Apabila nilai probabilitas (*sig.2-tailed*) 0,000 lebih dari ( $>$ ) a (0,05) maka  $H_1$  ditolak serta  $H_0$  diterima.

Kriteria:

- a.  $H_1$  : terdapat efektivitas penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps*

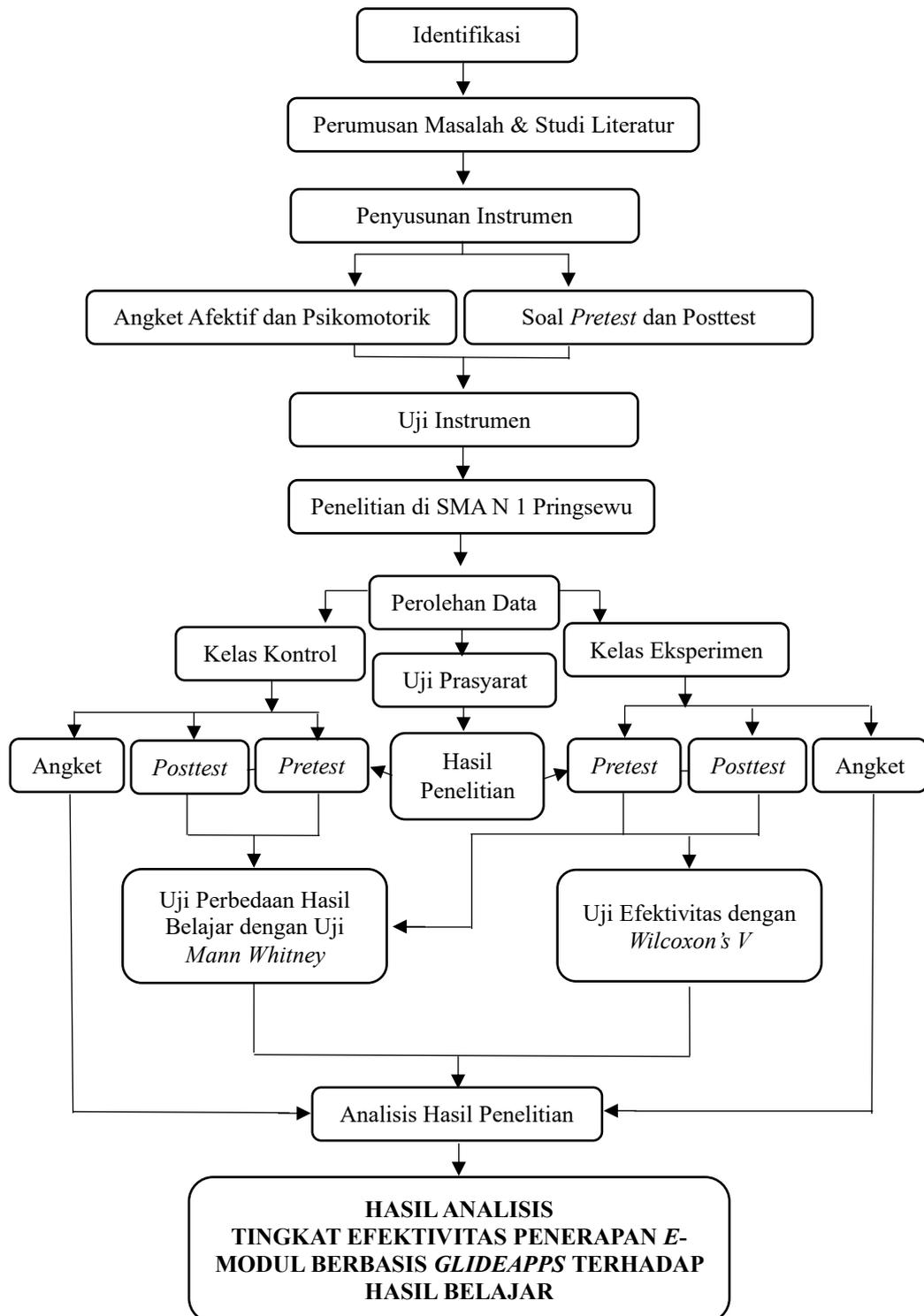
- b.  $H_0$  : tidak terdapat efektivitas penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps*.

