

Efektivitas Pemanfaatan Media Diagram Berlabel Pada Materi Mitigasi Bencana Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPS

Ane Hainunnisa ¹⁾, Pipit Rahayu ²⁾, Moch Rizki Aldiansah ³⁾, Mega Prani Ningsih ⁴⁾*

1234) Universitas Negeri Siliwangi, Indonesia

Diterima: 23 Agustus 2023

Direvisi: 24 November 2023

Dipublikasikan: 30 Desember 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan media pembelajaran diagram berlabel yang digunakan dalam materi mitigasi kebencanaan dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan kuisioner sebagai data survei, penelitian ini dilaksanakan menggunakan cara pengumpulan data dari responden yaitu siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Data tersebut dikumpulkan dengan isi mencakup informasi mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan, frekuensi kesenangan siswa dalam penggunaan media diagram berlabel yang diajarkan, pengalaman siswa sebelum menggunakan media diagram berlabel, serta hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media tersebut. Hasil dari penelitian dan analisis data dapat kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis media pembelajaran sebelum dan setelah digunakan serta memberikan rekomendasi yang tepat bagi penggunaan media pembelajaran yaitu guru mata pelajaran geografi mengenai media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media, Diagram Berlabel, Pemanfaatan, Minat Belajar, IPS

Abstract

This study aims to find out how effective the use of labeled diagram learning media used in disaster mitigation materials is in increasing student learning outcomes and interest in class XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. The research method used is descriptive quantitative by using a questionnaire as survey data. This research was carried out by collecting data from respondents, namely students of class XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. The data was collected with the contents including information about the type of learning media used, the frequency of students' pleasure in using labeled diagram media being taught, students' experiences before using labeled diagram media, as well as student learning outcomes before and after using the media. The results of the research and data analysis reveal the advantages and disadvantages of each type of learning media before and after use and provide appropriate recommendations for the use of instructional media, namely geography teachers regarding learning media that are more effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Media, Labeled Diagrams, Utilization, Interest in Learning, Social Studies

How to Cite: Hainunnisa, A., dkk. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Diagram Berlabel Pada Materi Mitigasi Bencana Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPS. *Social Science Educational Research*, Vol 4 (1): halaman. 31-41

*Corresponding author:
E-mail: ahainunnisa@gmail.com

This is an open access article under the CC-

BY-SA license



PENDAHULUAN

Peranan mata pelajaran geografi dalam pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang segala aspek ruang lingkup yang ada di muka bumi. Melalui mata pelajaran geografi, siswa didorong untuk dapat memahami segala proses fisik yang ada di muka bumi, mulai dari spasial ekologis di muka bumi, sehingga harapannya siswa mampu mengenali bahwa setiap manusia diciptakan wilayah (region) untuk menyederhanakan kompleksitas muka bumi (Siskawati, dkk, 2016).

Hakekat geografi yang demikian itu akan membawa konsekuensi pada makna pembelajaran geografi sebagai suatu mata pelajaran. Pembelajaran geografi yang bermakna pembelajaran yang dapat memberikan wawasan interelasi, interaksi, dan interpedensi antara fenomena fisik/alamiah dengan fenomena sosial/manusia (Adhadina, 2018). Pembelajaran geografi yang hanya menekankan pada aspek fisik/alam atau manusianya saja dan tidak menggambarkan keterkaitan hubungan antara fenomena alam dan manusia belumlah dapat dikatakan sebagai pembelajaran geografi yang tepat (Mahmudah, 2022). Sampai sekarang pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai salah satu hal yang harus dihafal (Mariezki, 2021).

Kondisi proses pembelajaran Geografi di SMAN 1 Cihaurbeuti yang terjadi saat ini, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Geografi di SMAN 1 Cihaurbeuti masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses belajar, kelas masih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah masih menjadi pilihan utama sebagai proses dalam pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan strategi belajar yang tidak menitikberatkan pada metode menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang dapat mendorong siswa mengkonstruksikan materi pada diri mereka sendiri. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalamannya sendiri, mengkonstruksi pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuannya itu, melalui proses belajar yang mengalami sendiri dan menemukan sendiri akan menumbuhkan minat siswa untuk belajar, khususnya belajar geografi (Misbahudin, 2018).

