

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS XI DI SMAIQU

AL-BAHJAH CIREBON

SKRIPSI

OLEH

OKTAVIA AMALIA

NIM. 210102110021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS XI DI SMAIQU

AL-BAHJAH CIREBON

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Oktavia Amalia

NIM. 210102110021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMAIQU AL-BAHJAH CIREBON

Disusun oleh:

Oktavia Amalia

210102110021

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Implementasi Media Pembelajaran Kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon**" oleh Oktavia Amalia ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 3 Desember 2025.

Dewan Penguji



Dr. H. Alfin Mustikawan, M. Pd

Penguji Utama

NIP. 198204162009011008



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Penguji

NIP. 198107192008012008



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Sekretaris

NIP. 197606192005012005

Mengesahkan



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Oktavia Amalia
Lampiran : -

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim
Di Malang

Assalamualaikum Wr, Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Oktavia Amalia
NIM : 210102110021
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak Diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Pembimbing



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktavia Amalia
NIM : 210102110021
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di
SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang, 27 Oktober 2025

Peneliti,



Oktavia Amalia

NIM.210102110021

LEMBAR MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!”

(QS. Al-Alaq: 1)¹

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 597.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucapan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta segala kemudahan dan kesempatan yang telah diberikan, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan utama dalam kehidupan dan sumber inspirasi dalam meniti jalan perjuangan ilmu pengetahuan ini. Sebagai bentuk rasa syukur, karya tulis akan saya persembahkan kepada:

1. Kepada Abi H. Yaya Suherlan dan Umi Hj. Sunaiyah tercinta. Terima kasih untuk segala doa, kasih sayang, bimbingan yang tak pernah terhitung. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga saat ini tak lepas dari ketulusan cinta dan dukungan Abi dan Umi berikan.
2. Kepada kakak-kakak saya tercinta, Achmad Affandi, Achmad Muchlis, dan Iyank Maskanis Sunniah, terima kasih untuk segala bentuk perhatian, dorongan untuk menyelesaikan, dan semangat yang selalu kalian berikan. Tak lupa juga, kepada keponakan-keponakan yang telah memberikan semangat secara tidak langsung kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT dan atas seluruh limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, oleh karenanya memudahkan dalam menulis skripsi dengan judul **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS XI DI SMAIQU AL-BAHJAH CIREBON** yang berhasil selesai dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT. Semoga kita semua mampu meneladani akhlak beliau, menjadi pribadi yang bertakwa, dan kelak memperoleh syafaatnya di hari pembalasan. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tidak dapat berlangsung tanpa peran serta bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam berbagai bentuk. Oleh karenanya, penulis sampaikan banyak rasa terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak yang telah membantu. Dengan adanya hal tersebut skripsi ini dapat selesai dengan baik. Ucapan terima kasih yang pertama dan utama penulis haturkan kepada Allah SWT kemudahan yang diberikan selama proses penulisan hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., sebagai Kepala Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Muhammad Walid, MA., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I., sebagai wali dosen di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis sangat menghargai segala bentuk bimbingan, nasihat, serta dorongan semangat yang telah beliau berikan sejak awal perkuliahan hingga menyelesaikan studi.
5. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd., sebagai dosen pembimbing skripsi, atas segala arahan, bimbingan, serta dorongan motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik.
6. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dewan Penguji atas berbagai masukan, kritik, dan arahan yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
7. Seluruh dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang atas ilmu, bimbingan, dan pengajaran yang telah diberikan selama masa studi. Ilmu yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan menyusun skripsi ini.
8. Seluruh staf serta karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas segala bantuan dan pelayanan akademik yang telah diberikan, sehingga proses administrasi dan perkuliahan dapat berjalan dengan lancar.
9. Ustadz Ilham Nurhidayah, S.Pd., Kepala Sekolah SMAIQu Al-Bahjah Cirebon, penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan serta izin yang telah diberikan untuk terlaksananya penelitian ini.

10. Ustadzah Fatlikha Wati, S.Pd., guru mata pelajaran Geografi dan siswa kelas XI SMAIQu Al-Bahjah Cirebon, atas ketersediaan, bantuan serta kerja sama dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Umi Nurul Kholisah, Nabila Auliya Rahma dan Nabila Aulia Imron, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, serta kebersamaan yang sudah kalian berikan. Kehadiran kalian menjadi penyemangat yang berarti hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
12. Teman-teman Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 21 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memberikan dukungan.
13. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, doa, serta dukungan kepada penulis, yang penulis tidak dapat disebutkan satu per satu.

Untuk segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah dilimpahkan menjadi amal kebaikan yang diridhai oleh Allah SWT dan memperoleh balasan. Penulis juga menyadari bahwa penulisan ini masih memiliki berbagai kekurangan, sehingga penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini. Harapannya, karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penulis serta pembaca pada umumnya. Semoga setiap kebaikan yang telah diberikan menjadikannya amal jariyah yang diterima di sisi Allah SWT. Aamiin

Malang, 27 Oktober 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a series of smaller, connected strokes that form the letters 'A' and 'M'.

Oktavia Amalia

NIM. 210102110021

PEDOMAN TRANSLITERASI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi digunakan sebagai acuan dalam mengubah huruf dari satu sistem abjad ke sistem abjad lainnya. Dalam penulisan skripsi ini, pedoman transliterasi yang digunakan merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, dengan nomor 0543 b/U/1987, yang rincian ketentuannya adalah sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang dan Diftong

B. Vokal Panjang		C. Vokal Diftong			
Vokal (a) panjang	=	â		او	= aw
Vokal (i) panjang	=	î		اي	= ay
Vokal (u) panjang	=	û		او	= û
				إي	= î

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO.....	i
LEMBAR SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Orisinalitas Penelitian	6
G. Definisi Istilah.....	11
H. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Media Pembelajaran.....	13
B. Fungsi Media Pembelajaran	16
C. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
D. Kerangka Berpikir.....	24

BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Kehadiran Peneliti.....	27
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Data dan Sumber Data	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Instrumen Penelitian.....	30
H. Analisis Data	33
I. Keabsahan Data.....	34
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	35
A. Paparan Data	35
1. Sejarah, visi, misi dan Tujuan SMAIQU Al-Bahjah Cirebon	35
2. Profil Singkat SMAIQU Al-Bahjah Cirebon	37
3. Struktur dan Sarana SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.....	38
B. Hasil Penelitian	39
1. Bentuk Media Yang Di Implementasikan di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.....	39
2. Tantangan Implementasi Media Pembelajaran di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.....	50
BAB V PEMBAHASAN	56
A. Bentuk Media Yang Di Implementasikan di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon	56
B. Tantangan Implementasi Media Pembelajaran di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.....	60
BAB VI PENUTUP	65
A. Simpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	31
Tabel 4. 1 Profil SMAIQu Al-Bahjah Cirebon.....	37
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana SMAIQu Al-Bahjah Cirebon	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Sekolah.....	38
Gambar 4. 2 Google Earth	45
Gambar 4. 3 Video pembelajaran YouTube keanekaragaman hayati.....	45
Gambar 4. 4 Video pembelajaran YouTube Persebaran Fauna di Indonesia	46
Gambar 4. 5 Tampilan Slide PPT Interaktif.....	46
Gambar 4. 6 Guru melakukan apersepsi	48
Gambar 4. 7 implementasi media berupa video pembelajaran	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Observasi.....	72
Lampiran 2 : Jadwal Wawancara	73
Lampiran 3 : Dokumentasi Observasi.....	74
Lampiran 4 : Dokumentasi Wawancara	76
Lampiran 5 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	78
Lampiran 6 : Jurnal Konsultasi Skripsi.....	79
Lampiran 7 : Sertifikat Bebas Plagiasi.....	80
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian	81
Lampiran 9 : Surat Selesai Penelitian	82
Lampiran 10 : Biodata Mahasiswa.....	83

ABSTRAK

Amalia, Oktavia. 2025. Implementasi Media Pembelajaran Kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Kata Kunci: media pembelajaran, implementasi media, tantangan

Peran pentingnya penerapan media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, terkhususnya pada mata pelajaran Geografi yang mana memiliki karakteristik materi bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu membantu anak didik dalam memahami sebuah materi secara lebih konkret dan menarik. Namun, dalam praktiknya, implementasi media pembelajaran tidak selalu berjalan tanpa hambatan, terutama pada sekolah dengan karakteristik khusus seperti SMAIQU Al-Bahjah Cirebon yang berbasis pesantren dan memiliki kebijakan tertentu dalam penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan serta mengidentifikasi. 2) Tantangan dalam implementasi media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui 3 tahapan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu guru Geografi kelas XI dan Waka Kurikulum. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran yang diimplementasikan meliputi media tradisional seperti peta cetak, globe, dan buku teks, serta media berbasis teknologi seperti PowerPoint, video pembelajaran dari YouTube, Google Earth, peta digital, dan infografis. Implementasi media dilakukan secara terencana dan terintegrasi dalam tahapan pembelajaran. 2) Adapun tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, kendala teknis seperti jaringan internet dan perangkat, keterbatasan waktu persiapan media, perbedaan kemampuan siswa, serta kebijakan sekolah dan aturan syariat yang membatasi penggunaan media tertentu. Meskipun demikian, guru dan sekolah melakukan berbagai penyesuaian agar media pembelajaran tetap dapat digunakan secara efektif.

ABSTRACT

Amalia, Oktavia. 2025. Implementation of Learning Media in Grade XI at SMAIQu Al-Bahjah Cirebon. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Keywords: learning media, media implementation, challenges

The development of information technology in this era is almost utilized in various components of human life. One of them is education cannot be separated from the utilization of information technology. In the field of education, technology is used for aspects of learning media used to explain learning materials with the hope of inviting more interest, not just like that and making it easier to present material in learning.

The use of learning media is important in supporting the learning process, especially in Geography, which has abstract material that requires visualization. The use of learning media is expected to help students understand the material more concretely and engagingly. However, in practice, the implementation of learning media does not always run smoothly, especially in schools with specific characteristics such as SMAIQu Al-Bahjah Cirebon, which is pesantren-based and has certain policies regarding the use of learning media.

This study aims to describe: 1) the forms of learning media implemented and to identify, and 2) the challenges in the implementation of learning media in Grade XI at SMAIQu Al-Bahjah Cirebon.

This study uses a qualitative approach with a descriptive research type. Data were collected through observation, interviews, and documentation with the research subjects being Grade XI Geography teachers and the Vice Principal of Curriculum. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and drawing conclusions, and the validity of the data is tested through method triangulation.

The results show that: 1) the learning media implemented include traditional media such as printed maps, globes, and textbooks, as well as technology-based media such as PowerPoint, YouTube learning videos, Google Earth, digital maps, and infographics. The implementation of media is carried out in a planned and integrated manner within the stages of learning. 2) The challenges faced include limited facilities and infrastructure, technical constraints such as internet networks and devices, limited media preparation time, differences in student abilities, as well as school policies and Sharia rules that restrict the use of certain media. Nevertheless, teachers and the school make various adjustments so that learning media can still be used effectively.

ملخص

أماليا، أوكتايفيا. ٢٠٢٥. تنفيذ وسائل التعلم في الصف الحادي عشر في الثانوية الإسلامية القرآنية الباهجة - سيربيون. رسالة جامعية. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية والتعليم. جامعة مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ.

لمشرف: د. حبية سامسول سوسيلواتي، ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، تنفيذ الوسائل، التحديات

تُعدّ استخدام وسائل التعلم أمرًا مهمًا لدعم عملية التعلم، خاصةً في مادة الجغرافيا التي تحتوي على مواد مجردة وتتطلب تصورًا بصريًا. يُتوقع من استخدام وسائل التعلم أن يساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أكثر واقعية وجاذبية. ومع ذلك، فإن تنفيذ وسائل التعلم في الممارسة العملية لا يسير دائمًا بسلاسة، خاصة في المدارس ذات الخصائص الخاصة مثل الثانوية الإسلامية القرآنية الباهجة - سيربيون، والتي تعتمد على نموذج المدرسة القرآنية ولها سياسات محددة بشأن استخدام وسائل التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف: (1) أشكال وسائل التعلم المنفذة وتحديدها، و (2) التحديات في تنفيذ وسائل التعلم في الصف الحادي عشر في الثانوية الإسلامية القرآنية الباهجة - سيربيون.

تستخدم هذه الدراسة منهجًا نوعيًا من نوع البحث الوصفي. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق مع موضوعات البحث وهم معلمو مادة الجغرافيا للصف الحادي عشر ونائب المدير للشؤون المنهجية. تستخدم تقنية تحليل البيانات نموذج مايلز وهوبيرمان، والذي يشمل تقليل البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص الاستنتاجات، ويتم اختبار صحة البيانات من خلال مثلثية الطرق.