### 3.8 Alur Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi masalah di lokasi penelitian.
2. Merumuskan permasalahan pada pembelajaran geografi dan mencari studi literatur yang relevan dengan permasalahan.
3. Menyusun instrumen penelitian. Instrumen yang disusun yakni berupa lembar kuesioner dan soal pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*.
4. Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, untuk angket dan soal, serta uji tambahan uji tingkat kesukaran dan uji daya beda untuk soal pilihan ganda.
5. Menentukan sampel penelitian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.
6. Melakukan *pretest* terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.
7. Sampel penelitian diberikan perlakuan. Kelas kontrol diberi perlakuan berupa penggunaan modul konvensional dan kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan *e-Modul* berbasis *GlideApps*.
8. Dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
9. Pengumpulan data hasil belajar peserta didik.
10. Pengolahan data penelitian.
11. Hasil penelitian.

Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat melalui bagan alir berikut ini:



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai efektivitas penerapan *e-Modul* berbasis *GlideApps* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Pringsewu Tahun 2024/2025, penelitian ini memiliki dua kesimpulan, sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan *e-Modul* berbasis *GlideApps* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi posisi strategis dan potensi sumberdaya alam di Indonesia di kelas XI SMAN 1 Pringsewu Tahun 2024/2025 dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 78,44 dan kelas yang rata-rata nilai kelas kontrol 58,00, dengan perbedaan nilai kedua kelas sebesar 20,44.
2. *E-Modul* berbasis *GlideApps* efektif terhadap hasil belajar geografi di kelas XI SMAN 1 Pringsewu. *E-Modul* berbasis *GlideApps* memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran geografi.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat saran yang dapat dijadikan refleksi bagi para pembaca, sebagai berikut:

1. Guru Geografi di SMAN 1 Pringsewu diharapkan agar dalam kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Pringsewu, dapat memanfaatkan hasil *e-Modul* berbasis *Glideapps* sebagai media pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian

bahwa *e-Modul* berbasis *Glideapps* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran

2. Guru geografi di SMAN 1 Pringsewu diharapkan dapat mengembangkan *e-Modul* berbasis *Glideapps* sebagai media pembelajaran melalui penambahan *fitur* serta hal baru pada *e-Modul* berbasis *Glideapps* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran
3. Disarankan bagi peserta didik agar terus mengasah kemampuan dalam menggunakan *e-Modul* berbasis *Glideapps* untuk kegiatan pembelajaran maupun sebagai penunjang dalam kegiatan belajar sehari-hari. Diharapkan peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman melalui penggunaan *e-Modul* berbasis *Glideapps*.
4. Disarankan untuk penelitian yang relevan dengan penelitian ini untuk menggunakan sampel yang lebih besar dan lebih banyak agar dapat meminimalisir ketidaknormalan data dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., dan Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1).
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., dan Katsirin, K. 2023. Analisis Data Penelitian Kuantitatif: Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3).
- Aksa, F. I., Utaya, S., dan Bachri, S. 2019. Geografi Dalam Perspektif Filsafat Ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1).
- Andriani, T., & Arhasy, E. A. 2019. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Ditinjau dari Penggunaan Model *Problem Based Learning* (Pbl) dan Model *Creative Problem Solving* (CPS). In *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*
- Anggara, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Garut. *Technical and Vocational Education International Journal*, 4(2).
- Anggreni, A., dan Agustang, A. 2023. Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Kelas XII di UPT SMA Negeri 1 Jeneponto. *Jurnal Sosialisasi*, 10(3).
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Auliya, C., dan Safitri, D. 2024. Keefektifan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Ditinjau dari Keterpaan Media Elektronik Siswa SMA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(3).
- Benardi, A. I., dan Nugraha, S. B. 2024. Efektivitas Penggunaan Township Game pada Materi Struktur Keruangan dan Perkembangan Kota untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 2 Rembang. *Edu Geography*, 12(2).
- Darung, A., Setyasih, I., dan Ningrum, M. V. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1).
- Dewi, R., Pargito, P., dan Nugraheni, I. L. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Geografi Antara Problem Based Learning dan Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 6(2).
- Eugara, F. A., dan Efendi, R. 2023. Efektivitas Penggunaan E-module Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 32(1).
- Fadhilah, N., dan Mukhlis, A. M. A. 2021. Hubungan Lingkungan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1).
- Fakhrudin, M. T., Sahrina, A., Utomo, D. H., dan Deffinika, I. 2024. Development Of Digital Learning Media Based On The Glideapps Website On Geography Subjects Endogenous Power Material. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(2).
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., dan Harijanto, S. 2019. Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan *Teamwork*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2).
- Halifah, S. N., dan Suasti, Y. 2023. Pengembangan Buku Saku Digital Pembelajaran Geografi Pada Materi Konsep Dasar Ilmu Geografi Menggunakan Aplikasi Canva dan Flipbook. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Handayani, D. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan. *Jurnal Geo Educasia*, 1(12).
- Hariyanto, I. B. 2017. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Hasriyanti, H. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *LaGeografia*, 18(1).
- Idayanti, Z. 2024. E-Modul Sebagai Bahan Ajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1).
- Imanuddin, N., dan Herdiyanti, R. 2020. Model Pembelajaran *Cooperative Script* sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1).
- Khakim, N., Santi, N. M., US, A. B., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2).
- Khoirunisa, N. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat pada Materi Mitigasi Bencana alam tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Geografi*, 4(2).
- Kumalasan, M. P., dan Eilmelda, Y. 2022. Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1).
- Lastri, Y. 2023. Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3).
- Logan, J. R. 2012. Making a place for space: Spatial thinking in social science. *Annual review of sociology*, 38(1).
- Mentari, M., Cahyaningrum, W., dan Eviliyanto. 2022. Penggunaan Media Peta oleh Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas XII SMA Negeri 1 Galing Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata*, 2(3).
- Mujib, M. A., Murjainah, Aryaningrum, K., Arisman, dan Selegi, S. F. 2020. Improvement Of Students Soft Skills (honesty and motivation) using edmodo by Blended Learning Method. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1).

- Muliyadi, M. 2022. Pengembangan Kreatifitas Peserta Didik melalui Pembelajaran Aktif Tipe Sort Card pada Materi Geografi. *LaGeografia*, 20(3).
- Murniati, H. 2022. E-Modul Geografi dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Education Social Science*, 2(1).
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., dan Yahya, M. D. 2023. Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1).
- Nurhasanah, A., dan Darmansyah, D. 2024. Pengembangan E-Modul pada Metode Inquiry Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di MAN. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Nurjannah, H., Saputro, A., Maddatuang, M., dan Fikri, M. J. N. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Pada Pembelajaran Geografi. *LaGeografia* 19(1).
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1).
- Nursyahbana, A., dan Kasmiati, S. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Bombana Pada Materi Pokok Dinamika Atmosfer. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 8(4).
- Pangaribuan, D. S., dan Ernawati, E. 2023. Studi Pendahuluan Pengembangan E-Modul Ajar Geografi Pada Kurikulum Merdeka Program Sekolah Penggerak Kelas X SMA di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Priadana, M. S., dan Sunarsi, D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Primananda, R., dan Hamid, A. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Oleh Guru Geografi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 5 Model Palu. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18(1).
- Pujiantiningtyas, R. S., Degeng, I. N. S., dan Wedi, A. 2022. Pengembangan E-Modul Geografi Berbasis *Spatial Thinking*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(2).

