

Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media Animasi Matakuliah Geografi Pariwisata

Rizky Nur Hakimah¹

Ellyn Normelani^{2*}, Rendya Adi Kurniawan¹

¹Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

²Program studi geografi, Universitas Lambung Mangkurat

*ellynnormelani@ulm.ac.id

Abstract

Experts have verified animation media, a learning medium about the potential of regional tourism as a medium for teaching tourism Geography courses, and was declared feasible to be used as a learning medium and has been tested, but the student response to the use of the media has not been studied. The method used in this study uses a quantitative descriptive research method that analyzes student responses to animation media in the tourism geography course as many as 35 students (small class) in the Geography study program, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University. The questionnaire instrument uses Google forms, the analysis uses percentages. The results of the study describe the average of student responses to answer agree to all indicators of 96.42% and those who answer disagree by 3.58%, based on the data obtained it can be concluded that animated media is easy to use and can be well received by students as user.

Keywords: Animation media, student response, tourism geography, tourism potential

Abstrak

Para ahli telah memverifikasi media animasi, sebuah media belajar tentang potensi wisata daerah sebagai media pengajaran matakuliah Geografi pariwisata, dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sudah diuji coba, akan tetapi untuk respon mahasiswa terhadap penggunaan media tersebut belum diteliti. Metode yang digunakan dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kuantitatif yang menganalisis merespon mahasiswa terhadap media animasi pada matakuliah geografi pariwisata sebanyak 35 mahasiswa (kelas kecil) di program studi Geografi Fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Lambung Mangkurat. Instrumen angket menggunakan Google form, analisis menggunakan persentase. Hasil penelitian menggambarkan rata-rata dari respon mahasiswa untuk menjawab setuju untuk semua indikator sebesar 96,42% dan yang menjawab tidak setuju sebesar 3,58%, berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media animasi mudah digunakan dan bisa diterima dengan baik oleh mahasiswa sebagai pengguna.

Kata Kunci: Media animasi, Respon mahasiswa, Geografi pariwisata, Potensi wisata

DOI: [10.20527/jpg.v10i1.14720](https://doi.org/10.20527/jpg.v10i1.14720)

Received: 9 November 2022; Accepted: 3 Maret 2023; Published: 20 Maret 2023

How to cite: Hakimah, R. N., Normelani, E., Kurniawan, R. S (2023). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media Animasi Matakuliah Geografi Pariwisata. *JPG*

(Jurnal Pendidikan Geografi), Vol. 10 No. 1.

<http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v10i1.14720>

© 2023 JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)

*Corresponding Author

1. Pendahuluan

Media merupakan sarana guru dalam mentransfer ilmu bisa berupa gambar, tulisan, suara maupun multimedia (CD ROM, Video Tape, Televisi, dan Radio), yang dapat meningkatkan daya Tarik serta motivasi siswa di dalam proses belajar mengajar (Islahulben & Widayati, 2021; Istiana, 2020; Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media pembelajaran selain sebagai sarana dan alat untuk membantu proses belajar mengajar juga sebagai pembawa pesan dari sumber belajar (Junaidi, 2019; Pramuaaji, 2017; Suryani, 2016).

Beberapa jenis media antara lain: media grafis terdiri dari foto, gambar, bagan dan grafik serta termasuk komik dan kartun (Karo-Karo & Rohani, 2018). media tiga dimensi dalam bentuk model padat, penampang, susun, kerja, mock up, diorama dan lain-lain (Hapsari, 2017). Ketiga media proyeksi terdiri dari slide, film, Over Head Projector dan lain-lain (Darimi, 2017). Keempat media lingkungan (Bahari dkk, 2018).