أظهرت النتائج أن: (1) وسائل التعلم المنفذة تشمل الوسائل التقليدية مثل الخرائط المطبوعة، والكرة الأرضية، والكتب المدرسية، وكذلك الوسائل المعتمدة على التكنولوجيا مثل عروض البوربوينت، وفيديوهات التعلم على يوتيوب، وخرائط Google Earth الرقمية، والخرائط الرقمية، والإنفوجرافيكس. يتم تنفيذ الوسائل بطريقة مخططة ومتكاملة ضمن مراحل التعلم. (2) تشمل التحديات التي تم مواجهتها محدودية الوسائل والبنية التحتية، والقيود الفنية مثل شبكة الإنترنت والأجهزة، وقصر وقت إعداد الوسائل، واختلاف قدرات الطلاب، وكذلك سياسات المدرسة والقواعد

الشرعية التي تقيد استخدام بعض الوسائل. ومع ذلك، يقوم المعلمون والمدرسة بإجراء تعديلات متنوعة لضمان استخدام وسائل التعلم بفعالية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks penelitian

Pendidikan berperan sangat penting pada saat terjadinya proses pembelajaran supaya peserta didik berkembang menjadi sosok yang berpendidikan, baik dalam hal keagamaan maupun dalam wawasannya. Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupan di tengah masyarakat.² Pendidikan sebagai pilar utama untuk modal manusia dalam mengembangkan mutu yang mempunyai keahlian. Faktor yang berperan dalam proses pembangunan bangsa yaitu pendidikan, pendidikan memiliki peran dalam pengembangan dan peningkatan kemampuan serta dalam memperbaiki kualitas hidup serta martabat manusia. Pendidikan dapat ditingkatkan melalui lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Oleh karenanya, sekolah seharusnya bisa mewujudkan suasana pembelajaran yang cukup memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak didik, serta memberikan anak didik kesempatan sehingga ikut serta dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.³

Proses pembelajaran yaitu suatu aktivitas pendidik dan anak didik untuk meraih sebuah tujuan pembelajaran. Pengajar adalah penentu dalam berhasil tidaknya sebuah tujuan dalam pembelajaran, Selain itu, tugas seorang pengajar tidak hanya terbatas dengan penyampaian materi semata,

² Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 470–77.

³ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

tetapi pengajar dapat juga membina peserta didiknya tumbuh serta berkembang baik dari perbuatan, fisik dan juga psikisnya. Pada proses aktivitas pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk bisa membuat suasana aktivitas belajar mengajar menyenangkan, sehingga peserta tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan.⁴ Proses penyampaian pembelajaran tersebut memerlukan perantara agar penyampaian pengetahuan dapat tercapai dengan tepat. Perantara tersebut berupa media serta berbagai referensi belajar yang mampu menyokong pencapaian dalam tahapan belajar.⁵

Media pembelajaran yaitu seluruh bentuk alat yang dipakai seorang fasilitator sebagai alat perantara atau penghubung untuk penyampaian materi pelajaran sehingga bisa sampai kepada peserta didik yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Dalam progresnya media ini tidak sekedar membantu pengajar dalam mengarahkan pemberian materi pembelajaran, sekaligus menjadi sumber belajar. Selain itu, media saat diterapkan dalam pembelajaran mempunyai di antaranya pemakaian media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi berupa materi, penentuan media pembelajaran yang cocok dapat memperkuat dan mendorong anak didik dalam hal memahami materi dan disesuaikan dengan tujuan yang hendak diraih. Penerapan media pembelajaran juga mengintegrasikan peserta didik

⁴ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

dengan pembelajaran yang masih baru saja diterima dengan pengalaman pembelajaran yang sebelumnya.⁶

Mata pelajaran Geografi memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak, kompleks, dan berkaitan dengan fenomena alam serta keruangan yang sulit dipahami hanya melalui metode ceramah guru dan buku paket. Dalam kajian geografi, banyak topik yang tidak memungkinkan untuk diamati secara langsung oleh peserta didik, dengan hal ini diperlukannya media yang mampu memberikan gambaran konkret terhadap fenomena tersebut.⁷ Media pembelajaran dalam pembelajaran geografi dapat dijadikan alat dalam membantu penyampaian informasi yang sifatnya visual dan juga komunikatif, yang nantinya akan mempermudah pemahaman para peserta didik.

SMAIQU Al-Bahjah Cirebon sebagai sekolah menengah berbasis pesantren memiliki karakteristik tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. Di satu sisi, sekolah berupaya mengikuti perkembangan pembelajaran modern dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Di sisi lain, terdapat sejumlah kebijakan dan aturan sekolah yang harus dipatuhi, seperti pembatasan penggunaan gawai oleh siswa serta ketentuan media yang sesuai dengan nilai dan syariat Islam. Kondisi tersebut menyebabkan implementasi media pembelajaran di kelas tidak selalu berjalan tanpa kendala, terutama ketika media berbasis

⁶ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

⁷ Dwi Larasaty, Dede Sugandi, dan Nur Isnaini, *Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Pembelajaran Geografi Materi Litosfer* (Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi, 2025).

teknologi tidak sepenuhnya dapat diaplikasikan secara luas dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil awal yang telah dilakukan dengan pengamatan pembelajaran di kelas mengikuti guru, diketahui bahwa media pembelajaran telah digunakan dalam pembelajaran Geografi kelas XI, baik media tradisional maupun media berbasis teknologi. Namun praktiknya, guru masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kendala teknis, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami media digital, serta penyesuaian media dengan kebijakan sekolah. Oleh karenanya, diperlukan adanya penelitian yang secara khusus mengkaji bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan serta tantangan-tantangan yang dihadapi dalam proses implementasinya di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

B. Fokus Penelitian

Merujuk pada konteks penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, fokus penelitian adalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran yang di implementasikan di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon?
2. Apa saja tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada fokus penelitian yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.
2. Untuk mendeskripsikan tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah merujuk pada penentuan batasan dalam ruang lingkup permasalahan untuk memastikan bahwa pembahasan penelitian tetap terarah dan tidak terlalu luas. Dalam penelitian ini, akan ada pembatasan pada beberapa aspek yaitu bentuk serta tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang mencakup siswa, peneliti dan yayasan, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan evaluasi bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran, terutama dalam memilih dan menyesuaikan bentuk media dengan karakteristik materi, kondisi kelas, dan kebutuhan peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui optimalisasi penggunaan media pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan dalam perencanaan pengadaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber rujukan dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, khususnya terkait implementasi media pembelajaran dan tantangan penerapannya di lingkungan sekolah.

F. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, peneliti hendak menyampaikan berbagai temuan-temuan yang berhubungan dengan topik penelitian skripsi ini. Tujuannya adalah untuk menjaga keorisinalitasan dari penelitian yang sedang dilaksanakan, di antaranya:

1. Dalam skripsi yang ditulis oleh Fadilla Amara Zenobia (2023) berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 9 Kota Jambi”, Temuan studi ini mengindikasikan bahwa integrasi platform Educandy dalam instruksi sejarah efektif dalam memicu motivasi belajar peserta didik. Meskipun pemanfaatannya baru mencakup satu varian media digital, pendekatan berbasis permainan (*gamification*) ini terbukti mampu menstimulasi kesertaan dan antusiasme anak didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung..⁸
2. Dalam jurnal yang ditulis oleh Sucipto (2023) berjudul “Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital Learning”, hasil dalam penelitian mengungkapkan yakni pembelajaran

⁸ Fadilla Amara Zenobia, *Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 9 Kota Jambi*, Skripsi, 2023.

berbasis teknologi memiliki peluang besar dalam meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Di sisi lain, penelitian ini menemukan beberapa hambatan, termasuk keterbatasan sarana prasarana, rendahnya kompetensi digital guru, serta kesiapan peserta didik yang belum merata dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.⁹

3. Dalam jurnal yang ditulis oleh Karmilah dan Siti Patimah (2023) berjudul “Implementasi Media Digital Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 1 Menggala”, temuan penelitian mengindikasikan bahwa media digital dimanfaatkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media digital meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan secara lebih konkret dan menarik, meskipun guru masih menghadapi kendala teknis dalam pengoperasiannya.¹⁰
4. Dalam jurnal yang ditulis oleh Nisrina Nur Ubay, Nadiroh, dan Handogo (2024) berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Sociology Spin Card terhadap Peningkatan Kompetensi Bernalar Kritis dalam Kurikulum Merdeka”, temuan penelitian tindakan kelas ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Spin Card mampu meningkatkan kompetensi bernalar kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran.¹¹

⁹ Sucipto, “Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital Learning,” Jurnal, 2023.

¹⁰ Karmilah & Siti Patimah, “Implementasi Media Digital Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” Jurnal, 2023.

¹¹ Nisrina Nur Ubay, Nadiroh, & Handogo, “Implementasi Media Pembelajaran Sociology Spin Card terhadap Peningkatan Kompetensi Bernalar Kritis,” Jurnal, 2024.

5. Dalam jurnal yang ditulis oleh Dianita Zahra Zafira, Desy Safitri, dan Sujarwo (2024) berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran IPS”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berperan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan interaksi, partisipasi, dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS. Media digital juga membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan bentuk yang lebih beragam dan kontekstual.¹²
6. Dalam skripsi yang ditulis oleh Arini Nurhidayati (2020) berjudul “Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Pekanbaru”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, grafik, dan diagram dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran ekonomi secara lebih jelas. Media visual dinilai efektif, meskipun penggunaannya masih bergantung pada kreativitas guru.¹³
7. Dalam jurnal yang ditulis oleh Iqbal Abdul Kholiq dan Maria Ulfa (2024) berjudul “Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Jakarta”, hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan media pembelajaran yang baik dapat mendukung kelancaran pembelajaran. Guru yang merencanakan penggunaan media secara sistematis berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.¹⁴

¹² Dianita Zahra Zafira, Desy Safitri, & Sujarwo, “Implementasi Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran IPS,” Jurnal, 2024.

¹³ Arini Nurhidayati, *Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi*, Skripsi, 2020.

¹⁴ Iqbal Abdul Kholiq & Maria Ulfa, “Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran PAI di SMA,” Jurnal, 2024.

8. Dalam jurnal yang ditulis oleh Fadly Hardiansyah dkk (2025) berjudul “Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru”, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran visual masih menjadi pilihan utama guru ekonomi karena mampu memperjelas materi yang bersifat abstrak. Namun, keterbatasan fasilitas dan waktu menjadi kendala dalam implementasinya.¹⁵

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Penulis, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Fadilla Amara Zenobia (2023) “ <i>Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi</i> ”	Media yang digunakan di kelas XI IPS SMA	Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan berfokus pada mata pelajaran rumpun IPS Implementasi	Implementasi media pembelajaran SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.
2.	Sucipto (2023) “ <i>Analisis Tantangan Dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digital Learning</i> ”	Kedua penelitian ini membahas tantangan internet dan pelatihan pada implementasi media pembelajaran	Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif	
3.	Karmilah dan Siti Patimah (2023) “ <i>Implementasi Media Digital Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Menggala</i> ”	Membahas bentuk penggunaan media pembelajaran di SMA	Penelitian sebelumnya fokus evaluasi dan efektivitas media digital	
4.	Nisrina Nur Ubay dkk (2024) “ <i>Implementasi Media Pembelajaran Sociology Spin Card terhadap Peningkatan Kompetensi Bernalar</i> ”	Tingkat sekolah SMA dan membahas pembelajaran rumpun IPS	Penelitian sebelumnya mengukur peningkatan bernalar kritis sedangkan penelitian ini bentuk media dan tantangan	

¹⁵ Fadly Hardiansyah dkk., “Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi,” Jurnal, 2025.

	<i>Kritis dalam Kurikulum Merdeka (PTK pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-3 SMA Negeri 61 Jakarta)”</i>		implementasi oleh guru IPS.	
5.	Dianita Zahra Zafira d (2024) <i>“Implementasi Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran IPS”</i>	Keduanya menggunakan metode kualitatif	Penelitian sebelumnya strategi pembelajaran berbasis digital dan dampaknya pada interaksi siswa sedangkan penelitian ini meneliti bentuk media dan tantangan implementasi yang dialami guru.	
6.	Arini Nurhidayati (2020) <i>“Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru”</i>	Keduanya menggunakan metode kualitatif	Penelitian sebelumnya melihat pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep.	
7.	Iqbal Abdul Kholiq dan Maria Ulfa (2024) <i>“Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Jakarta”</i>	Keduanya menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif dan membahas implementasi media pembelajaran	Penelitian sebelumnya fokus pada PAI bukan IPS serta berada lokasi sekolah yang berbeda	
8.	Fadly Hardiansyah dkk (2025) <i>“Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru”</i>	Implementasi media pembelajaran di tingkat SMA	Penelitian sebelumnya melihat pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep. Sedangkan penelitian ini mendeskripsikan bentuk media dan tantangan implementasi yang dialami guru	

Mengacu pada kajian sebelumnya, penelitian ini memusatkan perhatian pada bentuk media pembelajaran yang di implementasikan dan

tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

Dengan pengertian ini, penelitian ini akan mengidentifikasi bagaimana bentuk media pembelajaran yang di implementasikan dan tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

G. Definisi Istilah

1. Implementasi

Implementasi dapat diartikan sebagai upaya pelaksanaan atau penerapan dari rencana, ide, kebijakan, atau program yang telah disusun secara matang menjadi tindakan nyata di lapangan untuk mencapai tujuan tertentu, melibatkan proses mewujudkan konsep menjadi praktik yang memberikan dampak atau hasil yang diharapkan.

2. Media

Media adalah perantara atau alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, atau antara sesama peserta didik, untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam suatu lingkungan belajar.

H. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan mengulas tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, dan sistematika penulisan

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini akan mengulas tentang media pembelajaran , jenis-jenis media berbasis teknologi, dan minat belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, instrumen penelitian, instrumen pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian dan paparan data. Gambaran umum tentang SMAIQU Al-Bahjah Cirebon dan deskripsi data berisi catatan lapangan yang diperoleh selama melakukan penelitian.