- Raehang & Karim. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Rahmawati, A. I. N., Ariffudin, I., Latifah, L., dan Soejanto, L. T. 2021. "Say no to coding": Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps. In *Journal of Physics: Conference Series*, (1).
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., dan Julianto, J. 2021. Pemanfaatan Glideapps dalam Pembelajaran E-Learning di Mi Ma'Arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3).
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Rizaldy, D., Juhadi, J., dan Aji, A. 2022. Implementasi Media Pembelajaran Website Geoeduid terhadap Pengetahuan Spasial Geografi Siswa di SMA Walisongo Karangmalang. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(7).
- Rnur, A. 2019. Hakikat Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9).
- Rosita, R., Sulistyarini, S., dan Anasi, P. T. 2024. Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(8).
- Sabrina, A.A. 2024. *Pengembangan E-Modul berbasis GlideApps untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Kalirejo*. Skripsi, Universitas Lampung.
- Saftari, M., dan Fajriah, N. 2019. Penilaian Ranah Afektif dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1).
- Sahrina, A., Soekamto, H., dan Masruroh, H. 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook Materi Mitigasi Bencana Untuk Siswa Kelas Xi IPS SMAN 1 Singosari. *Jurnal Geografi*, 12(1).

- Saputro, Y. V. A., Sugiyanto, dan Rindarjano, M. G. 2021. Efektivitas Pembelajaran Geografi Melalui Integrasi Whatsapp Group dan Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Surakarta. *Jurnal Geografi*, 1(2).
- Sari, D. N., Efendi, A., dan Basori. 2020. Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Intensitas Bermain Game Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sisiwa Kelas X SMK Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (Jiptek)*.
- Sholeh, B., Hufad, A., dan Fathurrohman, M. 2023. Pemanfaatan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(2).
- Sihombing, R. H., & Armanto, D. 2024. Pengaruh Penerapan e-Modul Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMPN 5 Medan. *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2).
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative learning: Theory, Research and Practice*. Second edition. Boston: Allyn and Bacon
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Sujarweni, V. W. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Mudah, dan Praktis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syawaludin, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Karolina, V., dan Atmaja, T. S. 2023. Efektivitas Model Pembelajaran *Outdoor Study* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS d Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).

- Tasya, N., dan Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika: Jurnal Unsika*, 660–662.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tyas, T. A., Hardi, O. S., dan Setiawan, C. 2024. Pemanfaatan E-Modul Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di SMAN 61 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi*, 9(1).
- Utami, G. A. I., Sugihartini, N., dan Wahyuni, D. S. 2021. Efektivitas Media E-Learning dengan Model *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1).
- Veriansyah, I. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visualization, Intelegtnality) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 6 Pontianak. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 7(1).
- Wahyuni, S., dan Haryanti, N. 2024. Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1).
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wati, N. N. K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3).
- Widodo, S., Pargito, dan Yarmaidi, Y. 2021. *The Geography Teaching Material for Senior High School Student's Creative Thinking*. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Progressive Education, ICOPE 2020, 16-17 October 2020, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia*.
- Widodo, S., Pargito, Utami, D., Utami, R. K. S. 2022. Penyusunan LKPD untuk Peningkatan Profenionalitas Guru. *Jurnal Pengabdian Sosial Indonesia (Journal of Indonesian Social Service)*, 2(2).
- Widodo, S., & Utami, D. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Wijayanti, D., Astina, I. K., dan Bachri, S. 2019. Penggunaan Media Peta Berbasis Web untuk Pembelajaran Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan*, 4 (5).
- Wijayanti, T., Nugraha, S. M. O., Martanti, F., & Sholeh, M. 2021. IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Pada Kebudayaan Jawa). *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 6(2).
- Wulandari, S., Pargito, dan Widodo, S. 2017. Efektivitas Pemanfaatan Video Visual Pembelajaran Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 5(5).
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Zulkarnain, Yarmaidi, Utami, R. K. S, dan Miswar, D. 2024. Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran It Dengan Jaringan E-Learning Berbasis Virtual Class Bagi Guru-Guru SMP/SMA Di Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 8(2).

#### **KEBIJAKAN PEMERINTAH**

- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. 2022. Geografi untuk SMA Kelas XI : Bab 1 Materi Posisi Strategis Indonesia dan Potensi Sumberdaya Alam.
- Direktorat Jenderal Pembinaan SMA Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Panduan Praktis Penyusunan E-Modul.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3.