Salah satu media pembelajaran yaitu media animasi, media animasi merupakan simulasi gambar bergerak menggambarkan perpindahan dan pergerakan suatu obyek hal tersebut menurut Mayer dan Moreno (Arumsari dkk, 2021; Putra & Sujana, 2020; Agustina, 2020; Maulida, 2019). Media animasi lebih mudah digunakan, mudah diterima dalam penyampaian materi dan menyenangkan, dalam pembelajarannya (Shofiyyah dkk, 2020).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: pemanfaatan media pembelajaran tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi (Rusli, 2021). Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik serta siswa berinteraksi secara aktif dalam proses belajar mengajar (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa (Gawise dkk, 2022). Siswa dan guru juga lebih aktif dan kreatif (Nurfadhillah dkk, 2021).

Mata kuliah Geografi pariwisata membahas tentang pendekatan, teori dan konsep geografi dalam kepariwisataan (Rosanti & Nurekawati, 2018). Geografi pariwisata mempelajari karakteristik objek wisata, aktivitas pariwisata, dan pengembangan wilayah berdasarkan aspek pariwisata (Syafiudin dkk, 2016). Matakuliah yang memiliki kompetensi pengelolaan wisata secara bijak dan arif, kearifan lokal dibutuhkan untuk diintegrasikan pada matakuliah geografi pariwisata (Ridwan dkk, 2016). Salah satu cara mengenalkan konsep kearifan lokal yaitu dengan menyampaikan materi perkuliahan tentang potensi wisata lokal khususnya potensi budaya (Riadi dkk, 2020). Edukasi budaya yang disainnya dilandaskan budaya nusantara melalui animasi dapat menarik minat masyarakat (Antika dkk, 2022). Beberapa media yang biasa digunakan didalam matakuliah geografi pariwisata antara lain: Photography essay (Hendra dkk, 2021). Macromedia flash(Putra, 2018). Obyek wisata sebagai pembelajaran kontekstual (Ningsih dkk, 2022). Potensi wisata sebagai media dan sumber materi (Febriani dkk, 2014; Ridwan dkk, 2016; Abd Muis dkk, 2016; Andrinata dkk, 2016).

Pentingnya penelitian tentang media pembelajaran tergambar pada beberapa hasil penelitian sebagai berikut: Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi

pelajaran dengan mudah melalui penggunaan media selama proses pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran (Wahid, 2018). Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar (Ekayani, 2017). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada tiga hal, antara lain tentang guru, siswa dan proses pembelajaran (Rahmawati dkk, 2022).

Selain pentingnya meneliti media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar, juga penting mengetahui respon siswa sebagai pengguna media tersebut. Respon siswa menjadi tolak ukur bahwa siswa merasa nyaman dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran terlihat baik dari segi kognitif, afektif dan konatif (Makki, 2019). Hal ini dapat meningkatnya motivasi siswa dan respon positif siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar, dapat terlihat dari beberapa hasil penelitian tentang respon siswa terhadap media yang digunakan oleh guru sebagai berikut: respon siswa terhadap penggunaan media video *Youtube* pada pembelajaran matematika adalah sangat positif (Humaidi dkk, 2021). Penggunaan media animasi powerPoint dalam pembelajaran memberikan respon sangat positif kepada siswa (Efendi dkk, 2021). Respon siswa terhadap penggunaan media dakon matika masuk dalam kategori sangat kuat, mampu meningkatkan hasil belajar dan disukai siswa (Khairiyah, 2019). Respon siswa melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika kategori tinggi yang didapat dari angket (Hariati dkk, 2020). Respon siswa terhadap pemanfaatan aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran memperoleh respon positif dari siswa dan meningkatnya motivasi belajar siswa (Zulfahmi & Wibawa, 2020). Berdasarkan latar belakang diatas sehingga perlunya mengetahui tentang respon mahasiswa terhadap terhadap media animasi yang dipakai didalam pembelajaran Geografi Pariwisata.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskriptif kuantitatif yang menganalisis merespon mahasiswa terhadap media animasi pada matakuliah geografi pariwisata. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode total sampel, dimana jumlah sampel 35 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah Geografi Pariwisata di program studi Geografi Fakultas Ilmu Social dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat. Instrumen pengumpulan data bersifat tertutup dengan menggunakan skala *guttman* bentuk *checklist*, dengan 2 opsi jawaban tegas berupa data interval atau rasio dikotomi (belah dua) yaitu “setuju” atau “tidak setuju” (Sukendra & Atmaja, 2020). Penyebaran angket menggunakan *Google form*.