5. Bab V Pembahasan

Bab ini mengulas hasil analisis penelitian terkait implementasi media serta tantangannya.

6. Bab VI Penutup

Pada bab ini bertujuan untuk membantu pembaca dalam merangkum pokok-pokok penting dari skripsi ini, yakni ringkasan kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Menurut pandangan Sadiman 1993 dikutip oleh Ani Daniyati, Istilah media berasal dari bahasa Latin 'medius', yang mengacu pada arti tengah, perantara, atau pengantar. Jadi media bisa dimaknai dengan pengantar atau penyampaian pesan melalui pengiriman kepada pihak penerima pesan. Media yakni tempat penyampaian pesan oleh sumber kepada penerima. Materi yang disampaikan berupa pesan instruksional yang mencakup sebuah langkah-langkah, penjelasan maupun strategi dan tujuannya untuk mencapai proses pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah upaya yang dilakukan dengan secara tujuan khusus dari seorang pendidik untuk mendukung siswa sehingga mampu untuk belajar sesuai dengan kebutuhan juga ketertarikan individual mereka.¹⁶

Pada umumnya, media pembelajaran suatu perlengkapan yang dimanfaatkan untuk menyokong jalannya kegiatan belajar. Alat ataupun semua yang bisa digunakan untuk membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan atau kemampuan yang berperan dalam memperlancar kegiatan pembelajaran..¹⁷

¹⁶ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

¹⁷ Syarifuddin and Eka Dewi Utari, "Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)," *Bening Media Publishing* 18, no. 1 (2022): 64–80.

Menurut Winkel 2009 dikutip oleh Andi Kristanto, Definisi media pembelajaran sebuah sarana non-manusia yang didayagunakan pengajar untuk berperan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan instruksional.¹⁸

Menurut AECT (Association Of Education and Comonication Technology, 1997), media berupa perantara untuk menyebarkan sebuah pesan atau berita. Selain sebagai sistem pengantar atau penyampai, media dimaknai dengan mediator. Definisi mediator meliputi setiap sistem pembelajaran dapat berperan dalam memediasi, dimulai dari peran seorang pendidik hingga peralatan yang canggih. Dapat disimpulkan media merupakan sarana untuk mengirim pesan-pesan yang tersampaikan dalam pembelajaran. Apabila suatu media memuat pesan atau informasi dengan alasan untuk mendidik, maka bisa disebut sebagai media pembelajaran.¹⁹

Pada pembelajaran di sekolah, seorang pendidik dituntut untuk bisa membuat keadaan belajar mengajar yang mempunyai daya tarik dengan penerapan media pembelajaran dengan inovasi baru. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara optimal dan berfokus pada pencapaian prestasi belajar siswa. Pemikiran Islam, dasar dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mengajarkan ilmu pengetahuan sudah tercantum dalam Al-Qur'an. Berikut adalah ayat Al-Qur'an yang sejalan dalam penelitian ini, yakni:

¹⁸ Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

¹⁹ Rodhatul Jennah, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 2009, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>.

1. Surah An-Nahl ayat 44

الْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya:

“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (Q.S An-Nahl : 44)

Pada ayat yang tertera di atas, implementasi media pembelajaran bagi pendidik diperlukan perhatian terhadap perkembangan spiritual anak didik, karena aspek ini merupakan salah satu prioritas utama dalam pengaplikasian media pembelajaran. Tanpa memahami tahapan perkembangan psikologis serta kemampuan berpikir siswa, akan sulit bagi seorang guru untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran.²⁰

2. Surah An-Nahl ayat 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya:

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.” (Q.S An-Nahl : 125)

Pada ayat yang sudah tertera di atas, memberikan pernyataan bahwa pemanfaatan dalam proses pembelajaran, media harus

²⁰ Abdul Pito, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu’an,” *Andragogi* 6, no. 2 (2018): 97–117.

memperhatikan elemen pesan yang ingin disampaikan merupakan hal yang mengarahkan ke kebaikan, dan bahasa yang baik berperan menjadi alat untuk menyampaikan pesan, Jika terjadi bantahan, seorang pengajar harus memberikan penjelasan dengan pemilihan bahasa yang logis, para peserta didik berkesempatan untuk menyerap informasi dengan baik. Dengan cara ini, bahasa lisan berperan sebagai media utama dalam menyampaikan pesan.²¹

B. Fungsi Media Pembelajaran

Sumber belajar disebut sebagai media jika menjadi bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Sementara itu, alat bantu berfungsi mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah fungsi dan kegunaan media dalam pembelajaran:

1. Media pembelajaran digunakan bukan sebagai fungsi pendukung, namun memiliki peran sebagai alat untuk membantu untuk menghasilkan atmosfer belajar yang lebih efisien.
2. Media pembelajaran komponen dari seluruh langkah pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah sarana yang memfasilitasi dalam transfer pengetahuan dan informasi. unsur yang tidak dapat berdiri sendiri, selain itu juga saling terhubung dengan unsur lainnya untuk menumbuhkan suasana belajar yang diinginkan.

²¹ Muhammad & Fadriati Latif, "Media Pembelajaran Dalam Perspektik Al-Quran Dan Al-Hadist," Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran 6 No 4 (2023): 3340–48.

3. Pengaplikasian media pembelajaran diharuskan selaras komponen yang berkeinginan untuk dihasilkan dalam pengajaran itu sendiri. Artinya, media pembelajaran yang akan digunakan diharuskan untuk melihat pada kecakapan dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukanlah hanya sebagai sarana untuk hiburan. Oleh karena itu, penggunaannya tidak seharusnya hanya terfokus pada aspek hiburan, permainan, atau sekadar untuk memikat atensi peserta didik.
5. Media pembelajaran sanggup dalam mempercepat pelaksanaan belajar, yang berarti bahwa melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat memahami tujuan dan materi pelajaran dapat diraih dengan lebih praktis dan cepat.
6. Media pembelajaran berperan dalam peningkatan mutu proses pengajaran, yang mana hasil dari belajar peserta didik yang mempergunakan daya pakai media pembelajaran akan menjadi lebih panjang, sehingga hasil dari keunggulan pembelajaran menjadi lebih optimal.
7. Media pembelajaran membantu membangun pondasi yang nyata bagi proses berpikir, sehingga dapat berkurangnya masalah verbalisme²²

²² Puji Rahayuningsih et Al., "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd 2 (1) 2 (2022)*, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

Fungsi media pembelajaran ini penting untuk memperbaiki kegiatan belajar di kelas, terutama dalam mendukung siswa dalam proses belajar. Ada dua komponen utama dalam pengajaran, yaitu pendekatan pengajaran dan media pembelajaran, yang saling terhubung. Penetapan metode pengajaran akan dapat berpengaruh kepada media yang sedang diterapkan pada proses. Media pembelajaran tidak digunakan secara langsung, tetapi harus dianalisis terlebih dahulu sebelum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu fungsi dari media pembelajaran yakni:

1. Menciptakan suasana penyajian materi yang efisien.
2. Dipergunakannya media adalah bagian yang tak terpisahkan dalam struktur pembelajaran.
3. Media pembelajaran berfungsi krusial untuk meraih sasaran pembelajaran.
4. Menggunakan media dalam pengajaran bertujuan untuk percepatan sebuah tahapan pengajaran serta menyokong peserta didik untuk pemahaman materi yang diajarkan oleh pengajar di ruang kelas.
5. Pemanfaatan media dalam pengajaran dengan maksud meningkatkan standar.²³

²³ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran*, 2016.

C. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pandangan Arief S. Sadiman media yang biasa diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media Grafis

Media grafis yaitu media visual yang mampu dimanfaatkan guna peyampaian pesan dalam bentuk komunikasi visual, seperti gambar, sketsa, kartun, dan poster.

2. Media Audio

Media audio ini mengutamakan penggunaan dari indera pendengaran, seperti: radio, pemutar kaset, piringan hitam dan lain-lain.

3. Media Proyeksi Diam (Still Projected Medium)

Media proyeksi diam memiliki kesamaan dengan grafis, namun yang membedakannya adalah pada media grafis yang digunakan langsung oleh siswa, disisi lain media proyeksi diam memerlukan alat penampil, yaitu proyektor.

4. Media Audio Visual

Media audio visual yakni suatu alat yang menggabungkan antara pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata). Seperti: film, video dan lain-lainnya.²⁴

²⁴ Sari et al., "Modul MEDIA PEMBELAJARAN," *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2019, 2013–15.

1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Jenis-jenis media pembelajaran yang berbasis teknologi digital yang dioptimalkan oleh pendidik di antaranya:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia secara terminologi adalah penggabungan antar bermacam media beberapa di antaranya teks, gambar, animasi, video, dan lainnya yang menggunakan perangkat seperti komputer atau perangkat elektronik lain digunakan untuk mencapai tujuan yang ingin diraih. Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

2. Digital Video dan Animasi

Teknologi yang canggih melahirkan berbagai tahapan pembelajaran yang lebih efisien dan memikat bagi siswa. Animasi dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang sulit dalam penyampaianya dengan metode konvensional, karena animasi adalah dari salah bentuk visual bergerak. Ada beberapa jenis video yang digunakan dan dikembangkan untuk pembelajaran yaitu: microvideo, tutorial, training video, screencast, presentation & lecture dan animasi.

3. Podcast

Podcast serangkaian proyek yang berepisode dan dapat diakses di internet. Podcast dapat berupa dalam sebuah tangkapan suara atau video asli, broadcast televisi atau radio,

serta pementasan atau tayanagan lainnya. Pengajaran yang memanfaatkan podcast memudahkan proses pembelajaran yang cukup optimal. Dengan memanfaatkan diharapkan bahwa podcast ini akan memperkuat STEM (science, technology, engineerinnng and mathematic) education.

4. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan penggabungan objek dua dimensi dan tiga dimensi sehingga objek tersebut dapat ditampilkan dan diamati secara langsung. Teknologi ini digunakan sebagai gambaran dalam memvisualisasikan konsep abstrak, sehingga membantu memberikan pemahaman yang lebih jelas dan struktur pada model objek tertentu.

5. Virtual Reality (VR)

VR merupakan gabungan dari pengolahan elemen-elemen teknologi termasuk gambar digital, grafik komputer, multimedia, sensor, instrumen pengukuran, serta teknologi kecerdasan buatan, serta bidang ilmu lainnya, yang menghasilkan lingkungan virtual simulasi tiga dimensi interaktif dengan tampilan yang nyata. Teknologi ini memungkinkan pengguna merasakan seolah-olah berada di dunia nyata, dengan respons terhadap aktivitas atau operasi secara waktu nyata

6. Game Based Learning.

Game Based Learning (GBL) mengarah pada implementasi landasan permainan dalam proses pengajaran untuk mengoptimalkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik.²⁵

2. Macam-macam Aplikasi untuk Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi dan dirancang serta dikembangkan dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dalam pembuatannya yaitu berikut ini:

1. Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi yang dimanfaatkan dalam mengedit video dilengkapi dengan berbagai fitur lengkap, Kinemaster ini dapat dipergunakan pengajar yang mana selaku fasilitator dalam pembuatan media pembelajaran yang bersifat audio visual. Aplikasi ini bisa dilalui dengan handphone maupun PC.

2. CapCut

CapCut adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dengan berbagai dilengkapi dengan fitur sangat lengkap, yaitu seperti memotong video, menambahkan stiker atau teks, merekam suara, dan fitur lainnya. Penggunaan CapCut untuk membuat video pembelajaran dalam bentuk audio visual sangat efektif karena dalam satu aplikasi CapCut ini, pendidik dapat

²⁵ Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).

menghadirkan media pembelajaran yang mendorong peningkatan antusiasme siswa dan dapat disesuaikan dengan kreativitas mereka.

3. Kahoot

Kahoot adalah aplikasi yang dimanfaatkan dalam pembuatan kuis yang berwujud permainan edukasi yang penerapannya secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam pengajaran dapat mengoptimalkan belajar seorang siswa, karena aplikasi ini menyesuaikan dengan gaya belajar anak masa kini dengan menghadirkan materi melalui format permainan yang menarik.

4. Quizizz

Quizizz memiliki konsep yang mirip dengan Kahoot, yaitu sebagai media kuis interaktif dengan dilengkapi dengan tema dan fitur menarik. Guru dapat menghasilkan soal yang disertakan kunci jawaban dalam aplikasi ini. Quizizz juga menyediakan sistem peringkat yang meningkatkan skor dan ranking berdasarkan jumlah jawaban yang benar, yang mampu memacu siswa untuk bersaing dan memperkuat dorongan mereka untuk belajar.²⁶

5. Baamboozle

Baamboozle salah satu media pembelajaran yang berfokus pada permainan edukatif, mirip dengan lomba cerdas cermat,

²⁶ Indah Rahayu Putri, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan*, 2023, 1–3.