Berdasarkan data penggunaan media pembelajaran, diperoleh fakta bahwa guru Geografi di sekolah tersebut dominan menggunakan media untuk metode ceramah. Merangkum buku paket paling banyak dipergunakan guru Geografi untuk menjelaskan materi pelajaran, guru belum memiliki media belajar lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran (Prasetya, dkk., 2022). Berdasarkan pengamatan langsung pada saat pembelajaran Geografi di SMAN 1 Cihaurbeuti pada saat pembelajaran Geografi di kelas XI IPS 3 sampai XI IPS 5 didapatkan beberapa fakta yang menunjukkan minat siswa yang kurang maksimal terhadap pelajaran Geografi. Kurangnya minat belajar Geografi yang tampak adalah tidak tertarik belajar dan kurang fokus saat proses pembelajaran geografi. Pada saat pembelajaran Geografi berlangsung hampir seluruh siswa di kelas XI IPS 5 sebanyak 24 siswa dan 32 siswa yang ada di kelas XI IPS 3 didapati sedang mengerjakan tugas pelajaran lain, selain itu juga fakta ada siswa yang tertidur bahkan ada siswa yang

diam-diam lebih memilih untuk pergi ke kantin yang seharusnya ada di kelas untuk belajar Geografi.

Pembelajaran geografi yang berlangsung masih belum dapat berjalan maksimal. Pembelajaran berjalan tanpa media disajikan secara utuh sesuai dengan objek aslinya. Sedangkan jika menggunakan media pembelajaran langsung dengan mengunjungi objek-objek geografi tersebut dirasakan banyak menemui hambatan (Prastiyono dan Trisliatanto, 2018). Di antaranya kendala keterbatasan biaya, keterbatasan tenaga, rasa capai, tidak terfokusnya perhatian siswa, dan hasil yang didapat tidak terkadang tidak sesuai dengan yang diharapkan (Supardi, 2010). Oleh karena itu, perlu dicari alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media diagram berlabel. Dengan media ini diharapkan dapat memberi kemudahan untuk menggambarkan objek-objek yang tersedia di alam dan sulit untuk dijangkau secara langsung. Kompetensi yang perlu dikuasai dalam proses pembelajaran geografi meliputi: 1) menafsirkan proses fisik yang membentuk beberapa kenampakan dan pola di permukaan bumi, 2) Menganalisis interaksi antara lingkungan fisik dan sosial budaya, dan 3) menggunakan peta untuk mendapatkan proses, dan melaporkan informasi fisik dan sosial tersebut (Puskur, 2002). Mengacu pada kompetensi tersebut di atas, maka proses pembelajaran kontekstual dapat membantu guru menghubungkan isi bahan ajar dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan (Widodo, 2014).

Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran Geografi berupa diagram berlabel. Alasan digunakan diagram berlabel karena media tersebut merupakan media yang sangat menarik dan rata-rata bisa digunakan oleh siswa, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Materi pembelajaran mitigasi bencana dapat menggunakan media diagram berlabel untuk memudahkan siswa dalam pemahaman. Dengan topik sebaran bencana alam yang ada di Indonesia dan berupa mitigasi akan memudahkan siswa untuk mengenal region yang ada di Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis diagram berlabel untuk meningkatkan minat belajar geografi. Media tersebut merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk mengetahui segala wilayah region yang ada di Indonesia. Media tersebut dipandang dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran khususnya materi mitigasi bencana karena beberapa siswa sangat kesulitan dalam menentukan wilayah yang ada di Indonesia dan beberapa mitigasi bencana yang ada di Indonesia, karena sebuah gambar atau beberapa wilayah Indonesia dalam diagram berlabel akan lebih efektif ketimbang kata-kata saja. Ketika pembelajaran yang diberikan menggunakan dimensi sebuah gambar ditambah dengan pilahan dalam menentukan suatu region dengan mitigasi bencana apa yang ada di wilayah tersebut maka akan lebih kuat diserap dan dipahami oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang mana menurut Sukidin (2018) mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menganalisis data secara sistematis dan menerapkan teknik analisis statistik dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode ini memiliki kegunaan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan minat belajar siswa, sehingga hasil informasi yang didapat bisa bermanfaat untuk pengambilan keputusan atau pengembangan kebijakan di lokasi penelitian yaitu SMAN 1 Cihaurbeuti.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan cara pengumpulan data dari responden yaitu siswa kelas XII IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Data tersebut dikumpulkan dengan isi mencakup informasi mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan, frekuensi kesenangan siswa dalam penggunaan media yang diajarkan, pengalaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran, serta hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media tersebut.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis statistik menggunakan software khusus, yakni SPSS. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Hasil dari analisis data, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis media pembelajaran sebelum dan setelah digunakan serta memberikan rekomendasi yang tepat bagi penggunaan media pembelajaran yaitu guru mata pelajaran geografi mengenai media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Rancangan penelitian yang dilakukan adalah melakukan pre-nontest dan post-nontest kepada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti, rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Pre-nontest	Perlakuan	Post-Nontest
Q1	X	Q2

