

**PENGARUH MEDIA *WINDOWSMOVIE MAKER* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI**

(JURNAL)

Oleh:

**SHELLA SAPUTRI
1113034065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2015**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *WINDOWSMOVIE MAKER* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Sheila Saputri¹, Pargito², Dedy Miswar³

The research aimed to know the influence of windows movie maker learning media to students' learning result in geography subject of grade X in SMA Al-Kautsar Bandar Lampung in academic year 2014/2015. This research used quasi experiment method with the pretest-posttest control group design. The population was X grade students in which the samples were X IIS 3 and X IIS 4. The collecting data was done by documentation and test. Data were analyzed by using t-test analysis that $t_{test} > t_{table}$ ($10.112 > 1,992$), with degrees of freedom (dk) = 76 is equal to 1,992 and significance ($0,002 < 0,05$). The results of the research showed that there is a positive influence of windows movie maker learning media to students' learning result in geography subject in SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

Keywords: media, learning result, windows movie maker

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pembelajaran Geografi di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X dengan sampel kelas X IIS 3 dan X IIS 4. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji t menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.112 > 1,992$) dengan derajat kebebasan (dk) = 76, yaitu sebesar 1,992 dan signifikansi ($0,002 < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung.

Kata kunci: media, hasil belajar, *windows movie maker*

Keterangan:

¹ Mahasiswa Pendidikan Geografi

² Dosen Pembimbing 1

³ Dosen Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini bukan hanya sebuah kewajiban bagi manusia, lebih dari itu pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah wadah yang digunakan manusia untuk melakukan proses sosialisasi dan proses berkembang, hal ini juga berlaku bagi masyarakat Indonesia. Dengan pendidikan diharapkan siswa dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapi secara pribadi maupun kelompok, dan dapat mengatasi masalahnya secara bijak. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam

proses belajar mengajar hal yang terpenting adalah proses, karena dengan proses inilah yang dapat menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik menyangkut aspek pengetahuan (*kognitif*), nilai dan sikap (*afektif*), maupun aspek keterampilan (*psikomotorik*). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik, serta media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Geografi diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung masih belum mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi bahwa anggapan siswa terhadap mata pelajaran Geografi merupakan mata

pelajaran yang susah dan sulit untuk dipahami, siswapun kurang tertarik dengan pelajaran tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75. Presentase kelulusan nilai uji blok siswa Al-Kautsar Bandar Lampung Kelas X dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Nilai Uji Blok Siswa SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Kelas X Tahun Ajaran 2014/2015.

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	Jumlah Ketuntasan	Presentase Kelulusan	Keterangan Berdasarkan KKM
X IIS 1	40	66,70	17	42,5 %	Tuntas
			23	57,5 %	Tidak Tuntas
X IIS 2	41	60,24	10	24,39 %	Tuntas
			31	75,60 %	Tidak Tuntas
X IIS 3	39	52,94	6	15,3 %	Tuntas
			33	84,6 %	Tidak Tuntas
X IIS 4	39	59,50	9	23,7 %	Tuntas
			30	76,92 %	Tidak Tuntas

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Semester Ganjil Kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas X masih jauh dari ketuntasan. Dapat dilihat dari persentase nilai bahwa lebih besar jumlah tidak tuntas daripada jumlah persentase yang dinyatakan tuntas. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Geografi tersebut masih jauh dari harapan. Selain itu, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Geografi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah, siswa

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung. Di antaranya yang terpenting adalah pemanfaatan media belajar yang baik. Menurut pendapat Ariani dan Haryanto (2010: 28), bahwa media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, media juga harus merancang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari, dapat mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan

Kenyataan yang dihadapi dilapangan materi yang bersifat praktik, seperti pada mata pelajaran Geografi yang disampaikan menggunakan banyak teori menggunakan media seperti buku cetak atau lembar kerja siswa (LKS). Hidrosfer merupakan salah satu materi pelajaran yang banyak menggunakan media, isi materi yang dijelaskan akan lebih menunjang jika dikaitkan dengan contoh nyata dalam bentuk sebuah media yang dapat disesuaikan dengan isi dan

beranggapan bahwa mata pelajaran Geografi sulit dipahami dikarenakan terdapat banyak konsep serta teori yang harus dipelajari. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan dari siswa, namun seluruh aspek pendidikan pun harus berbenah selain itu penetapan kurikulum baru oleh pemerintah belum sepenuhnya tersalurkan dan dapat dipahami oleh siswa dalam pengaplikasiannya di sekolah. Maka dari itu perlu adanya peningkatan mutu pendidikan melalui salah satunya dengan pemanfaatan media pada proses belajar mengajar di kelas.

benar. Sedangkan menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 11), mendefinisikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

pemahaman siswa. Salah satu peluang untuk memberikan pengalaman kepada siswa adalah dengan menggunakan media yang bisa menunjukkan dengan jelas kepada siswa mengenai materi pembelajaran dalam bentuk tayangan video. Permasalahan pada media pembelajaran ini sangat sulit didapatkan oleh karena itu, kita dapat memanfaatkan suatu media yaitu, media pembelajaran *Windows Movie Maker* sebagai salah satu media yang

akan digunakan dalam proses *Windows Movie Maker* merupakan aplikasi grafis pada *Microsoft* yang sangat mudah pengoperasiannya, sehingga bagi pemula pun dapat menggunakan software ini dan memberikan hasil video yang menarik. Keuntungan dari pemanfaatan *Windows Movie Maker* ini adalah guru dapat menentukan sendiri obyek atau gambar dalam video yang disesuaikan dengan

Berdasarkan deskripsi di atas, penulis tertarik untuk meneliti Pengaruh Media *Windows Movie*

METODE PENELITIAN

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan,

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Menurut Sugiyono (2012: 107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh

Penelitian dilakukan di kelas X IIS 3 dan X IIS 4 di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung selama 4 minggu pada bulan April 2015 pada pokok bahasan Hidrosfer dengan menerapkan media pembelajaran *Windows Movie Maker* pada kelas

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik

pembelajaran.

kondisi siswa sehingga diharapkan siswa dapat memahami apa yang disampaikan dalam video serta mempengaruhi hasil belajar siswa. Media *Windows Movie Maker* ini pun belum pernah digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran di sekolah tersebut, oleh karena itu penggunaan media ini sangat tepat digunakan dalam penelitian ini.

Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi.

dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2012:3).

perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Metode eksperimen juga merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrolnya.

eksperimen, dan metode ceramah pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

dokumentasi dan teknik tes. Teknik dokumentasi yaitu untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa, yaitu nilai ulangan

harian pada mata pelajaran Geografi semester ganjil tahun 2014/2015 dan data-data tentang profil sekolah yang berkenaan dengan penelitian. Teknik tes yaitu, mengenai hasil belajar

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan bantuan program seri statistik (SPSS 20). Agar memenuhi persyaratan analisis dalam

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Kelompok kelas yang akan diuji normalisasi terdiri dari kelompok dengan diberikan perlakuan media *Windows Movie*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung terletak di kelurahan Rajabasa yang beralamat di Jalan Soekarno Hatta Rajabasa Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X IIS 3 (kelas eksperimen) dengan menerapkan

Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar pada awal kegiatan pembelajaran, setiap kelas diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum diberikan suatu perlakuan dan pada akhir proses pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen diberikan

Geografi siswa pada kelas X pada pokok bahasan Hidrosfer. Jenis soal yang digunakan pada tes ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal.

menguji hipotesis penelitian, akan dilakukan beberapa langkah uji persyaratan meliputi, uji normalitas dan uji homogenitas.

Maker (kelas eksperimen) dan kelompok yang diberi perlakuan metode ceramah (kelas kontrol). Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh informasi apakah kedua kelompok sampel memiliki varian yang homogen atau tidak.

media pembelajaran *Windows Movie Maker* dan kelas X IIS 4 (kelas kontrol) dengan menerapkan metode pembelajaran ceramah. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilakukan pada bulan April 2015 dalam pokok bahasan Hidrosfer.

perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan metode ceramah. Jumlah butir soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 20 soal pilihan ganda, dengan memberikan skor 5 pada setiap jawaban yang benar dan memberikan skor 0 apabila jawaban salah.