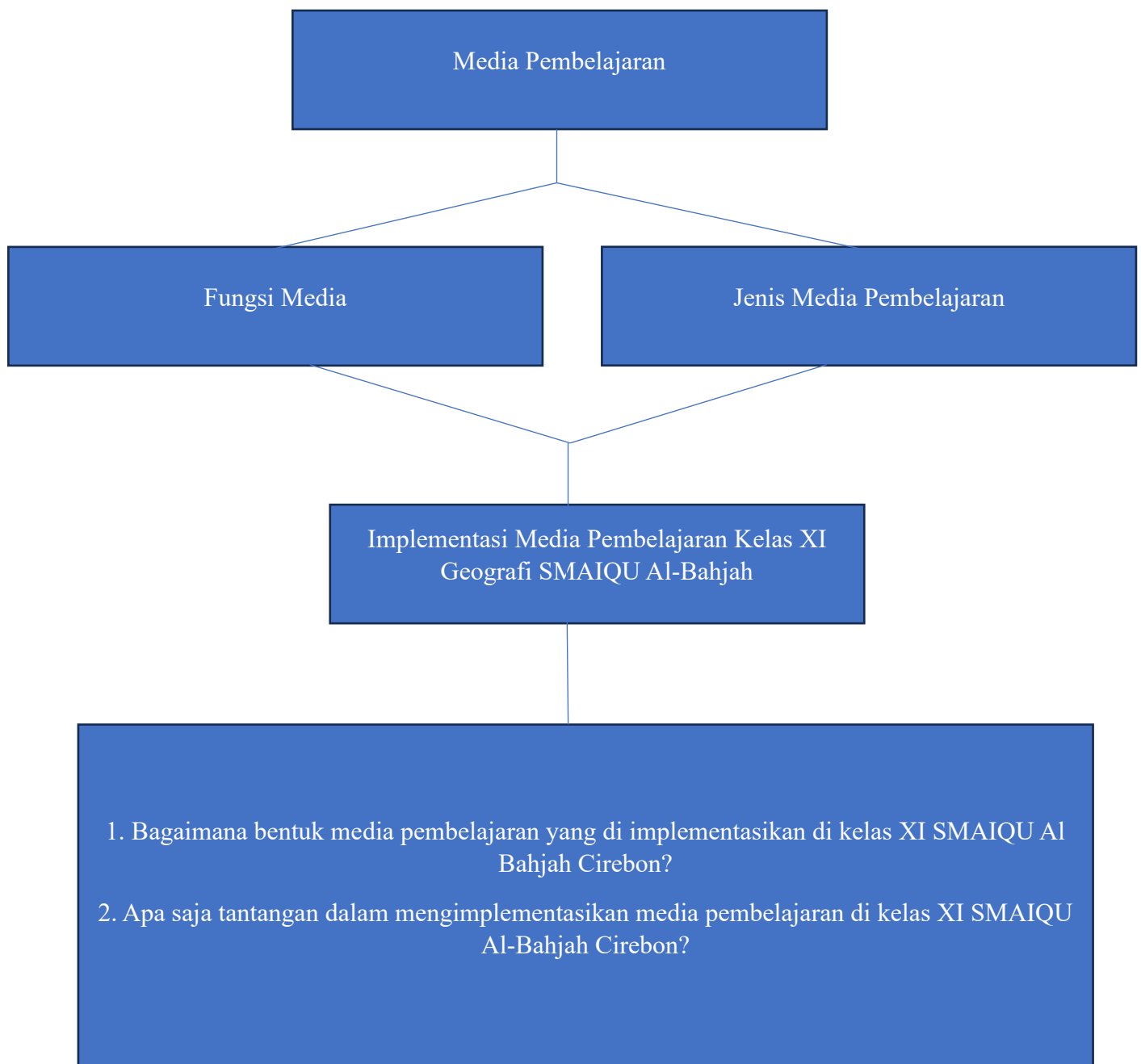
yang dapat dilaksanakan secara daring tanpa mengharuskan peserta didik untuk membuat akun. Media ini digunakan dalam bentuk permainan berkelompok.²⁷

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik sangat dipengaruhi dengan adanya penerapan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dengan fungsinya yaitu saran yang membantu mempermudah berjalannya transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, sehingga dengan adanya hal tersebut dapat mengatasi kendala komunikasi dan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Implementasi media pembelajaran harus mengikuti tahapan yang sistematis, yaitu meliputi Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Tahap perencanaan mencakup penentuan jenis media yang akan digunakan berdasarkan karakteristik materi dan siswa. Tahap pelaksanaan adalah proses nyata penggunaan media di dalam kelas. Sementara tahap evaluasi adalah peninjauan kembali efektivitas media yang telah digunakan. Namun, dalam praktik di lapangan, guru sering kali menghadapi tantangan dalam menentukan dan mengaplikasikan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

²⁷ Deandra M Khoiro, Ami Samsiah, and Haryono, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 509–20.



Gambar 2. 1Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yakni penelitian dilakukan untuk memahami gejala yang terjadi pada pribadi seseorang atau perkumpulan sosial dengan menghasilkan gambaran yang komprehensif dan mendalam, yang disampaikan melalui kata-kata., memberikan laporan tentang pandangan terperinci yang didapatkan dari sumber informan, selain itu kegiatan dilaksanakan dengan konteks yang alami.²⁸ Penelitian kualitatif menghasilkan data yang berbentuk pernyataan dan bukan dalam bentuk angka. Datanya digabungkan dengan macam-macam metode yakni observasi atau pengamatan, wawancara, analisis dokumen, atau rekaman audio. Sebelum dipergunakan, data biasanya melalui tahap pemrosesan, seperti pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau transkripsi. Meskipun demikian, analisis dalam penelitian Pendekatan kualitatif tetap mengandalkan kalimat yang disusun dikonversi menjadi teks deskriptif dengan penjelasan yang lebih rinci

Metode kualitatif yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif, di mana penelitian ini dilaksanakan untuk menggambarkan masalah yang tersedia. Dalam penelitian ini mempunyai

²⁸ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21 (2021): 35.

tujuan untuk mendeskripsikan populasi atau fenomena secara akurat dan terstruktur.

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif, mengingat ruang lingkup penelitiannya terfokus pada aspek sosial, yang membutuhkan analisis mendalam dan kompleks. Pada penelitian mengenai Implementasi Media Pembelajaran kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran data secara tepat, menyeluruh, dan optimal.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, yang beralamat tepat di Jalan Pangeran Cakrabuana, Blok Pesantren No. 179, Sendang, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fakta bahwa sekolah ini telah mendapatkan akreditasi A, yang tercantum dalam sertifikat akreditasi Keputusan Kedua Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Nomor: 036/BAN-PDM/SK/2023.

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini berdaya ganda, yakni sebagai instrumen penelitian dan juga sekaligus menjadi pihak yang berperan tanggung jawab dalam proses pengumpulan data pada penelitian kualitatif. Peneliti diwajibkan untuk terlibat secara langsung, Sebab keterlibatannya mencakup fungsi sebagai instrumen pengumpul data sekaligus sebagai observator. Ciri khas penelitian kualitatif adalah keterlibatan langsung peneliti dalam proses pengumpulan data di mana

peneliti berperan sebagai pengamat yang aktif dan dituntut untuk mencermati setiap aspek proses pengumpulan data secara teliti.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek berupa guru IPS karena guru menjadi agar untuk memastikan proses pembelajaran peserta didik berjalan lancar, layanan disediakan secara optimal, pendidik memerlukan alat bantu dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik untuk pemahaman materi selain itu juga tahapan pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Akan tetapi ada hambatan dalam penggunaan media pembelajaran di SMAIQ Al-Bahjah karena sekolah ini berbasis pondok pesantren sehingga ada peraturan yang harus ditaati. Salah satu kendalanya terletak pada keterbatasan dalam implementasi media pembelajaran.

E. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber utama, yaitu:

1. Data primer, yaitu data yang didapatkan dengan observasi dan wawancara secara langsung dari subjek penelitian yaitu guru Geografi kelas XI dan Waka Kurikulum.
2. Data sekunder, meliputi informasi yang diperoleh dari berbagai dokumen sekolah seperti seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul atau bahan ajar serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. selain itu diperoleh dari literatur-literatur yang relevan serta karya ilmiah yang mempunyai relevan dan sejalan dengan topik permasalahan dalam penelitian ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. Observasi dilakukan guna meraih representasi nyata yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mempermudah proses pengamatan, peneliti memanfaatkan pedoman observasi yang dalamnya memuat aspek-aspek yang diamati, seperti jenis media pembelajaran yang digunakan, cara guru mengimplementasikan media dan tantangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses perbincangan antara dua orang untuk memperoleh informasi tertentu dan tanya jawab yang ditujukan untuk menghasilkan tujuan tertentu. Wawancara dalam penelitian kualitatif dilaksanakan apabila peneliti ingin mendapatkan pengetahuan mengenai makna-makna subjektif kepada individu yang memahami topik yang sedang diteliti, dan bertujuan mencari isu tersebut, sesuatu yang tidak bisa dicapai dengan pendekatan lain. Wawancara merupakan teknik guna memperoleh data yang lebih tajam, peneliti secara aktif melakukan

proses penggalian informasi melalui sesi tanya jawab dengan responden. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru Geografi kelas XI dan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon melalui via Whatsapp. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan serta kendala atau tantangan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran di kelas.

3. Dokumentasi

Teknik ini melibatkan proses peninjauan terhadap catatan-catatan tertulis maupun dokumen pendukung lainnya guna menyusun basis data yang sesuai dengan topik bahasan. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), modul atau bahan ajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

G. Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif, sebagai peneliti berfungsi untuk instrumen utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data dan interpretasi data, dengan mengikuti instruksi terkait wawancara dan pengamatan. Peneliti dapat menangkap makna arti interaksi antar manusia, meresapi perasaan dan norma-norma yang tercermin dari kata-kata dan tindakan responden yaitu melalui observasi dan wawancara.

Peneliti menyusun struktur instrumen penelitian dalam rangka memastikan fokus penelitian, yang dimanfaatkan sebagai landasan untuk

pengembangan panduan wawancara dan observasi. Berikut merupakan kisi-kisi pedoman observasi dan wawancara yang telah disiapkan:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Tujuan Pengamatan
1	Implementasi penggunaan media dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajar materi dengan teknologi - Guru memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dengan media - Guru mengatasi kendala teknis selama penggunaan media 	Menggambarkan proses dari penerapan media berbasis teknologi di kelas
2	Keterlibatan dan respons siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan, mencatat dan bertanya selama proses pembelajaran - Siswa aktif berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas berbasis media - Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat saat penggunaan media 	Menilai keterlibatan siswa dan antusiasme siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran
3	Kendala dan solusi	<ul style="list-style-type: none"> - Kendala teknis saat di kelas seperti jaringan tidak stabil, perangkat atau keterbatasan waktu - Solusi dalam mengatasi kendala yang ada 	Untuk mengetahui hambatan dan langkah antisipasi selama pembelajaran berlangsung

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Rumusan Masalah	Indikator	Fokus Informasi yang Digali	Narasumber
1	Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan	Jenis media pembelajaran	Media tradisional dan digital yang digunakan/rekomendasi di kelas XI	Guru Geografi & Waka Kurikulum

2	Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan	Peran media pembelajaran	Pandangan tentang fungsi dan pentingnya media dalam pembelajaran	Guru Geografi & Waka Kurikulum
3	Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan	Implementasi media	Cara penggunaan media dalam proses pembelajaran (tahapan, keterlibatan siswa)	Guru Geografi
4	Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan	Pertimbangan pemilihan media	Dasar pemilihan media (materi, siswa, fasilitas, tujuan pembelajaran)	Guru Geografi & Waka Kurikulum
5	Bentuk media pembelajaran yang diimplementasikan	Fasilitas media	Sarana dan prasarana media yang disediakan sekolah	Waka Kurikulum
6	Tantangan implementasi media pembelajaran	Kendala teknis	Hambatan penggunaan media (perangkat, jaringan, waktu, siswa)	Guru Geografi & Waka Kurikulum
7	Tantangan implementasi media pembelajaran	Aturan sekolah	Kebijakan dan batasan penggunaan media/perangkat elektronik	Guru Geografi & Waka Kurikulum
8	Tantangan implementasi media pembelajaran	Dampak aturan	Pengaruh aturan terhadap pemilihan dan penggunaan media oleh guru	Guru Geografi & Waka Kurikulum
9	Tantangan implementasi media pembelajaran	Kemampuan guru	Tingkat penguasaan dan kesiapan guru dalam menggunakan media	Waka Kurikulum
10	Tantangan implementasi media pembelajaran	Upaya mengatasi kendala	Strategi guru dan sekolah dalam mengatasi hambatan media	Guru Geografi & Waka Kurikulum

11	Tantangan implementasi media pembelajaran	Dukungan sekolah	Bentuk dukungan sekolah (pelatihan, fasilitas, pendampingan)	Waka Kurikulum
12	Tantangan implementasi media pembelajaran	Evaluasi & pengembangan	Evaluasi penggunaan media dan rencana pengembangan ke depan	Waka Kurikulum

H. Analisis Data

Pada penelitian ini mengaplikasikan analisis data menggunakan tahapan analisis data menurut Miles dan Huberman, secara garis besar, diuraikan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah fokus utama dalam proses seleksi ini adalah adalah pada tahap penyederhanaan, peringkasan, dan pengolahan data untuk memudahkan pemahaman dan analisis bahan data yang diperoleh di awal yang berasal dari catatan lapangan. Keberlangsungan dari langkah ini dilakukan secara terus-menerus pada saat penelitian dilakukan, bahkan dapat dilakukan sebelum data secara keseluruhan tersedia.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah tahapan pengorganisasian informasi yang dikumpulkan berdasarkan kriteria atau kategori yang relevan. Penyajian data bisa berupa tulisan, gambar, grafik, atau tabel. Tujuannya adalah untuk mengolah informasi yang diperoleh agar dapat menggambarkan peristiwa atau situasi yang terjadi.

3. Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*)

Penarikan kesimpulan yaitu tahapan menyusun makna dari sebuah temuan penelitian ke dalam pernyataan yang lebih ringkas jelas serta mudah dipahami. Tahap ini dilaksanakan dengan melalui proses peninjauan berulang untuk memastikan hasil, terkhusus dalam melihat keterhubungan dan penyesuaian dengan judul, tujuan serta fokus penelitian. Penyusunan sama halnya dengan reduksi data, penyimpulan hasil dilakukan secara bertahap sepanjang berlangsungnya kegiatan penelitian. Setelah data terkumpul dalam jumlah yang cukup, kesimpulan sementara dapat dirumuskan dan ketika data yang dapat telah lengkap, barulah kesimpulan akhir dapat ditetapkan.²⁹

I. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif diperlukan guna diperlukan dalam memastikan bahwa data yang sudah diperoleh benar-benar akurat. Dalam penelitian ini, keabsahan data dijaga dengan menggunakan teknik triangulasi metode. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui triangulasi metode, data hasil observasi mengenai implementasi media pembelajaran dibandingkan dengan data hasil wawancara yang diperoleh dari guru dan wak kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

²⁹ Saleh S, *Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung, Analisis Data Kualitatif*, 2016, <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah, visi, misi dan Tujuan SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

SMA Islam Qur'ani (SMAIQu) Al-Bahjah Cirebon didirikan sebagai bagian dari Lembaga Pendidikan Dakwah (LPD) Al-Bahjah Cirebon yang dipimpin oleh Buya Yahya. Sekolah ini berdiri untuk memenuhi kebutuhan akan lembaga pendidikan agama Islam yang fokusnya tidak terbatas pada akademik, melainkan juga pada pembinaan karakter dan spiritualitas sesuai Al-Qur'an. Sekolah ini berdiri pada tahun 1437/2016, SMAIQu Al-Bahjah telah berkembang menjadi salah satu institusi pendidikan unggulan di wilayah Cirebon dengan sistem pendidikan terpadu dengan kurikulum nasional dan pendidikan diniyah.

SMAIQu Al-Bahjah yaitu sekolah berasrama atau Boarding School yang menerapkan pembelajaran intensif tentang Fiqih, Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Dengan adanya sistem tersebut, lulusan dapat bersaing dan melanjutkan studinya dengan kompetensi yang memadai. Selain itu juga, pembinaan akhlak menjadi prioritas utama di seluruh Institusi pendidikan di lingkungan Pondok Pesantren Al-Bahjah, yang menyebabkan santri serta pengajar guru terbiasa dalam penerapan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk upaya meneladani Rasulullah SAW.

a. Visi

Visi dari SMAIQu Al-Bahjah Cirebon yaitu: "Mengembangkan insan berilmu dan berakhlak berlandaskan Al-Qur'an, As-Sunnah, dan Aqidah Ahlussunnah wal Jama'ah"

b. Misi

Adapun MISI dari SMAIQu Al-Bahjah Cirebon adalah sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan berkualitas dengan memadukan kurikulum umum, diniyah dan Tahfidz Al Qur'an.
2. Meningkatkan kompetensi pendidik dan kependidikan yang berakhlak Qur'ani.
3. Menciptakan pengelolaan pendidikan dengan sistem dan teknologi yang unggul.
4. Membangun tim dengan loyalitas dan komitmen yang kuat dalam perjuangan dakwah Islam.
5. Meningkatkan sarana dan prasarana yang representatif.

c. Tujuan

Tujuan dari SMAIQu Al-Bahjah Cirebon adalah sebagai berikut.

1. Menjadi lembaga pendidikan profesional, unggul, terpercaya dan dicintai umat.

2. Membentuk generasi berkarakter yang islami yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual yang membanggakan.
3. Membangun silaturahmi dan komunikasi yang islami dan berdaya guna
4. Bermanfaat untuk pihak-pihak yang berkepentingan dalam hal kemaslahatan dakwah.
5. Mencetak generasi Qurani yang profesional dalam ilmu pengetahuan serta tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan umat.

2. Profil Singkat SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

Tabel 4. 1 Profil SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

Nama Sekolah	SMAIQU Al-Bahjah Cirebon
Status Sekolah	Swasta
Akreditasi Sekolah	A
NPSN	69952597
Jalan dan Nomor	Jl Pangeran Cakrabuana, Blok Pesantren No.179
Desa/Kelurahan	Sendang
Kecamatan	Sumber
Kabupaten	Cirebon
Provinsi	Jawa Barat
Kode Pos	45611
Nama Kepala Sekolah	Ustadz Ilham Nurhidayah, S.Pd.
Status	Swasta
Bentuk Pendidikan	SMA
Status Kepemilikan	Yayasan
Luas Tanah	3,650 M ²
Tahun Berdiri	2016
Kegiatan Belajar Mengajar	Full Day (Pukul 06.30-16.00)

11	Jam Dinding	10
12	Data Dinding Kelas	10
13	Printer	10
14	Ruang Kelas	10
15	Masjid	1
16	Laboratorium Fisika	1
17	Laboratorium Kimia	1
18	Laboratorium Biologi	1
19	Laboratorium Komputer	1
20	Laboratorium Bahasa	1
21	Perpustakaan	1
22	Toilet	12
23	Kantin	1
24	Gudang	1
25	Ruang TU	1
26	Ruang Konseling	1
27	Ruang Osis	1
28	Ruang Guru	2
29	UKS	1

Sumber: Inventaris Kantor

B. Hasil Penelitian

Berkenaan dengan Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan implementasi media pembelajaran serta tantangan-tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran siswa kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon yang mana sesuai dengan fokus penelitian yang sudah dipaparkan terletak di fokus penelitian. Oleh karenanya, indikator yang akan dibahas sebagai berikut: 1) Bentuk media yang di implementasikan di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. 2) Tantangan dalam implementasi media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.

1. Bentuk Media Yang Di Implementasikan di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

Implementasi media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam menyajikan materi belajar yang lebih menarik serta

mempermudahkan pengajar dalam proses pembelajaran dengan materi yang tidak cukup dengan metode ceramah dan buku teks, terutama dalam pembelajaran Geografi yang banyak membutuhkan visualisasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penting dalam menjembatani materi Geografi yang sifatnya abstrak sehingga dengan penerapan media mempermudah secara lebih konkret oleh siswa, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi tinggi.

Media pembelajaran dinilai sangat membantu pada materi-materi Geografi seperti dinamika litosfer, atmosfer, hidrosfer, peta dan Sistem Informasi Geografis (SIG), serta interaksi antarruang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, materi-materi tersebut menjadi lebih sederhana dipahami siswa ketika disampaikan dengan mempergunakan media visual karena anak didik dapat melihat gambaran fenomena secara langsung, bukan hanya melalui penjelasan verbal.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ustadzah Fatlikha Wati sebagai Guru Geografi kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon:

“Media pembelajaran sangat penting karena membantu anak didik dalam pemahaman mengenai konsep dari materi Geografi yang abstrak menjadi lebih konkret. Media juga menjadikan pembelajaran yang sedang berjalan lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam mengaitkan teori dengan fenomena nyata.”³⁰

³⁰ Wawancara dengan Guru Geografi kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, Fatlikha Wati, S.Pd., tanggal 8 Desember 2025

Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon:

“Media pembelajaran berkontribusi sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Media membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran serta lebih aktif dalam pembelajaran.”³¹

Pernyataan dari kedua pihak dapat disimpulkan dengan adanya penerapan dari media terutama dalam kegiatan belajar materi geografi, terkhusus menyokong pengajar dalam penyampaian dari pesan materi yang sifatnya abstrak agar lebih sederhana dalam tangkapan pemahaman anak didik. Penerapan media tersebut tidak hanya terbatas sebagai sarana pembantu pengajar dalam kegiatan untuk tersampainya materi kepada anak didik. Dengan penerapannya juga sebagai sarana dalam memikat keaktifan serta pemahaman anak didik dalam memahami materi yang sudah dipelajari, Media pembelajaran memungkinkan konsep-konsep dalam Geografi yang kompleks dan sulit untuk divisualisasikan melalui metode ceramah dan buku teks saja menjadi lebih konkret, kontekstual, dan relevan dengan fenomena nyata. Dengan demikian, implementasi media dapat mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna, serta mendorong keikutsertaan aktif anak didik dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, fasilitator memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, baik media tradisional atau media berbasis

³¹ Wawancara dengan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, tanggal 12 Desember 2025

teknologi. Media pembelajaran tradisional yang digunakan seperti peta cetak, globe, atlas poster dan gambar. Sedangkan untuk media pembelajaran berbasis teknologinya guru menggunakan PowerPoint (PPT), video pembelajaran dari YouTube, Google Earth, aplikasi peta digital, infografis, serta Learning Management System (LMS) sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa guru tidak terpaku pada satu jenis media pembelajaran, melainkan berupaya menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan materi dan kondisi pembelajaran di kelas.

Lebih lanjut Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon mengatakan:

“Sekolah memandang bahwa baik media pembelajaran tradisional maupun media pembelajaran berbasis teknologi, keduanya memiliki peran yang sama penting dalam proses pembelajaran. Media tradisional, seperti buku teks, papan tulis, masih dinilai relevan dan efektif, terutama dalam menyampaikan konsep dasar serta membangun interaksi langsung antara pengajar dan anak didik. Di sisi lain, media pembelajaran berbasis teknologi dipandang sebagai bentuk penguatan dan pendukung terhadap proses pembelajaran yang telah ada. Teknologi digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkaya variasi penyampaian materi, serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik saat ini. Oleh karena itu, sekolah tidak menggantikan sepenuhnya media tradisional dengan teknologi, melainkan mengupayakan adanya keseimbangan dan integrasi antara keduanya agar proses pembelajaran dapat berlangsung Secara sempurna, menarik, dan sesuai dengan tujuan kurikulum yang sudah diterapkan.”³²

Dari berbagai media tersebut, terdapat beberapa media yang paling sering dipergunakan dalam pembelajaran geografi di kelas XI, yaitu PowerPoint, video pembelajaran YouTube, peta digital seperti Google Earth dan peta tematik. Selain menggunakan media yang sudah

³² Wawancara dengan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, tanggal 12 Desember 2025

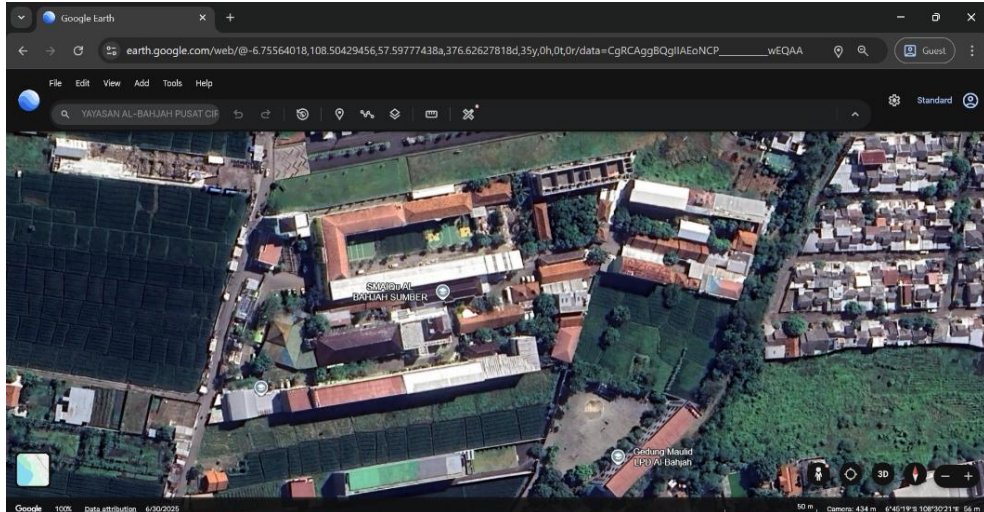
tersedia, guru juga menunjukkan kreativitas dengan mengembangkan media pembelajaran sendiri. Guru juga membuat media sendiri antara lain PPT interaktif, lembar kerja digital, peta tematik sederhana, serta video pembelajaran pendek. Hal ini menunjukkan adanya upaya guru untuk menyesuaikan media dengan kepentingan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.

Selain itu juga sekolah merekomendasikan media penggunaan media yang variatif seperti buku ajar, papan tulis, LCD proyektor, presentasi PowerPoint, video pembelajaran, serta media digital yang relevan dan sesuai dengan nilai-nilai sekolah. Sekolah juga menyediakan ruang kelas dengan LCD proyektor, papan tulis, perpustakaan, buku paket, jaringan internet terbatas, serta beberapa perangkat pendukung pembelajaran digital.

Selain media yang bersumber dari dalam kelas, lingkungan yang ada sekitar sekolah juga dimanfaatkan semacam media pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan lahan, bentuk permukaan bumi, serta kondisi sosial ekonomi masyarakat di sekitar sekolah. Pemanfaatan lingkungan ini membantu siswa melibatkan materi Geografi dengan posisi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Guru Geografi menjelaskan bahwa lingkungan sekitar sekolah pernah dipergunakan guna sebagai media pembelajaran untuk mengamati berbagai fenomena Geografi secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bernilai dan mudah dipahami.