Respon mahasiswa dikategorikan baik apabila jika rata-rata untuk setiap indikator respon mahasiswa memperoleh presentasi sebesar lebih dari sama dengan 70%, adapun indikator mengukur respon mahasiswa pada media animasi dan performa media animasi Rinciannya pada table 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Respon Mahasiswa

Indikator	Pertanyaan
-----------	------------

Penerimaan mahasiswa pada media animasi	• Peserta didik senang belajar dengan menggunakan mediavideo animasi • Peserta didik antusias menggunakan media video animasi • peserta didik tertarik memperhatikan media videoanimasi • meningkatkan performa pembelajaran mahasiswa
Performa media animasi	• Kejelasan konten dan pengenalan isi konten media animasi sangat jelas dan mudah dipahami • Peserta didik memahami materi dari media video animasi karena Transisi antar scene urut, runtut, dan logis • Musik dan kata-kata cukup jelas dan keras pada media video animasi • Tampilan dan Operasional Media mudah digunakan

3. Hasil Pembahasan

Pokok Bahasan potensi wisata daerah sebagai salah satu topik matakuliah geografi pariwisata, topik ini menjelaskan tentang potensi alam dan potensi budaya yang ada di Indonesia. Topik wisata daerah ini yang telah dibuat media animasi dapat dilihat pada gambar 1,2 dan 3.



Gambar. 1 Screenshoot Tampilan depan media animasi matakuliah Geografi Pariwisata

Melalui media ini konsep potensi wisata akan divisualisasikan kedalam bentuk gambar animasi sederhana dengan penjelasan dan pertanyaan interaktif sehingga respon yang diharapkan akan menarik perhatian dan antusias mahasiswa. Untuk mengetahui media animasi yang dibuat, respon mahasiswa penting untuk mengetahui apakah media animasi yang telah dibuat menarik perhatian mahasiswa, dapat menggugah perasaan, emosi, penerimaan, penolakan dan menimbulkan minat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Asyhar 2011; Hasibuan dkk, 2022).



Gambar. 2 Screenshoot Tampilan media animasi dan film documenter potensi wisata alam



Gambar. 3 Screenshoot Tampilan evaluasi pembelajaran pada media animasi

. Respon mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah Geografi Pariwisata dengan menyebarkan Instrument angket menggunakan Google form, meliputi 8 pertanyaan sesuai dengan indikator. Berikut tabel 2 hasil respon mahasiswa.

Tabel 2. Diskripsi Respon Mahasiswa

Indikator	Sub indicator/Pertanyaan	Setuju	tidak setuju
Penerimaan mahasiswa pada media animasi	• Mahasiswa senang belajar dengan menggunakan mediavideo animasi	100%	0 %
	• Mahasiswa antusias menggunakan media video animasi	100%	0 %
	• Mahasiswa tertarik memperhatikan media video animasi	100 %	0 %
	• meningkatkan performa pembelajaran mahasiswa	91,4%	8,6%
Performa media animasi	• Kejelasan konten dan pengenalan isi konten media animasi sangat jelas dan mudah dipahami	97,1%	2,9%
		94,3%	5,7%
	• Mahasiswa memahami materi dari media video animasi karena Transisi antar scene urut, runtut, dan logis	97,1%	2,9%
	• Musik dan kata-kata cukup jelas dan keras pada media video animasi	91,4%	8,6%
	• Tampilan dan Operasional		