Keterangan:

Q1 : Pre-nontest

Q2 : Post-nontest

X : Pembelajaran dengan diagram berlabel

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket kuisisioner yang disebarkan langsung ke 60 responden kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti, dengan kisi-kisi instrument sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuisisioner Variable Minat Belajar

No.	Indikator	Nomor Butir Pernyataan	Jumlah
1.	Perhatian	3,4,8,11,16,20	6

2.	Ketertarikan	1,2,7,10,12	5
3.	Rasa Senang	15,17,18	3
4.	Keterlibatan	5,6,9,13,14,19	6

Deskripsi data hasil penelitian menggunakan histogram untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh di lapangan. Sebelum melakukan uji analisis data, dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan pendekatan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 100 siswa. Data dikatakan berdistribusi normal (simetris) dalam uji Shapiro Wilk jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ($\alpha = 95\%$). Jika data berdistribusi normal maka analisis menggunakan statistik parameterik. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal maka analisis menggunakan statistik non parameterik.

Analisis data penelitian menggunakan uji hipotesis statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 24. Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Uji yang dilakukan adalah uji t one sample. Hipotesis yang digunakan dalam uji t sebagai berikut:

Ho : Sig > 0,000

H1 : Sig < 0,000

Hipotesis nol (Ho) : Pemanfaatan media pembelajaran diagram berlabel tidak efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Hipotesis alternatif (H1): Pemanfaatan media pembelajaran diagram berlabel efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Cara untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa akan dilakukan uji gain, dengan kategori nilai gain seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Klasifikasi Indeks Gain

Nilai g	Interpretasi
0,71 - 1,00	Tinggi
0,31 - 0,70	Sedang
0 - 0,30	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Diagram berlabel merupakan permainan berbasis game online yang bisa dimainkan lewat handphone dan laptop. Diagram berlabel dalam penelitian ini digunakan untuk media pembelajaran dalam materi mitigasi bencana. Media tersebut dimainkan secara online diakses lewat website dan Bersama-sama dimainkan saat di kelas menggunakan proyektor. Diagram berlabel menampilkan peta Indonesia dengan beberapa label yang harus dicocokkan. Label tersebut berisi nama-nama provinsi di Indonesia. Siswa akan dipandu untuk mencocokkan label dengan peta Indonesia yang ada, jadi siswa mencocokkan label provinsi sesuai letak lokasi yang ada di peta.

Pada tahap pertama sebelum dilakukan permainan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi mitigasi bencana. Materi yang diberikan berupa materi dasar mengenai kemitigasian seperti jenis-jenis bencana alam, potensi bencana alam, serta mitigasinya. Setelah itu, tahapan selanjutnya yaitu guru mengarahkan siswa untuk menghafalkan jenis bencana alam yang ada di Indonesia serta lokasinya dimana. Siswa diberi waktu sekitar 10 menit untuk menghafal jenis bencana alam tersebut. Setelah tahap ini, satu persatu siswa ditunjuk ke depan kelas untuk mencocokkan label provinsi ke letak provinsi yang tepat di peta disertai penyebutan bencana alam yang pernah terjadi diprovinsi tersebut. Siswa satu persatu ke depan kelas sampai seluruh kelas selesai. Diagram berlabel ini dimainkan Bersama-sama lewat monitor di depan kelas. Siswa diberikan dua test yang berisi empat indikator yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang dan keterlibatan, test tersebut dibagi dalam dua waktu, waktu awal yaitu *pre-nontest* dengan tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa tentang materi mitigasi bencana sebelum menggunakan media diagram berlabel, dan waktu akhir yaitu *post-nontest* dengan tujuan untuk dapat mengetahui minat belajar siswa setelah belajar mitigasi bencana dengan media diagram berlabel.

Hasil yang diperoleh dapat membandingkan apakah pembelajaran ada peningkatannya terhadap minat belajar siswa. Kriteria yang digunakan dalam pernyataan sangat setuju (1), setuju (2), tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4).