Berdasarkan dengan pengalam guru, media pembelajaran yang dinilai paling efektif oleh pengajar adalah peta dan video pembelajaran. Kedua media tersebut mampu menunjukkan fenomena secara nyata dan detail, sehingga mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Temuan penting dalam penelitian ini adalah penggunaan Google Earth pada materi dinamika litosfer, yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya serta membantu siswa memahami bentuk lipatan dan sesar secara lebih jelas melalui visualisasi tiga dimensi.

Dalam memilih media pembelajaran guru mempertimbangkan berbagai aspek seperti karakteristik siswa, gaya belajar, serta jenis materi. Guru menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa baik siswa yang memiliki kecenderungan visual, auditori dan kinestetik. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa untuk materi yang abstrak, media visual atau digital lebih diprioritaskan sedangkan untuk materi tertentu media fisik ataupun cetak masih digunakan.



Gambar 4. 2 Google Earth

Bab 2
Keanekaragaman Hayati

- A** Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia
- B** Sebaran Flora dan Fauna Dunia
- C** Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia
- D** Manfaat dan Pelestarian Flora dan Fauna
- E** Praktik Baik dan Keberhasilan dalam Pelestarian Flora dan Fauna

Gambar 4. 3 Video pembelajaran YouTube keanekaragaman hayati

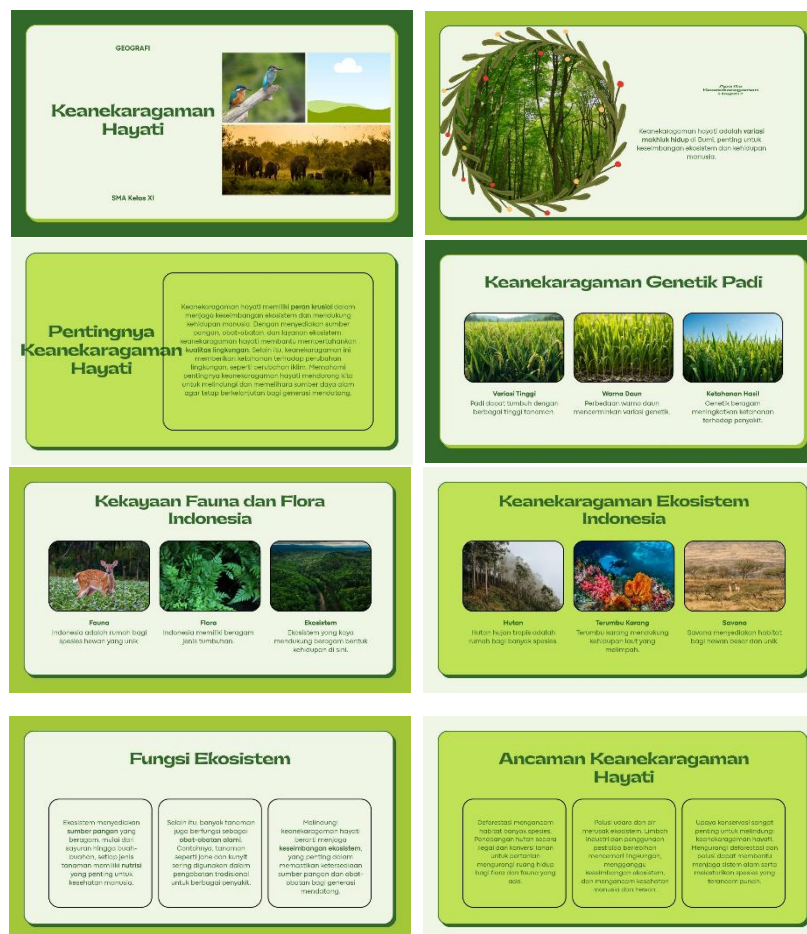
https://youtu.be/pOu3zFK97GQ?si=ul_Dj-KmgHjPYol



Gambar 4. 4 Video pembelajaran YouTube Persebaran Fauna di Indonesia

<https://youtu.be/f3NQW4evLvA?si=YS47gc-o3tIdQr8j>

Gambar 4. 5 Tampilan Slide PPT Interaktif





Temuan dari observasi di kelas XI menunjukkan adanya penggunaan media berbasis video pembelajaran yang bersumber dari Youtube ditampilkan melalui proyektor serta menggunakan media lainnya berupa papan tulis dan buku paket. Observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah terintegrasi dalam tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

“Langkah-langkah dalam implementasi, saya menyiapkan materi dan media sebelum pembelajaran, menentukan bagian materi mana yang cocok menggunakan media, mengintegrasikannya dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam mengintegrasikan pembelajaran, pertama pembukaan dengan melakukan apersepsi dahulu menampilkan gambar atau video fenomena geografi sebagai pemantik diskusi. Kedua yaitu kegiatan inti dengan menggunakan peta digital atau video untuk menjelaskan konsep, kemudian siswa menganalisis atau berdiskusi. Ketiga adalah penutup saya menampilkan rangkuman visual atau infografis serta memberi refleksi.”³³

Tahap awal yaitu pembuka atau pra pembelajaran yang mana kegiatan ini adalah persiapan sebelum dimulainya pembelajaran, guru menyiapkan perangkat yang dibutuhkan seperti kesiapan alat proyektor, laptop serta jaringan internet. Dalam kegiatan pembuka ini, guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan topik pembelajaran dengan

³³ Wawancara dengan Guru Geografi kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, Fatlikha Wati, S.Pd., tanggal 8 Desember 2025

fenomena yang terjadi. Pada tahap pendahuluan ini kesempatan guru untuk menghidupkan keingintahuan anak didik.



Gambar 4. 6 Guru melakukan apersepsi

Tahapan kedua yaitu kegiatan inti, guru mengintegrasikan penggunaan media berbasis teknologi dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelas, menampilkan rangkuman visual atau infografis serta memberi refleksi, sehingga dengan kegiatan tersebut siswa tidak hanya menonton tayangan media, tetapi terlibat aktif dalam proses berpikir dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disajikan. Guru menampilkan video pembelajaran.



Gambar 4. 7 implementasi media berupa video pembelajaran

Pada kegiatan penutup, guru mengulas kembali poin-poin penting dari materi. Guru selanjutnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan pandangan mereka mengenai media yang digunakan, termasuk bagian mana yang paling membantu mereka memahami materi.

Berdasarkan dari ketiga pengambilan data yaitu hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat ditegaskan bahwa pembelajaran Geografi di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon telah menerapkan penggunaan media pembelajaran secara terencana, variatif, dan terintegrasi. Guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tetap mengombinasikannya dengan media konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

2. Tantangan Implementasi Media Pembelajaran di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

Menurut hasil dari wawancara yang telah dilaksanakan dengan dua informan yaitu Guru Geografi dan Waka Kurikulum, implementasi media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon tidak terlepas dari berbagai tantangan, baik itu tantangan yang bersifat teknis maupun nonteknis. Tantangan-tantangan tersebut muncul dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

Tantangan utama yang dihadapi pengajar adalah kekurangan sarana dan prasarana saat pembelajaran berlangsung. Adapun juga kendala teknis sering muncul seperti LCD proyektor yang terkadang tidak berfungsi dengan baik, koneksi internet yang tidak selalu stabil, serta adanya keterbatasan perangkat pada beberapa kelas menjadi hambatan dalam penggunaan media teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan pengajar tidak selalu dapat memanfaatkan media yang telah direncanakan sebelumnya secara optimal. Ustadzah Fatlikha menyampaikan bahwa:

“Beberapa tantangan antara lain keterbatasan jaringan internet, LCD yang kadang bermasalah, waktu persiapan media yang cukup lama, serta variasi kemampuan siswa dalam memahami media digital.”³⁴

³⁴ Wawancara dengan Guru Geografi kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, Fatlikha Wati, S.Pd., tanggal 8 Desember 2025

Selain adanya kendala teknis, tantangan lainnya yang dihadapi adalah waktu dalam mempersiapkan media yang relatif lama. Guru memerlukan waktu tambahan dalam mempersiapkan media pembelajaran, menyesuaikan konten dengan materi, serta memastikan media yang dapat digunakan dengan baik di kelas. Hal ini, menjadikan tantangan tersendiri, terutama ketika guru memiliki beban administrasi yang cukup padat. Di samping itu juga, perbedaan dari kemampuan setiap siswa dalam memahami media digital juga diperlukan perhatian.

Tantangan dalam implementasi juga berkaitan dengan kebijakan dan aturan sekolah yang berlaku. Waka Kurikulum menyampaikan bahwa terdapat peraturan tertentu dalam mengimplementasikan media pembelajaran, di antaranya adalah media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tidak melanggar hak cipta, serta mengikuti jadwal penggunaan ruangan dan perangkat sekolah. Selain itu, sekolah juga mewajibkan guru untuk mencantumkan media pembelajaran dalam RPP dan menggunakan media yang mendukung capaian kompetensi. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Waka Kurikulum,

“Ada, seperti penggunaan media harus sesuai kebutuhan pembelajaran, tidak melanggar hak cipta, serta mengikuti jadwal penggunaan ruang dan perangkat sekolah.”³⁵

Terkait dengan aturan sekolah yang sesuai syariat, sekolah memiliki pedoman khusus mengenai kriteria media yang diperbolehkan dimanfaatkan ketika pembelajaran. Beberapa media yang tidak diperkenankan yaitu gambar manusia yang terlalu detail atau

³⁵ Wawancara dengan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, tanggal 12 Desember 2025

menyerupai foto, gambar yang dianggap tidak sesuai syariat, visual yang mengandung unsur kekerasan, maupun simbol tertentu. Aturan ini berpengaruh pada proses penyusunan media karena guru perlu melakukan penyesuaian atau modifikasi gambar agar sesuai dengan pedoman sekolah. Waka Kurikulum menjelaskan bahwa:

“Beberapa media yang tidak diperbolehkan biasanya adalah gambar manusia yang terlalu detail atau menyerupai foto, gambar yang dianggap tidak sesuai syariat seperti berpakaian tidak sopan, visual yang mengandung unsur kekerasan atau simbol tertentu.”³⁶

Pembatasan penggunaan handphone oleh siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Karena siswa tidak diperkenankan membawa handphone, akses terhadap media berbasis teknologi seperti Learning Management System (LMS) tidak dapat dilakukan secara langsung saat pembelajaran berlangsung. LMS di sekolah memang digunakan, tetapi lebih banyak untuk kebutuhan guru, seperti menyimpan perangkat pembelajaran, mengunggah RPP atau administrasi, bank soal, rekap nilai, laporan kegiatan pembelajaran. Jika terdapat tugas berbasis LMS, siswa mengerjakannya di rumah menggunakan komputer orang tua atau melalui laboratorium komputer sesuai jadwal sekolah.

Untuk mengatasi berbagai kendala yang ada, guru berupaya memberikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran. Alternatif tersebut adalah membawa proyektor portable, mengunduh video terlebih dahulu atau menggantikan dengan media yang berbentuk

³⁶ Wawancara dengan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, tanggal 12 Desember 2025

cetak. Upaya ini dilakukan agar pembelajaran tetap dapat berproses walaupun dengan keterbatasan sarana dan prasarana.

Sekolah juga memberikan dukungan terhadap implementasi media pembelajaran melalui penyediaan fasilitas, jaringan internet, serta memberikan pelatihan internal bagi guru. Selain itu sekolah juga melakukan evaluasi penggunaan media pembelajaran melalui supervisi kelas, penilaian RPP, dan observasi kepala sekolah. Dalam observasi tersebut, aspek yang ditekankan antara lain kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, keaktifan siswa, kreativitas guru, penggunaan media yang sesuai aturan sekolah, serta efektivitas waktu penggunaan media.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran secara umum tergolong positif. Secara umum siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mudah mencerna materi ketika media digunakan. Dengan ini menunjukkan keberadaan media pembelajaran tetap memberikan respon yang positif dengan keikutsertaan dan pemahaman anak didik, meskipun implementasinya belum sepenuhnya optimal.

Jika ditelaah lebih lanjut, berbagai tantangan yang muncul dalam implementasi media pembelajaran tersebut tidak berdiri dengan sendirinya, namun memiliki kaitan dengan satu sama lain. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet memengaruhi pilihan media yang dapat dipakai pengajar di kelas. Di

sisi lain, kebijakan sekolah terkait penggunaan perangkat, aturan syariat, serta pembatasan penggunaan gawai turut membatasi fleksibilitas guru dalam memanfaatkan media teknologi secara maksimal. Kondisi yang ada menuntut guru untuk memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi dalam menentukan media alternatif yang tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini dapat disimpulkan dengan menunjukkan bahwa peran pengajar sangat berkontribusi dalam mengelola berbagai tantangan pembelajaran. Pengajar tidak hanya untuk pemanfaat media, tetapi juga sebagai perancang, penyeleksi, dan pengelola media pembelajaran agar tetap efektif meskipun terdapat keterbatasan. Upaya guru dalam menyiapkan media alternatif, menyesuaikan tampilan media dengan aturan sekolah, serta mengatur strategi pembelajaran menunjukkan adanya sikap profesional dalam menjaga kualitas proses pembelajaran. Selain peran guru, dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam keberlanjutan penggunaan media pembelajaran. Ketersediannya fasilitas, pelatihan internal, serta evaluasi melalui supervisi kelas menunjukkan adanya komitmen sekolah dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakter SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. Evaluasi tersebut juga berfungsi sebagai bahan refleksi bagi guru untuk memperbaiki kualitas dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, disimpulkan dengan bahwa adanya tantangan dalam implementasi media

pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon bersifat kompleks, meliputi aspek teknis, pedagogis, kebijakan sekolah, dan karakteristik peserta didik. Namun, tantangan tersebut tidak sepenuhnya menghambat proses pembelajaran, karena guru dan sekolah mampu melakukan berbagai penyesuaian sehingga media pembelajaran tetap dapat digunakan secara efektif.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui wawancara serta dengan analisis data dokumentasi, hasil penelitian akan dianalisis dengan mengacu pada teori-teori serta kerangka logika yang relevan. Untuk memperoleh uraian yang sistematis dan juga mendalam, pembahasan disusun sesuai dengan permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian.