Tabel 2. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Keterangan	Kelompok Eksperimen (<i>Windows Movie Maker</i>)		Kelompok Kontrol (Ceramah)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	49,62	87,18	51,92	70,13
Standar deviasi	11,663	7,504	15,158	7,388
Min	25	70	15	60
Max	75	100	75	85

Sumber: Hasil Perhitungan SPSS 20.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa tes awal (*pretest*) siswa pada kelompok kelas eksperimen mendapat rata-rata yang lebih kecil jika dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol. Pada tes akhir (*posttest*) pada kelompok media pembelajaran *Windows Movie Maker*, diketahui nilai siswa

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* pada kedua kelas tidak memberikan berpengaruh dalam hasil belajar, akan tetapi nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai *posttest* kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Windows Movie Maker* dapat mempengaruhi hasil belajar

Pembelajaran Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang idealnya membutuhkan banyak media pembelajaran. Hal tersebut sebagai penunjang keberhasilan penyampaian media kepada peserta didik, dengan luasnya kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi yang dipelajari dalam Geografi. Untuk menjelaskan materi pada kompetensi dasar tertentu, diperlukan media pembelajaran yang spesifik

memiliki rata-rata 87,18 untuk skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 70. Sedangkan, tes akhir (*posttest*) pada kelompok kelas kontrol dengan metode kontrol dengan metode ceramah, diketahui nilai siswa memiliki rata-rata 70,13 untuk skor tertinggi 85 dan skor terendah adalah 60.

siswa pada pembelajaran Geografi. Dapat juga untuk melihat pengaruh dengan menggunakan uji efek atau *effect size* dari (Lee A. Becker). Maka didapat nilai *cohen's d* = 2,3 dan *effect size r* = 0,99. Hal ini menunjukkan bahwa untuk pengaruh ukuran yang didapat dari hasil *cohen's d* masuk dalam kriteria *large* atau besar.

pula. Penggunaan media yang tepat dan baik dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar siswa. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang lebih konkrit sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa. Pembelajaran Geografi yang ruang lingkup kajiannya ruang muka bumi dengan ciri pendekatan spasial (keruangan) maka diperlukan media

yang sesuai, diharapkan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, untuk itu diperlukan media pembelajaran Geografi yang inovatif dan menarik. Nursid Sumaatmadja (2001: 112) menyatakan bahwa pembelajaran Geografi memiliki nilai eksistensi yang meliputi nilai-nilai teoritis, praktis, filosofis dan ketuhanan.

Pembelajaran Geografi yang ruang lingkup kajiannya ruang muka bumi dengan ciri pendekatan spasial (keruangan) maka diperlukan media yang sesuai, diharapkan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, untuk itu diperlukan media pembelajaran Geografi yang inovatif dan menarik. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 11), mendefinisikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode

Hidrosfer merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Geografi SMA kelas X pada semester kedua. Materi tersebut mengkaji proses-proses alam dan objek-objek alam seperti: siklus air, proses-proses yang membentuk siklus air, berbagai jenis perairan, Daerah Aliran Sungai (DAS), air tanah, potensi air, penyebab dan dampak banjir, serta pengaruhnya bagi kehidupan manusia. Materi tersebut terdiri dari dua konsep, yaitu: konsep abstrak dan konkrit.

Dengan ini menunjukkan, jika Geografi diajarkan dan dipelajari secara terarah serta baik dapat membina anak didik berpikir integratif bagi dirinya sendiri dan bagi kepentingan kehidupan pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dan pembelajaran Geografi dapat menjadi sarana untuk memanusiakan manusia.

mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru Geografi dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Guru Geografi harus mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan serta tuntutan zaman. Selain menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru Geografi harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran Geografi.

Konsep abstrak merupakan konsep yang tidak dapat diamati, seperti proses-proses alam, misalnya: proses siklus air, proses terjadinya danau tektonik, proses terjadinya sungai, dan proses terjadinya air tanah. Sedangkan konsep konkrit merupakan konsep yang dapat diamati ataupun dilihat, seperti objek-objek alam, misalnya: sungai, danau, DAS, dan rawa. Berkaitan dengan karakteristik siswa tersebut, tidak semua materi dapat dipahami siswa dengan hanya membaca buku

ataupun mendengarkan penjelasan guru. Terdapat materi yang memerlukan sarana yang dapat menampilkan konsep abstrak ke dalam bentuk yang konkrit. Proses-proses alam seperti proses siklus hidrologi, lapisan air tanah, bagaimana pembentukan danau,

Oleh karena itu, siswa membutuhkan media untuk membantu mereka dalam memahami proses-proses tersebut, yaitu dengan menggunakan media yang dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak ke bentuk yang konkrit. Oemar Hamalik (2003: 24), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan pembelajar dalam proses pembelajaran dan

Dalam penelitian menggunakan media *Windows Movie Maker* tersebut peneliti memberikan materi pelajaran berupa animasi mengenai siklus hidrologi, menampilkan bagaimana contoh gambar mengenai jenis-jenis sungai, jenis-jenis danau, bagaimana lapisan air tanah, menampilkan jenis rawa, serta menampilkan gambar serta animasi tentang perairan laut. Penggunaan *Windows Movie Maker* yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat memberikan pengaruh yang positif, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar pada saat sebelum diterapkan

Berdasarkan interpretasi di atas, menunjukkan bahwa tinggi atau rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Geografi salah satunya

pembentukan sungai dan ra... merupakan konsep abstrak. Siswa memerlukan waktu dalam memahami dan membayangkan bagaimana proses tersebut terjadi, bahkan siswa yang memiliki kemampuan *kognitif* yang rendah akan mengalami kesulitan.

pengajaran. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Windows Movie Maker* sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media *Windows Movie Maker* adalah media audio-visual, selain gambar, tampilan slide, dan foto-foto dalam media tersebut bisa ditambahkan dengan suara seperti musik atau rekaman suara, selain itu media tersebut dapat diatur dan dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan.

media pembelajaran tersebut. Penerapan media *Windows Movie Maker* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dikarenakan media merupakan salah satu faktor yang dapat menarik minat siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media, siswa tidak cepat bosan dan akan lebih memperhatikan materi yang disampaikan dan memahami materi tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media *Windows Movie Maker* tepat digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

disebabkan oleh tinggi atau rendahnya ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Semakin lengkapnya ketersediaan

media pembelajaran dan tingginya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, maka akan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi, begitu pula sebaliknya semakin rendahnya ketersediaan media pembelajaran dan rendahnya pemanfaatan media pembelajaran maka akan semakin rendah hasil belajar pada mata pelajaran Geografi. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa. Apabila siswa terangsang pikiran, perhatian dan kemauan belajarnya maka akan berpengaruh

terhadap efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan belajar, berupa hasil belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi. Semakin tinggi pemanfaatan media pembelajaran di kelas, maka pembelajaran akan semakin efektif, proses belajar siswa semakin tinggi sehingga hasil belajar pada mata pelajaran Geografi yang diperoleh juga akan semakin tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan tentang Pengaruh Media *Windows Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi disimpulkan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran *Windows Movie Maker* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Geografi kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. Hal ini sejalan dengan penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sarana atau alat dalam

menyampaikan pesan suatu materi pembelajaran dengan menarik serta tinggi atau rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Geografi salah satunya disebabkan oleh tinggi atau rendahnya ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Semakin lengkapnya ketersediaan media pembelajaran dan tingginya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, maka akan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

DAFTAR PUSTAKA

Angkowo dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

Ariani dan Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Hamalik, Oemar. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Sumaatmadja, Nursid. 2001. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