Tabel 4. Frekuensi Pilihan Jawaban Pertanyaan Angket

Indikator	Nomor	Pre-nontest				Post non-test				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	
Perhatian	3	42	12	5	1	0	0	0	0	60
	4	27	20	9	4	0	0	0	0	60
	8	3	17	27	13	0	0	0	0	60
	0	0	0	0	40	15	5	0	0	60
	0	0	0	0	27	17	6	10	60	20
	0	0	0	0	25	15	15	5	60	
Jumlah		72	49	41	18	92	47	26	15	360
Ketertarikan	1	41	16	3	0	0	0	0	0	60
	2	38	16	4	2	0	0	0	0	60
	7	6	46	5	3	0	0	0	0	60
	10	2	19	36	3	0	0	0	0	60
	12	0	0	0	0	30	20	5	5	60
Jumlah		87	97	48	8	30	20	5	5	300
Rasa Senang	15	0	0	0	0	36	13	6	5	60
	17	0	0	0	0	15	15	18	12	60
	18	0	0	0	0	26	14	11	9	60
Jumlah		0	0	0	0	77	42	35	26	180
Keterlibatan	5	21	22	10	7	0	0	0	0	60
	6	13	42	5	0	0	0	0	0	60
	9	8	39	9	4	0	0	0	0	60
	13	0	0	0	0	30	17	7	6	60
	14	0	0	0	0	28	11	13	8	60
	19	0	0	0	0	36	16	8	0	60
Jumlah		42	103	24	11	94	44	28	14	360

Sumber : Data primer (diolah)

Tabel tersebut merupakan tabulasi frekuensi pilihan jawaban pertanyaan dari angket per indikator minat belajar geografi siswa XI IPS 3 dan XI IPS 5, kemudian data diatas diolah kedalam statistik deskriptif yang mencakup nilai N (jumlah sampel), mean (rata-rata nilai), standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum yang telah disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Statistik Deskriptif

Deskripsi	<i>Pre-nontest</i>	<i>Post-nontest</i>
N	60	60
Mean	65,59	76,59
Std. Deviation	12,422	10,404
Variance	154,295	108,244
Range	24	40
Minimum	46	48
Maximum	70	88
Sum	600	600

Sumber : Data primer (diolah)

Setelah data diolah kedalam tabulasi frekuensi kemudian data di uji kelayakannya, normal atau tidaknya pendistribusian data tersebut dengan menggunakan uji normalitas, data yang di uji adalah data *pre-nontest* karena data tersebut merupakan data awal penyebaran angket terhadap responden. Uji normalitas dilakukan melalui pendekatan Shapiro-Wilk, hasil analisis uji normalitas tabel pada *pre-nontest* dapat dilihat bahwa nilai Sig (signifikasi) yaitu 0,101 nilai tersebut termasuk kedalam kriteria lebih besar dari nilai normalitas 0,05 yang artinya data penelitian angket awal penyebaran kepada responden berdistribusi normal dan dapat kembali dilakukan analisis selanjutnya yang di uji menggunakan uji-t *one sample*.

Tabel 6. Uji t One Sample

One-Sample Test						
Test Value = 0						
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
				Upper		
<i>Pre_Nontest</i>	56.435	60	0.000	65.595	4.81	10.38
<i>Post_Nontest</i>	60.401	60	0.000	76.590	5.23	9.95

Sumber : Data primer (diolah)

Tabel 6. menunjukkan hasil dari uji t *one sample*, diketahui bahwa nilai N (df) yaitu jumlah responden sebanyak 60 orang, rata rata (mean) *post-nontest* pada tabel menunjukkan nilai sebesar 76,59 dengan mengacu pada standar deviasi yaitu 1,441. Nilai t hitung *post-nontest* dalam table sebesar 60,401 sedangkan nilai t tabel dengan taraf 5% dari df 60 yakni 2.000. Dinyatakan bahwa nilai t hitung 60,401 lebih besar dari t tabel yang mbernilai 1,441. Nilai *Sig* pada tabel *post-nontest* yaitu 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diagram berlabel berpengaruh terhadap minat belajar siswa XI IPS 3 dan XI IPS 5 SMAN 1 Cihaurbeuti pada materi mitigasi bencana.

Tabel 7. Uji Gain

Skor Rata-rata			
<i>Pre-nontest</i>	<i>Post-nontest</i>	Gain	Persentase
65,59	76,59	0,7141	71,41%

Sumber : Data primer (diolah)

Tabel 7. menunjukkan skor rata-rata *pre-nontest* dengan nilai sebesar 65,59 dan skor rata-rata *post-nontest* sebesar 76,59, skor tersebut kemudian diolah pada uji gain dengan hasil nilai n gain dari pengolahan kedua skor tersebut yakni 0,714 meningkat sebesar 71,4%. Pengklasifikasian nilai gain, nilai skor yang diperoleh hasil *post-nontest* sebesar 71,4% termasuk kedalam klasifikasi tinggi, sedangkan mengenai tafsiran efektivitas gain score *post-nontest* sebesar 71,4% dapat ditafsirkan cukup efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media diagram berlabel pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana pada kelas XI IPS 3 dan XI IPS 5 efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pemanfaatan media diagram berlabel pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini berkaitan dengan adanya unsur permainan yang dapat meningkatkan menghibur dan memancing keaktifan siswa sehingga berdampak pada minat belajar siswa di kelas. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Sadiman, dkk (2011: 78-81) yang menyatakan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu; 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif, 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat, 5) permainan bersifat luwes dan 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru.

Penggunaan media memiliki penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga diharapkan penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran (Prastiyono, dkk., 2021). Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan Safari (2003: 15) ada empat faktor yang memengaruhi minat belajar, antara lain: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa. Keempat faktor tersebut dijadikan indikator dalam menyusun instrument penelitian ini untuk mengukur tingkat minat belajar siswa (Pebrianto, dkk. 2015).

Media pembelajaran diagram berlabel memiliki manfaat yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi karena media ini dapat dimainkan secara online (Ningsih, dkk., 2020). Selain itu, media diagram berlabel juga menampilkan peta Indonesia dengan beberapa label yang harus dicocokkan. Label tersebut berisi nama-nama provinsi di Indonesia yang dapat dicocokkan dengan bencana apa saja yang pernah terjadi pada wilayah tersebut. Selain memiliki manfaat media ini juga memiliki kekurangan yaitu media pembelajaran diagram berlabel ini dapat digunakan di sekolah apabila terdapat listrik, komputer, LCD, dan spiker. Apabila hanya digunakan secara mandiri atau individual media pembelajaran ini dapat digunakan apabila terdapat smartphone (Bouato, 2020)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh data hasil uji t one sample bahwa nilai t hitung $60,401 >$ dari t tabel yang bernilai 1,441. Nilai *Sig* pada tabel *post-nontest* yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran diagram berlabel materi mitigasi bencana berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti. Peneliti juga dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing jenis media pembelajaran sebelum dan setelah digunakan serta memberikan rekomendasi yang tepat bagi guru mata pelajaran geografi bahwa menggunakan media pembelajaran

dalam pembelajaran geografi sangat penting dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhadina, dkk. (2018). Pendidikan Mitigasi Bencana Tsunami Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Masyarakat Pesisir Desa Karanggadung Kecamatan Petanahan Kabupaten Kebumen Info Artikel. *Edu Geography* 6 (1).
- Bouato, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal* 1(2):71–79. doi: 10.34312/jgej.v1i2.7131.
- Prastiyono, H., & Trisliatanto, D. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flipped Learning Pada Materi Sistem Informasi Geografis Untuk Pendidikan Sekolah Menengah Atas. *journal of residu*, 1(2), 114-123.
- Prastiyono, H., Utaya, S., Sumarmi, S., Astina, IK, Amin, S., & Aliman, M. (2021). Pengembangan e-learning, mobile apps, character building, dan outdoor study (model pembelajaran EMCO) untuk meningkatkan outcome geografi di abad ke-21. *Jurnal Internasional Teknologi Seluler Interaktif (IJIM)*, 15 (7), 107-122.
- Mahmudah, Susi, and Farah Fauzia. (2022). Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu* 6(1):633–45. doi: 10.31004/basicedu.v6i1.1974.
- Mariezki, dkk. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal* 2(2):54–62. doi: 10.34312/jgej.v2i2.11043
- Misbahudin, dkk. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. 3(1):43–48.
- Ningsih, M. P., Hilman, I., & Guntara, F. (2020). Implementasi Blended Learning Melalui Google Classroom Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi. *La Geografia*, 19(1), 33-41.
- Pebrianto, T. T., Noor, M. T., & Supriyanto, S. (2015). Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar Dan Minat belajar siswa terhadap hasil prestasi siswa kelas XI jurusan IPS di SMAN Karubaga Kabupaten Tolikara. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 9(2).
- Prasetya, S. P., Imron, A., & Riyadi, R. (2022). Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Tiga Dimensi Bentuk Muka Bumi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 2(2), 63-70.
- Safari. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen Direktorat Tenaga Kependidikan.

- Sadiman, S. dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72-80.
- Supardi, Suparman. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Isnaeni, A. W., Tjahdjono, H., dan Juhadi. (2014). Peran mata pelajaran geografi dalam pendidikan kebencanaan bagi siswa di SMA Negeri Se-Kabupaten Kebumen. *Edu Geography*, 3(1).