A. Bentuk Media Yang Di Implementasikan di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

1. Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Geografi

Temuan penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa media pembelajaran berkontribusi penting dalam menyokong anak didik dalam mencerna geografi yang sifatnya sulit dengan cara yang lebih konkret dan kontekstual. Di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, penggunaan media visual dan audiovisual membuat siswa lebih mudah membayangkan fenomena geografis seperti dinamika litosfer, persebaran fauna, dan interaksi antarruang. Dengan adanya kondisi tersebut terlihat bahwa media tidak hanya bermanfaat guna sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan menjadi alat utama dalam membangun pemahaman konsep.

Selaras dengan temuan pada studi terdahulu yang dilakukan, yang menegaskan yaitu media audio visual berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar Geografi di tingkat

SMARiset tersebut memaparkan bahwa implementasi media berbasis suara dan gambar mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep Geografi yang rumit jika dijelaskan hanya melalui metode ceramah.¹ Dengan adanya tampilan visual dan dukungan audio, siswa dapat menangkap informasi secara lebih utuh dan konkret.³⁷

Selaras juga dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media pembelajaran punya peranan penting dalam menaikkan minat belajar peserta didik. Penelitiannya menegaskan bahwa penggunaan media yang variatif dan sesuai dengan karakteristik materi apat menghidupkan suasana kelas yang lebih interaktif, sehingga membangkitkan antusiasme serta fokus siswa terhadap materi yang disampaikan peserta didik terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³⁸ Kemudian, menjelaskan bahwa minat belajar yakni faktor cukup penting guna memengaruhi keberhasilan ketika pembelajaran. Media pembelajaran berguna sebagai stimulus yang dapat menghidupkan perhatian dan motivasi belajar anak didik, sehingga pengajaran tidak bersifat monoton. Hal ini relevan dengan temuan penelitian ini, di mana pemanfaatan media visual dan audio visual dalam pengajaran Geografi mampu menumbuhkan antusiasme siswa meskipun terdapat keterbatasan sarana. Dengan demikian,

³⁷ Hani Sukmawardani, Rinayanti Laela Nurwulan, dan Hj. Julimawati, "Peran Media Audio Visual dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di SMA KP 1 Ciparay," *Jurnal Pendidikan Geografi* 8, no. 2 (2019): 95–102.

³⁸ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

penelitian ini memperkuat Pandangan ini menegaskan bahwa sarana edukasi memiliki fungsi ganda: sebagai media penyampai konten materi sekaligus penggerak utama dalam meningkatkan atensi dan interaksi siswa di dalam kelas Geografi

2. Bentuk Media Yang Diimplementasikan dalam Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengajar mempergunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk dimanfaatkan, baik tradisional seperti peta cetak dan globe, maupun media berbasis teknologi seperti video YouTube, Google Earth, PowerPoint, aplikasi peta digital, serta LMS sekolah. Dengan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bisa menaikkan keterlibatan siswa dan memberikan variasi pembelajaran yang kaya sumbernya.³⁹

Dalam penelitian lain juga menekankan media pembelajaran digital seperti Google Earth bukan hanya berfungsi menjadi alat visualisasi, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran sesuai konteks yang menggerakkan anak didik untuk mengkaji fenomena spasial secara individu, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang mengutamakan kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara objektif serta mencari solusi yang efektif atas kendala yang dihadapi.⁴⁰ Dengan ini mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa guru tidak terpaku pada satu jenis

³⁹ Henny Puspitasari et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 1 (2021): 12–21, diakses 12 Desember 2025, <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/2925>

⁴⁰ Agus Santoso et al., "Pengaruh Media Google Earth terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa," *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* 5, no. 2 (2021): 134–143, diakses 12 Desember 2025, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk/article/view/5998>

media, tetapi memilih media yang berhubungan berdasarkan karakteristik materi dan kebutuhan belajar anak didik.

Hasil pengamatan ini selaras dengan studi terdahulu yang mengeksplorasi penggunaan platform Google Maps sebagai instrumen instruksional Geografi pada jenjang pendidikan menengah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Google Maps efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena sanggup menampilkan informasi spasial secara aktual. Melalui fitur peta, citra satelit, dan penunjuk lokasi, peserta didik dapat mengamati kondisi wilayah secara langsung sehingga pengajaran Geografi menjadi lebih bermakna.

Lanjut, penelitian tersebut menegaskan pemanfaatan aplikasi peta digital mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi informasi geografis dan mengembangkan kemampuan berpikir spasial. Selaras dengan temuan penelitian ini, penerapan media peta digital membantu anak didik lebih mudah mencerna materi yang berkaitan yakni lokasi, jarak, dan interaksi antarruang.

Dengan demikian, penggunaan media peta digital seperti Google Maps dan Google Earth dalam pembelajaran Geografi merupakan langkah yang berdaya guna khususnya dalam menunjang pembelajaran yang menekankan pemahaman spasial dan kontekstual sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Geografi.

3. Implementasi Media dalam Tahapan Pembelajaran

Temuan ini memaparkan bahwa media digital tidak diaplikasikan sebatas penyampai informasi searah, melainkan diintegrasikan ke dalam

tahapan pembelajaran yang meliputi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Media digunakan sebagai pemantik apersepsi, alat eksplorasi materi, serta sarana penguatan dan refleksi pembelajaran.

Implementasi media pembelajaran secara terencana dalam tahapan pembelajaran (pembukaan, inti, dan penutup) yang ditemukan dalam terdapat korelasi signifikan antara studi ini dengan literatur terdahulu yang mengkaji topik serupa. Menurut studi yang meneliti efektivitas pembelajaran berbasis media digital, integrasi yang baik antara media pembelajaran dan strategi pengajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.⁴¹

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu, penggabungan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di tingkat SMP. Penerapan media digital yang terstruktur dalam tiap tahap pembelajaran terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian tersebut.¹ Media digital tidak lagi terbatas pada fungsi teknis visual, namun merupakan bagian mendasar dari strategi pengajaran yang sistematis yang mendukung ketercapaian tujuan belajar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa sejauh mana media digital dapat memberikan hasil yang optimal sangat dipengaruhi oleh keahlian pendidik dalam memadukan teknologi dengan skema pembelajaran di kelas. Hal ini relevan dengan temuan penelitian ini, di mana guru Geografi di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon mengombinasikan media digital dengan

⁴¹ Makhroza Husna dan Nuriza Dora, "The Impact of Digital Media Integration on Geography Learning Outcomes in Indonesian High Schools," *Journal of General Education and Humanities* 3, no. 2 (2019): 101–110, diakses 12 Desember 2025, <https://journal-gehu.com/index.php/gehu/article/view/569>

ceramah interaktif dan diskusi kelas sehingga siswa tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.⁴² Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dalam tahapan pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di tingkat SMP maupun SMA, termasuk dalam pembelajaran Geografi.

4. Tantangan Implementasi Media Pembelajaran di Kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon

1. Tantangan Teknis dalam Implementasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, tantangan teknis faktor tersebut menjadi hambatan mendasar dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. Kendala tersebut meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, seperti LCD proyektor yang tidak selalu berfungsi optimal, jaringan internet yang tidak stabil, serta keterbatasan perangkat pendukung pembelajaran digital di beberapa kelas. Kondisi ini menyebabkan guru tidak selalu dapat menggunakan media yang telah direncanakan sebelumnya secara maksimal.

Data tersebut sejalan dengan literatur terkait yang mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat audio-visual di kelas secara konsisten meningkatkan atensi dan partisipasi aktif peserta didik. keterbatasan infrastruktur teknologi dan jaringan internet yakni hambatan utama dalam pemanfaatan media teknologi di

⁴² Fitriana dan Tri Ananda, "Integrasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Makassar," *Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 85–94.

sekolah menengah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kesiapan sarana menjadi faktor penentu keberhasilan integrasi media dalam pembelajaran.⁴³ Dengan demikian, tantangan teknis yang ditemukan dalam penelitian ini bukanlah kondisi yang berdiri sendiri, melainkan juga dialami oleh sekolah lain dengan karakteristik serupa, khususnya sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang meneliti implementasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital learning. Penelitian tersebut menemukan bahwa kendala teknis, termasuk keterbatasan perangkat dan jaringan, merupakan hambatan utama dalam penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, peraturan institusi dan kebijakan sekolah memiliki pengaruh signifikan terhadap strategi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.⁴⁴

2. Tantangan Kebijakan Sekolah dan Aturan Syariat

Penelitian ini menemukan bahwa kebijakan sekolah, termasuk aturan penggunaan media yang sesuai syariat, turut memengaruhi fleksibilitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Pembatasan terhadap gambar manusia yang terlalu realistis, visual yang mengandung unsur kekerasan, serta simbol

⁴³ Sari, Devi Indah Permata, et al. "Pengaruh Media Video terhadap Minat Belajar Geografi Siswa." *Geo Khatulistiwa* 9, no. 1 (2022): 55–64. Diakses 12 Desember 2025.

<https://jurnal.fipps.upgrisipnk.ac.id/index.php/GEOGRAFI/article/view/442>

⁴⁴ Sucipto, *Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital Learning*, *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 55–68.

tertentu menuntut guru untuk melakukan penyesuaian atau modifikasi media.

Kondisi ini mendukung tantangan pendidikan di pondok pesantren salaf dan modern. Penelitian tersebut menemukan bahwa lembaga pendidikan berbasis agama menghadapi dilema antara modernisasi dan kepatuhan pada nilai-nilai tradisional. Guru dituntut untuk menyeimbangkan inovasi pembelajaran dengan kepatuhan pada aturan dan prinsip pendidikan pesantren.⁴⁵ menekankan bahwa penyesuaian media dan metode pembelajaran memerlukan kreativitas guru untuk tetap menyampaikan materi secara efektif tanpa melanggar pedoman institusi. Temuan ini mendukung praktik di SMAIQU, di mana guru melakukan modifikasi media digital agar tetap sesuai syariat, sambil memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Pembatasan Penggunaan Handphone dan Dampaknya terhadap Media Digital

Pembatasan penggunaan handphone oleh siswa menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Akses siswa terhadap LMS dan media digital tidak dapat diakses secara langsung di kelas, kemudian pemanfaatannya lebih banyak dilakukan di luar jam pelajaran. Siswa lebih banyak mengakses materi digital di rumah atau laboratorium

⁴⁵ ling, *Problem dan Tantangan Lembaga Pendidikan Pondok Pesantren Salaf dan Modern*, *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2017): 23–35.

komputer sekolah, sehingga guru harus menyiapkan alternatif media yang tetap mendukung pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai dampak pembatasan smartphone terhadap pendidikan. Penelitian tersebut menemukan bahwa pembatasan penggunaan perangkat digital berdampak pada keterbatasan akses siswa terhadap sumber belajar interaktif, namun juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif. Penelitian tersebut menekankan bahwa pembatasan smartphone tidak sepenuhnya negatif, siswa menjadi lebih fokus pada kegiatan belajar di kelas dan guru terdorong untuk menyiapkan media alternatif seperti proyektor, video offline, dan materi cetak.⁴⁶ Temuan ini mendukung praktik di SMAIQU, di mana guru menyesuaikan media dan strategi agar tetap efektif meski akses digital langsung terbatas. Dengan demikian, pembatasan penggunaan smartphone berdampak signifikan pada akses media digital, tetapi melalui strategi adaptif guru, media pembelajaran tetap dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

⁴⁶ Radian Al-Saysar dan Andi Anirah, "Dampak Pembatasan Penggunaan Smartphone Terhadap Siswa dalam Bidang Pendidikan di SMP IT Al Fahmi Palu," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 34–45.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon, peneliti menyimpulkan beberapa hasil utama dari pembahasan skripsi ini sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon telah dilaksanakan secara cukup baik dan terencana. Guru Geografi memanfaatkan berbagai bentuk media pembelajaran, baik media tradisional maupun media berbasis teknologi, sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi Geografi yang membutuhkan visualisasi tinggi. Pemanfaatan media seperti peta cetak, PowerPoint, video pembelajaran dari YouTube, serta peta digital seperti Google Earth terbukti membantu siswa dalam menerima materi, menaikkan ketertarikan belajar, serta mendorong keaktifan siswa saat pembelajaran.
2. Di penelitian ini juga ditemukan adanya berbagai tantangan dalam implementasi media pembelajaran di kelas XI SMAIQU Al-Bahjah Cirebon. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, seperti LCD proyektor dan jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil, keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran, variasi kemampuan siswa dalam memahami media digital, serta kebijakan dan aturan sekolah yang harus dipatuhi, termasuk aturan

syariat dan pembatasan penggunaan gawai oleh siswa. Meskipun demikian, tantangan-tantangan tersebut tidak sepenuhnya menghambat proses pembelajaran karena guru dan pihak sekolah mampu melakukan berbagai penyesuaian dan strategi alternatif agar media pembelajaran tetap dapat digunakan secara efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat mengeksplorasi kompetensi dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan sesuai dengan karakter anak didik. Guru juga disarankan untuk terus menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran serta memanfaatkan media alternatif apabila menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat melakukan optimalisasi ketersediaan serta standarisasi infrastruktur penunjang aktivitas instruksional, khususnya yang berkaitan dengan media berbasis teknologi. Selain itu, sekolah dapat memperkuat program pelatihan internal bagi guru terkait pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran agar implementasinya semakin optimal dan berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih punya keterbatasan, terutama pada cakupan subjek dan fokus penelitian yang hanya terbatas pada satu mata pelajaran yaitu geografi dan satu jenjang kelas. Dengan adanya hal tersebut, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas lagi, serta melibatkan lebih banyak informan, atau menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda sehingga mampu memberikan deskripsi yang lebih mendalam dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta:

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

Daniyati, Ani, et al. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21 (2021): 35–45.