Media mudah digunakan

Rata-rata	96,42%	3,58%
-----------	--------	-------

Hasil deskripsi respon mahasiswa terhadap media animasi pada matakuliah geografi pariwisata sebagai berikut: 100 % mahasiswa senang belajar dengan menggunakan media video animasi, antusias menggunakan media video animasi dan tertarik memperhatikan media video animasi, sedangkan sebanyak 97,1 % mahasiswa menyatakan tentang kejelasan konten dan pengenalan isi konten media animasi sangat jelas dan mudah dipahami, musik dan kata-kata cukup jelas dan keras pada media video animasi, sebesar 91,4 % mahasiswa menyatakan meningkatkan performa pembelajaran mahasiswa, tampilan dan operasional media mudah digunakan dan sebesar 94,3% mahasiswa menyatakan memahami materi dari media video animasi karena transisi antar scene urut, runtut, dan logis. Respon mahasiswa terhadap penggunaan media animasi pada matakuliah geografi pariwisata dikategorikan “baik” karena rata-rata untuk setiap indikator respon mahasiswa memperoleh presentasi sebesar lebih dari sama dengan 70%. Rata-rata dari respon mahasiswa untuk menjawab setuju untuk semua indikator sebesar 96,42% dan yang menjawab tidak setuju sebesar 3,58% , berdasarkan data tersebut maka disimpulkan bahwa media animasi mudah digunakan dan bisa diterima dengan baik oleh mahasiswa sebagai pengguna.

Beberapa penelitian tentang respon siswa dan mahasiswa tentang penggunaan media animasi menggambarkan penggunaan media animasi memberikan respon positif dapat dilihat dari berbagai hasil penelitian. Motivasi mahasiswa meningkat dengan menggunakan pembelajaran inkuiri dibantu dengan media animasi (Rosdiana & Sari, 2016). Siswa merespon sangat positif dalam penggunaan media animasi power Point (Efendi dkk, 2021). Mahasiswa termotivasi terhadap proses belajar mengajar yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan animasi 3D melalui powerpoint (Marpaung & Pongkendek, 2020). Mahasiswa termotivasi pada pembelajaran dengan menggunakan media berbasis visual basic spreadsheet excel pada materi potensial osilator harmonik sederhana (Nurhayati, 2015). Siswa sangat tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan software animasi powtoon (Trina dkk, 2017). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang diperoleh pada uji kelompok kecil dan yang diuji pada kelompok besar diperoleh kriteria kemenarikan yaitu sangat menarik (Andini & Supriadi, 2018).

4. Kesimpulan

Rata-rata dari respon mahasiswa untuk menjawab setuju untuk semua indikator, berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media animasi mudah digunakan dan bisa diterima dengan baik oleh mahasiswa sebagai pengguna.

5. Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah, Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa

atas Rahmat dan hidayah penulis dalam menyelesaikan artikel ini, Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Lambung Mangkurat melalui program dosen wajib meneliti, yang dibiayai oleh Universitas Lambung Mangkurat tahun 2022. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan artikel ini, khususnya para mahasiswa Program Studi Geografi yang memprogramkan mata kuliah Geografi Pariwisata.

6. Referensi

- Antika, T. M., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pengimplementasian Legenda Calon Arang sebagai Edukasi Budaya Nusantara dan Feminisme Melalui Animasi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 1001-1006.
- Arumsari, R., Rohmat, C. L., Herdiana, R., & Hayati, U. (2021). Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Kopertip: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 5(2), 42-46.
- Agustina, M. (2020). *Penguna Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar (Doctoral Dissertation STKIP Bina Bangsa Getsempena)*.
- Andini, D., & Supriadi, N. (2018). Media animasi menggunakan macromedia flash berbasis pemahaman konsep pokok bahasan persegi dan persegi panjang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 149-145.
- Andrinata, A., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2016). Pengembangan modul geografi pariwisata berbasis paket wisata pulau lombok sebagai upaya memupuk rasa cinta tanah air pada mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1999-2003.
- Abd Muis, A., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2016). Strategi pengembangan ekowisata bahari sebagai sumber belajar geografi pariwisata. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(11), 2178-2188.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh model discovery learning berbantuan media lingkungan alam sekitar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 103-112.
- Darimi, I. (2017). Information And Communication Technologies Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Era Teknologi Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49-53.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fadilah, N. U. (2019). *Media Pembelajaran*.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581.
- Febriani, N. N. S., Wesnawa, I. G. A., & Treman, I. W. (2014). *Kajian Potensi Pasar*

- Seni Sukawati Sebagai Objek Wisata Budaya Di Desa Sukawati Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar (Tinjauan Geografi Pariwisata). *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 2(1).
- Hasibuan, F. A., Subakti, H., Harizahayu, H., Salamun, S., Siallagan, T., Saftari, M., ... & Chamidah, D. (2022). Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon siswa terhadap penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran daring matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153-162.
- Hendra, H., Pratama, M. I. L., Lahay, R. J., & Hasriyanti, H. (2021). Rancangan Konten Pembelajaran Geografi Pariwisata Berbasis Wisata Pantai Botutonuo berintegrasikan Photography Essay. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 529-536.
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18-22.
- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9.
- Islahulben, I., & Widayati, C. C. (2021). Peran multimedia dalam perkuliahan e-learning: kajian penerapan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(4), 525-543.
- Istiana, I. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Khairiyah, U. (2019). Respon siswa terhadap media dakon matika materi KPK dan FPB pada siswa kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal studi kependidikan dan keislaman*, 5(2), 197-204.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Marpaung, D. N., & Pongkendek, J. J. (2020). Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Interaktif dengan Animasi 3D melalui Powerpoint. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 97-103.
- Makki, M. I. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran* (Vol. 110). Duta Media Publishing.
- Maulida, H. (2019). Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas XI MA.. *Jurnal Bahtera-Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*, 6(12).
- Ningsih, M. P., Maulani, C. Y., Setyadi, T., & Arum, D. P. (2022). Potensi Lingkungan Sebagai Sumber Belajar dan Media Pembelajaran di Sekolah Adat Kampoeng Batara Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2825-2833.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Nurhayati, N. (2015). Penggunaan Media Animasi Berbasis Visual Basic (Vba)

- Spreadsheet Excel Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa Pada Materi Potensial Osilator Harmonik Sederhana. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 3(1), 54-61.
- Putra, I. G. D., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar ips menggunakan kolaborasi model discovery learning berbasis media animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103-109.
- Putra, L. D. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan pariwisata lokal berbasis macromedia flash untuk siswa sekolah dasar yogyakarta. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(2), 46-51.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183-189.
- Riadi, S., Nasruddin, N., Mahat, H., Kurniawan, R. A., & Hakimah, R. N. (2022). Development of Visual Interactive Learning Media Model Based on Documentary Film Themes of Regional Tourism Potential in Tourism Geography Learning. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 9(1), 28-42.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114-14120.
- Riadi, S., Normelani, E., Bachri, A. A., Hidayah, N., & Sari, Y. P. (2020). Rancangan atraksi wisata edukasi di kampung hijau kota Banjarmasin. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(1), 37-44.
- Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton Syattar, 1(2), 123-130.
- Rosanti, R., & Nurekawati, E. E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Mata Kuliah Geografi Pariwisata. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 131-144.
- Ridwan, M., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2016). Potensi objek wisata Toraja Utara berbasis kearifan lokal sebagai sumber materi geografi pariwisata. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(1), 1-10.
- Rosdiana, L., & Sari, D. A. P. (2016). Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Model Inkuiri dengan Menggunakan Animasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 33-36.
- Ridwan, M., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2016). Potensi objek wisata Toraja Utara berbasis kearifan lokal sebagai sumber materi geografi pariwisata. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(1), 1-10.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen Penelitian.
- Shofiyyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan media animasi pada pembelajaran pai untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 2(1), 32-46.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik. Pustaka Abadi.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186-196.
- Syafiudin, M., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2016). Pengembangan Modul Geografi Pariwisata dengan Project Based Learning untuk Materi Ekowisata Pesisir dan

- Laut di Program Studi S1 Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 347-353.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Trina, Z., Kamaruddin, T., & Purnomowati, D. R. (2017). Penerapan media animasi audio visual menggunakan software powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS SMP negeri 16 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2(2).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). Potensi Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar dan Respon Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 334-343.