Fitriana, dan Tri Ananda. "Integrasi Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Makassar." *Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 85–94.

Hardiansyah, Fadly, et al. "Analisis Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal* (2025).

Hendra, et al. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
<https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf>.

Husna, Makhroza, dan Nuriza Dora. "The Impact of Digital Media Integration on Geography Learning Outcomes in Indonesian High Schools." *Journal of General Education and Humanities* 3, no. 2 (2019): 101–110.
<https://journal-gehu.com/index.php/gehu/article/view/569>.

Ing. "Problem dan Tantangan Lembaga Pendidikan Pondok Pesantren Salaf dan Modern." *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2017): 23–35.

Jennah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Palangkaraya, 2009. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>.

Khoiro, Deandra M., Ami Samsiah, dan Haryono. “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan.” *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 509–520.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.

Larasaty, Dwi, Dede Sugandi, dan Nur Isnaini. “Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Pembelajaran Geografi Materi Litosfer.” *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* (2025).

Meling Moto, Maklonia. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

Muhammad, dan Fadriati Latif. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadist.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 3340–3348.

Pagarra, H., dan Syawaludin. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Pito, Abdul. “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi* 6, no. 2 (2018): 97–117.

Puspitasari, Henny, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia Interaktif.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 1 (2021): 12–21.

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/2925>.

Rahayuningsih, Puji, et al. “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd* 2, no. 1 (2022).

<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

Rifai, Muh. Husyain, dan Ary Wijayanti. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMA di Kabupaten Karanganyar.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 3 (2017): 210–215.

<https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i3.50>.

Saleh, S. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2016.

<https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>.

Santoso, Agus, et al. “Pengaruh Media Google Earth terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa.” *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* 5, no. 2 (2021): 134–143.

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk/article/view/5998>.

Sapriyah, Sapriyah. “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 470–477. 2019.

Sari, Devi Indah Permata, et al. “Pengaruh Media Video terhadap Minat Belajar Geografi Siswa.” *Geo Khatulistiwa* 9, no. 1 (2022): 55–64.

<https://jurnal.fipps.upgripnk.ac.id/index.php/GEOGRAFI/article/view/442>.

Sari, et al. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2019.

Sucipto. “Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital Learning.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 55–68.

Syarifuddin, dan Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing, 2022.

Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

Wulandari, Amelia Putri, et al. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Zafira, Dianita Zahra, Desy Safitri, dan Sujarwo. “Implementasi Media Pembelajaran Digital sebagai Strategi Pembelajaran IPS.” *Jurnal* (2024).

Zenobia, Fadilla Amara. *Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 9 Kota Jambi*. Skripsi, 2023.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Observasi

No.	Hari, Tanggal	Tempat	Waktu Observasi	Kegiatan yang di Observasi
1	Kamis, 15 Mei 2025	Kantor Guru SMAIQu Al- Bahjah Cirebon	13.30 WIB	Permohonan izin penelitian di SMAIQu Al- Ba hjah Cirebon telah dilaksanakan dengan kunjungan langsung ke sekolah tersebut.
2	Jum'at, 23 Mei 2025	Ruang kelas XI-8	11.00 WIB	Proses pembelajaran Geografi menggunakan media berbasis teknologi seperti laptop dan proyektor untuk menampilkan materi berupa video interaktif melalui platform YouTube.

Lampiran 2 : Jadwal Wawancara

No.	Hari, Tanggal	Informan	Waktu	Tempat	Topik
1	Jumat, 23 Mei 2025	Guru Geografi	12.50- 13.30 WIB	Ruang Kelas XI-8	Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi
2	Senin, Desember 2025	Guru Geografi	13.35 WIB	Via chat Whatsapp	Bentuk media dan tantangannya dalam implementasi media pembelajaran
3.	Jumat, 12 Desember 2025	Waka Kurikulum	11.00 WIB	Via chat Whatsapp	Bentuk media dan tantangannya dalam implementasi media pembelajaran

Lampiran 3 : Dokumentasi Observasi

TRANSKIP OBSERVASI

Tanggal Pengamatan : 15 Mei 2025, Pukul 13.30-16.00

Disusun : 16 Mei 2025, Pukul 19.30-19.45

Kegiatan observasi : Dokumentasi



Dokumentasi mengenal profil, visi
dan misi SMAIQu Al-Bahjah
Kabupaten Cirebon



TRANSKIP OBSERVASI

Tanggal Pengamatan : 23 Mei 2025, Pukul 11.00-12.00 WIB

Kegiatan observasi : Dokumentasi



Dokumentasi pembelajaran
Geografi dengan menerapkan
media pembelajaran berbasis
teknologi yaitu laptop dan
proyektor dan menampilkan
materi berupa video interaktif
dari platform YouTube

Lampiran 4 : Dokumentasi Wawancara

TRANSKIP OBSERVASI

Tanggal Pengamatan : 23 Mei 2025

Kegiatan Observasi : Wawancara



Wawancara dengan guru Geografi
SMAIQu Al-Bahjah Cirebon

Tanggal Pengamatan : 8 Desember 2025

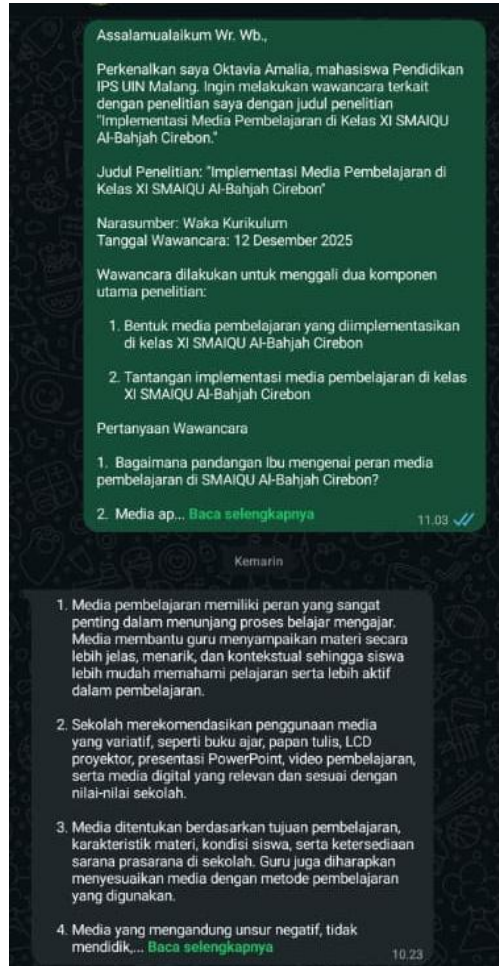
Kegiatan Observasi : Wawancara



Wawancara dengan guru Geografi
SMAIQu Al-Bahjah Cirebon melalui via
chat Whatsapp

Tanggal Pengamatan : 12 Desember 2025

Kegiatan Observasi : Wawancara



Wawancara dengan Waka Kurikulum SMAIQU Al-Bahjah Cirebon melalui via chat Whatsapp

Lampiran 5 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN
DI SMAIQU AL-BAHJAH CIREBON
KABUPATEN CIREBON TAHUN PELAJARAN 2024/2025

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tempat
1	Kamis, 15 Mei 2025	Penyerahan surat penelitian kepada SMAIQu Al-Bahjah Cirebon	Kantor guru SMAIQu Al-Bahjah Cirebon
		Meminta persetujuan penelitian di SMAIQu Al- Bahjah Cirebon	Kantor guru SMAIQu Al-Bahjah Cirebon
2	Jum'at, 23 Mei 2025	Observasi proses pembelajaran di kelas XI-8	Ruang kelas XI-8
		Wawancara dengan siswa kelas XI-8	Ruang kelas XI-8
		Wawancara dengan Guru Geografi	Ruang kelas XI-8
3	Selasa, 27 Mei 2025	Permohonan surat keterangan selesai penelitian	Kantor guru SMAIQu Al-Bahjah Cirebon
4	Selasa, 27 Mei 2025	Melengkapi data dan dokumentasi	Kantor guru SMAIQu Al-Bahjah Cirebon

Cirebon, 27 Mei 2025


Kepala Sekolah SMAIQu Al-Bahjah Cirebon



Nurhidayah, S.Pd

Lampiran 6 : Jurnal Konsultasi Skripsi

Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210102110021
 Nama : OKTAVIA AMALIA
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Dosen Pembimbing 1 : Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA/IKU AL-BAHUAH CIREBON

IDENTITAS BIMBINGAN


No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	11 September 2024	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Mengajukan outline, perbaikan sistematika penulisan, melanjutkan Bab I dan menambahkan daftar isi beserta nomer halaman	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	04 Oktober 2024	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Mengajukan Bab I, perbaikan sistematika penulisan dan melanjutkan Bab II dan III	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	13 November 2024	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Mengajukan Bab I, II dan III dan perbaikan sistematika penulisan	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	26 Februari 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Revisi proposal	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	07 Mei 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Bimbingan penelitian lapangan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	24 Juni 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Bimbingan Bab IV, V dan VI	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	28 Oktober 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Bimbingan Bab IV, V dan VI	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	03 November 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Bimbingan Bab IV, V dan VI	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	13 November 2025	Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd	Acc Ujian Skripsi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2


Malang, 24 November 2025

Dosen Pembimbing 1



Dr. Hj. SAMSUL SUSILAWATI, M.Pd

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 7 : Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
	<h1 style="text-align: center;">SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI</h1> <p style="text-align: center;">NOMOR: 5420/UN.03.1/PP.00.9/11/2025</p> <p style="text-align: center;">diberikan kepada:</p>
Nama	: Oktavia Amalia
NIM	: 210102110021
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon.
<p>Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p>	
	<div style="text-align: right;"> <p>Malang, 18 November 2025</p> <p>a.n. Dekan Ketua,</p>  <p>Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd</p> </div>

Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id
---	---

Nomor	: 1486/Un.03.1/TL.00.1/05/2025	02 Mei 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada

Yth. Kepala SMAIQu Al-Bahjah Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Oktavia Amalia
NIM	: 210102110021
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMAIQu Al-Bahjah Cirebon
Lama Penelitian	: Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 9 : Surat Selesai Penelitian



YAYASAN AL BAHJAH
SMA ISLAM QURANI AL BAHJAH
 Terakreditasi A (Unggul) No: 036/BAN-PDM/SK/2023
 Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air, Gang Pesantren
 Kel. Sendang, Kec. Sumber, Kab. Cirebon 45611
 E-mail humas@smalqualbahjahpusat.sch.id ■ (0231) 8820584

SURAT KETERANGAN

Nomor :421.3/4.467/SN/SMAIQU-AB/V/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMA Islam Qur'ani Al Bahjah Cirebon:

Nama : Ilham Nurhidayah, S.Pd
 Jabatan : Kepala SMA Islam Qurani Al Bahjah
 Alamat : Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 - Cirebon

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Oktavia Amalia
 NIM : 210102110021
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

adalah benar nama tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian di SMA Islam Qurani Al Bahjah
 Jl. Pangeran Cakrabuana No. 179 Blok Gudang Air, Gang Pesantren Kel. Sendang, Kec. Sumber,
 Kab. Cirebon, Sejak Mei 2025 s/d Juli 2025 dengan judul :

**"Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Minat belajar
 Siswa Kelas XI di SMAIQU Al-Bahjah Cirebon"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk diketahui dan dapat
 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 1 Dzulhijjah 1446 H
 28 Mei 2025 M

Kepala SMAIQU Al Bahjah

 Ilham Nurhidayah, S.Pd

Lampiran 10 : Biodata Mahasiswa



Data Pribadi

Nama : Oktavia Amalia
 NIM : 210102110021
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 31 Oktober 2002
 Alamat : Jalan Pelabuhan, Sampangan Muncar, Banyuwangi
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Email : 210102110021@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan

2007-2009 : TK Tunas Nelayan Kedungrejo
 2009-2015 : MI Miftahul Ulum Muncar
 2015-2018 : MTs Al-Kautsar Banyuwangi
 2018-2021 : MAN 2 Banyuwangi
 2021-sekarang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang