

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata “media” adalah bentuk jamak dari istilah “medium” yang berasal dari bahasa Latin, berartikan “antara”. Medium diartikan sebagai sarana fasilitas penyampaian pesan dari pengirim pesan (komunikator) ke penerima pesan (komunikan). Media pembelajaran merupakan salah satu opsi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran di ruang kelas. Penggunaan media pada pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam pengiriman materi, sementara bagi peserta didik, diharapkan dapat tertarik dan merasa senang ketika menerima materi pelajaran (Naylla Ramadhani Gumbira *et al.*, 2025).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru, dapat berbentuk buku, film, atau rekaman, yang dimanfaatkan untuk menyajikan suatu materi pembelajaran, serta bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Peran utama dari media pembelajaran adalah untuk mendukung proses keberlangsungan belajar dan sebagai pemicu semangat peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam menerima dan mengingat materi pelajaran (Agustin *et al.*, 2025).

Media pembelajaran geografi adalah media yang dimanfaatkan oleh guru dalam mata pelajaran geografi untuk menyampaikan materi dengan lebih mudah, sehingga peserta didik akan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi geografi.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Pagarra *et al.* (2022), terdapat macam-macam media pembelajaran, sebagai berikut:

1) Media Audio

Media pembelajaran audio ialah alat perantara mengajar yang memanfaatkan segala jenis suara sebagai penyampaian materi. Peserta didik menggunakan media ini dengan cara mendengarkan. Dicitrakan dengan penggunaan lambang-lambang bunyi, berupa kata-kata maupun bunyi-bunyian, seperti musik atau alunan. *Cassette Tape Recorder*, *Compact Disc (CD)*, radio, dan media audio integratif adalah jenis dari media audio.

2) Media Visual

Media visual ialah media yang dapat dilihat oleh indra penglihatan. Pesan yang disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal yakni teks tertulis ataupun pesan non-verbal yakni simbol-simbol yang dapat teramati secara langsung oleh mata. Jenisnya, yaitu media grafis (mencakup sketsa, grafik, bagan, poster, kartun dan karikatur, peta datar, serta transparansi OHP), media papan (mencakup papan tulis, papan *flannel* dan *magnetic*, serta papan *flip chart*), serta media visual 3D (mencakup globe, model anatomi tubuh manusia, model pesawat terbang, miniatur candi, diorama, dll).

3) Media Audio Visual

Media audio visual ialah sarana penunjang pembelajaran dengan menggabungkan antara suara dengan gambar. Hadirnya media ini, bertujuan agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran melalui indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Jenis dari media ini ada dua, yaitu media audio visual diam (foto bingkai) dan audio visual gerak (video dan film).

4) Media Multimedia

Media ini adalah gabungan dari beberapa format media digital yang didalamnya mengandung teks, gambar, suara, animasi, dan video. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara publik. Contoh media berbasis multimedia, yaitu PowerPoint, Animaker, dan Flash.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019), media pembelajaran memiliki fungsi yang lebih utama dari sekedar alat bantu kegiatan belajar-mengajar, yang merupakan

bagian dari strategi dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya:

1) Sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan kesatuan komponen, mencakup orang, bahan, alat, pesan, teknik, dan lingkungan yang dapat membentuk dan mempengaruhi capaian akademik pada peserta didik.

2) Fungsi Semantik

Semantik serupa dengan “*meaning*”, berupa pengartian dari kata, istilah, tanda, atau simbol. Media pembelajaran pada fungsi semantik, berfungsi untuk memperjelas dan memvisualisasikan antara pengetahuan dan pengalaman, agar proses pemerolehan kognitif peserta didik lebih efektif.

3) Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran pada fungsi manipulatif, artinya media yang berkemampuan mereplikasi objek atau peristiwa yang tidak mudah dilihat secara langsung. Contohnya, proses metamorfosis kupu-kupu, sehingga dibutuhkan media yang dapat memvisualisasikan proses tersebut agar efisien dan mudah dipelajari.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif pada media pembelajaran merujuk pada kemampuan suatu media dalam merekam, menyimpan, dan menampilkannya kembali terhadap objek atau peristiwa yang telah terjadi, sehingga dapat dipelajari pada waktu kapan pun ketika dibutuhkan.

5) Fungsi Distributif

Fungsi ini mencakup dua kemampuan utama dari media pembelajaran, yaitu mengatasi batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan panca indra manusia. Sebagai contoh, televisi yang mampu menampilkan beragam informasi, hiburan, dan pengetahuan untuk banyak orang, serta dapat diakses di berbagai tempat dan kondisi yang berbeda-beda.

6) Fungsi Psikologis

Pada fungsi ini, terdapat lima fungsi lainnya yang saling berkaitan. Satu, fungsi atensi di mana media pembelajaran harus dapat menarik perhatian.

Dua, fungsi afektif yang berkaitan dengan media pembelajaran haruslah meningkatkan respons peserta didik. Tiga, fungsi kognitif di sini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru tentang sesuatu pada peserta didik. Empat, fungsi psikomotorik yakni media pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Lima, fungsi imajinatif yang menuntut peserta didik dapat menghasilkan karya kreatif dan inovatifnya melalui media pembelajaran.

7) Fungsi Sosio-Kultural

Penggunaan media pembelajaran efektif dalam mengatasi permasalahan sosial dan budaya antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa hormat, toleransi, dan memicu pemahaman pentingnya hidup harmonis.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016), umumnya, manfaat media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik, akhirnya kegiatan belajar-mengajar menjadi efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan peristiwa masa kini dan menilik peristiwa masa lampau.
- 2) Mengamati melalui perantara, baik karena jarak yang jauh berbahaya, atau terlarang.
- 3) Memvisualisasikan yang sukar diamati dan ditinjau dari segi ukurannya.
- 4) Mendeteksi suara yang sukar ditangkap secara langsung.
- 5) Mengkaji satwa yang sukar diamati karena sukar ditangkap.
- 6) Memantau kejadian langka atau memiliki risiko yang tinggi.
- 7) Mencitrakan benda-benda yang hancur atau tidak tahan lama.
- 8) Mempercepat pengamatan.
- 9) Menganalisis gerakan cepat melalui gerakan lambat.
- 10) Mengamati gerakan yang sulit diamati.
- 11) Mengamati suatu komponen alat.
- 12) Meninjau data dari observasi dalam jangka panjang.
- 13) Memfasilitasi observasi objek untuk banyak audiens.
- 14) Mendukung pembelajaran mandiri sesuai minat.

2.1.2 Elektronik Booklet (*E-Booklet*)

a. Definisi *E-Booklet*

Pada dasarnya, *booklet* adalah sebuah media cetak dari perpaduan antara buku dan selebaran (*leaflet*). *Booklet* memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan buku pada umumnya. Dalam bentuk digital, *booklet* sering disebut *E-Booklet*, yang memuat berbagai informasi yang dapat dibuka melalui perangkat elektronik, seperti *handphone* dan komputer. *E-Booklet* hadir untuk menyajikan data-data atau informasi secara cepat, lebih praktis, mudah digunakan, menarik, dan ringkas. Dengan demikian, *E-Booklet* menjadi solusi inovatif yang dapat dipilih dan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan praktis kepada peserta didik (Mursali *et al.*, 2024).

E-Booklet merupakan buku ringkas berbasis digital yang umumnya disajikan pada format PDF. Media ini mengandung unsur elemen visual, seperti teks, foto, ilustrasi, ataupun garis-garis yang dirancang sedemikian rupa agar jelas dan mudah dipahami. Selain itu, desain *E-Booklet* yang menarik secara visual, dapat menarik minat pembaca (Safitri & Prananta, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa, *E-Booklet* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan informatif, karena memiliki format dengan bentuk yang kecil, tipis, dan berwarna, sehingga membuatnya sangat fleksibel, yakni mudah dibawa serta dapat dibaca kapan saja dan dimana saja. Selain itu, *E-Booklet* memiliki desain yang interaktif, sehingga dapat menarik minat membaca dan menunjang peningkatan pemahaman peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-Booklet*

Menurut Safitri & Prananta (2022), layaknya media informasi yang lain, *E-Booklet* juga memiliki keunggulan tersendiri yang mampu memberikan keuntungan signifikan bagi penggunaannya, yaitu:

- 1) Memuat cakupan informasi yang lebih rinci, dibandingkan *leaflet* atau pamflet.
- 2) Tidak rentan mengalami kerusakan, karena wujudnya digital.

- 3) Selaras dengan prinsip *paperless* dan pelestarian lingkungan yang berkelanjutan.
- 4) Menawarkan efisiensi dan kepraktisan, karena dapat diakses melalui gawai (*handphone*, laptop, tab, dan komputer).
- 5) Visualisasi disajikan dengan tulisan dan gambar yang menarik.
- 6) Mendukung transformasi pembelajaran digital dan penyampaian informasi terkini.
- 7) Meningkatkan minat dan partisipasi pengguna, karena memadukan teks, gambar, dan desain yang membuat pembaca lebih tertarik dan tidak mudah bosan.
- 8) Memudahkan jangkauan penyebaran materi atau informasi melalui QR *code* atau platform digital lainnya.

Menurut Silaban & Zulyusri (2024), *E-Booklet* memiliki keterbatasan yang harus menjadi perhatian, yaitu:

- 1) *E-Booklet* masih terbatas dalam menampilkan konten interaktif, seperti simulasi atau fitur video interaktif, dibandingkan dengan media multimedia.
- 2) Pemanfaatannya bergantung pada ketersediaan perangkat dan sumber daya listrik.
- 3) Kesesuaian *E-Booklet* terbatas pada jenis materi tertentu, seperti materi kompleks yang membutuhkan eksperimen langsung atau laboratorium.
- 4) Implementasi *E-Booklet* di sekolah masih terkendala, misalnya minimnya konektivitas internet.

2.1.3 Model *Discovery Learning*

a. Definisi Model *Discovery Learning*

Discovery merupakan suatu proses berpikir memungkinkan peserta didik untuk mengintegrasikan atau memahami suatu konsep maupun prinsip. Proses berpikir yang dimaksud meliputi kegiatan seperti mengamati, memahami, menelaah, mengklasifikasikan, merumuskan dugaan, menjelaskan, melakukan pengukuran, hingga menarik kesimpulan, dan kegiatan berpikir lainnya. Proses tersebut disebut sebagai *cognitive process* atau *the mental*

process of assimilating concepts and principles in the mind. Dalam model *Discovery Learning*, peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari atau melalui tahapan berpikirnya secara mandiri, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan dan memberikan petunjuk seperlunya. *Discovery Learning* memiliki prinsip yang sejalan dengan *Inquiry* dan *Problem Solving*. Namun, model ini lebih menitikberatkan pada proses penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya belum diketahui oleh peserta didik (Bastian & Reswita, 2022).

Menurut Khasinah (2021), *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum 13, sebagaimana mengacu pada ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014. Rekomendasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini mampu menunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat berkembang secara optimal, memiliki karakter saintifik, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan sikap sosial dan kemandirian. Model ini juga dipandang mampu mencegah pembelajaran yang berorientasi pada guru, sehingga peserta didik tidak menjadi pembelajar yang pasif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* melibatkan peran guru dalam mengarahkan dan mengatur aktivitas peserta didik. Aktivitas tersebut mencakup kegiatan menemukan, mengolah, menelusuri, dan menyelidiki untuk memperoleh pemahaman. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya mempelajari pengetahuan baru yang relevan, tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti menyusun kesimpulan, membuktikan dugaan, serta mengumpulkan dan mengolah informasi.

b. Sintaks Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* memiliki enam tahap, dimulai pemberian rangsang, pernyataan atau identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan atau generalisasi.

Tabel 2. 1 Sintaks Model *Discovery Learning*

No.	Sintaks	Deskripsi
1	Pemberian Rangsang	Guru menyampaikan materi yang mampu menarik minat peserta didik. Penyajian tersebut dirancang sedemikian rupa agar dapat mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan serta melakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.
2	Pernyataan atau Identifikasi Masalah	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan materi, kemudian memilih salah satunya untuk menghasilkan jawaban sementara.
3	Pengumpulan Data	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan atau menguji kebenaran jawaban sementara tersebut.
4	Pengolahan Data	Proses ini melibatkan pengolahan dan analisis informasi yang telah diperoleh. Seluruh informasi dari berbagai sumber kemudian disusun dan diklasifikasikan secara sistematis.
5	Pembuktian	Peserta didik membuktikan kebenaran jawaban sementara tersebut melalui pengkajian dari berbagai sumber yang relevan.
6	Menarik Kesimpulan atau Generalisasi	Peserta didik menyusun kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan bersama guru.

Sumber: Setianingrum et al. (2024)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Secara khusus, model *Discovery Learning* mampu mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik dalam menemukan serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Discovery Learning* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

No.	Kelebihan	Kekurangan
1	Merangsang keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.	Model <i>Discovery Learning</i> membutuhkan kerangka pembelajaran yang jelas. Selama proses berlangsung, peserta didik dan guru bisa saja merasa bingung sehingga pencarian jawaban menjadi sulit.
2	Proses pembelajarannya disesuaikan dengan kemampuan serta perkembangan belajar peserta didik.	Model <i>Discovery Learning</i> membutuhkan media pendukung, tetapi beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan dalam penerapannya.
3	Menekankan sikap kemandirian dan kemampuan kreatif peserta didik.	Guru perlu dipersiapkan secara baik, agar mengantisipasi berbagai pertanyaan yang muncul, serta memberikan jawaban atau arahan yang tepat.
4	Pembelajarannya memfokuskan pada tahap proses belajar daripada output akhir.	Terdapat kritik yang menyatakan bahwa model <i>Discovery Learning</i> cenderung menitikberatkan pada kemampuan kognitif. Sementara kemampuan afektif dan psikomotorik peserta didik dinilai kurang memperoleh perhatian.

Sumber: Yadi *et al.* (2023)

2.1.4 Hasil Belajar Kognitif

a. Definisi Hasil Belajar Kognitif

Menurut Putri & Hermon (2024), hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau perubahan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, artinya tujuan pembelajaran sudah terpenuhi. Pada hasil belajar, dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (dari dalam diri) dan faktor eksternal (dari luar diri). Sejalan dengan pendapat Motos *et al.* (2022), yakni hasil belajar adalah terdapatnya perubahan perilaku peserta didik, mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku setelah adanya proses belajar. Selain itu, hasil belajar kerap dimanfaatkan menjadi alat ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan (Sarmita *et al.*, 2024).

Menurut Babullah (2022), istilah “kognitif” berasal dari kata “kognisi” yang mengacu pada berbagai aktivitas mental dalam memperoleh, memproses, dan mengaplikasikan suatu informasi. Dengan kata lain, kognitif juga merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas mental, mencakup pengetahuan, pemahaman, persepsi, pemikiran, memori, perhatian, dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif tersebut melibatkan panca indera, persepsi, daya ingat, imajinasi, dan berpikir.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku peserta didik pada ranah kognisi, meliputi kemampuan berpikir, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dapat diukur melalui tes, sehingga akan terbukti sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahaman konsep pada peserta didik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Menurut Isini *et al.* (2025), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri (eksternal).

1) Faktor Internal

- a) Intelegensia, berperan membantu kemampuan peserta didik secara efektif dalam memahami dan mengimplementasikan materi pembelajaran.
- b) Motivasi, berpengaruh pada keterlibatan dan kesungguhan proses belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Kesehatan mental yang baik dapat membantu lebih fokus, sehingga pembelajaran lebih optimal.
- d) Kesehatan fisik yang baik dapat lebih konsentrasi dan cepat dalam memahami materi pembelajaran.
- e) Kepercayaan diri mendorong peserta didik berani mencoba tanpa rasa takut.
- f) Minat peserta didik, hal ini dapat memicu peningkatan motivasi dan semangat dalam proses belajar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

- a) Dukungan keluarga menjadi dasar penting untuk memperoleh keberhasilan belajar, melalui pemberian dukungan, bantuan, dan dorongan moral.
- b) Lingkungan sekolah yang nyaman, mulai dari fasilitas memadai dan interaksi sosial positif, akan mendukung dan meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.
- c) Kondisi sosial-ekonomi juga berperan dalam penentuan akses dan kesempatan belajar pada setiap peserta didik.
- d) Interaksi sosial membantu pembentukan berkomunikasi yang baik dan menumbuhkan kepercayaan diri menyampaikan gagasan di hadapan umum.
- e) Kualitas pengajaran sangat mempengaruhi hasil belajar. Guru yang kreatif serta mampu menciptakan suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan dapat membantu peserta didik fokus, antusias, dan tidak bosan.
- f) Ketersediaan bantuan akademik seperti perpustakaan, laboratorium, layanan konseling, dan beasiswa dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

c. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Menurut Abdullah *et al.* (2024), ranah kognitif berkaitan dengan proses seseorang berpikir dan mempelajari sesuatu. Bloom mengklasifikasikan ke dalam enam tingkatan, mulai dari kemampuan yang paling sederhana hingga yang paling rumit secara bertahap. Klasifikasi tersebut kemudian mengalami pembaharuan oleh Anderson dan Krathwohl. Menurutnya, ranah kognitif memiliki dua aspek utama, yaitu pengetahuan dan proses pengetahuan. Menurut Nafati (2021), revisi dari Anderson dan Krathwohl adalah sebagai berikut.

- 1) Mengingat (C1), ialah kemampuan dalam mengingat dan mengidentifikasi kembali pengetahuan, fakta, dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

Proses ini mencakup kegiatan seperti menentukan, mengenali, mencocokkan, menjodohkan, memilih, hingga mencari.

- 2) Memahami (C2), ialah kemampuan untuk menafsirkan pesan pembelajaran atau mengembangkan pemahaman, baik yang disampaikan secara lisan, tulisan, maupun visual. Proses ini mencakup kegiatan seperti mendeskripsikan, mencontohkan, membandingkan, serta menyimpulkan.
- 3) Mengaplikasikan (C3), ialah kemampuan dalam menerapkan konsep dan gagasan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah dalam situasi nyata. Proses ini mencakup kegiatan seperti menerapkan, menemukan, memodifikasi, menghitung, serta mengimplementasikan.
- 4) Menganalisis (C4), ialah kemampuan dalam melakukan pengklasifikasian serta identifikasi keterkaitan antara satu informasi dengan informasi lainnya, baik berupa fakta, konsep, argumen, maupun kesimpulan. Proses ini mencakup kegiatan seperti menelaah, mengkategorikan, membedakan, serta menguraikan.
- 5) Mengevaluasi (C5), ialah kemampuan dalam memberikan penilaian terhadap suatu objek, benda, atau informasi berdasarkan kriteria tertentu. Proses ini mencakup kegiatan seperti mengulas, memeriksa, memvalidasi, membuktikan, serta mengkritik.
- 6) Mencipta (C6), ialah kemampuan menggabungkan berbagai komponen menjadi satu kesatuan baru, serta merumuskan kembali konsep yang telah ada ke bentuk yang berbeda. Proses ini mencakup kegiatan seperti merancang, mengembangkan, menghasilkan, serta membuat sesuatu yang baru.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian relevan menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkuat landasan teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berdasarkan telaah yang dilakukan, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut ini

merupakan penelitian yang relevan berupa beberapa skripsi dan jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian yang Dilakukan
1	Peneliti	Hasna Indriani, Fatia Rosyida, Djoko Soelistijo, Yusuf Suharto	Nevy Farista Aristin, Karunia Puji Hastuti, Indra Setiawan, Sidharta Adyatma, Parida Angriani	Rafika Triarmanti	Hielda Dewi Utami
2	Judul	Pengembangan <i>Booklet</i> Digital Berbantuan HTML 5 Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas XI SMA	Seberapa Efektifkah <i>Booklet</i> Materi Lapisan Atmosfer sebagai Peningkatan Hasil Belajar Geografi?	Pengembangan <i>E-Booklet</i> Mitigasi Bencana Banjir Berbasis Masalah Kelas XI di SMAN 71 Jakarta	Pengaruh Penggunaan Media <i>E-Booklet</i> Melalui Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer Kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis)
3	Tahun	2023	2023	2023	2026
4	Instansi	Universitas Negeri Malang	Universitas Negeri Gorontalo	Universitas Negeri Jakarta	Universitas Siliwangi
5	Rumusan Masalah	1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar digital berupa <i>booklet</i> digital berbantuan teknologi HTML 5 pada materi keragaman budaya di Indonesia untuk mata pelajaran geografi? 2. Bagaimana tingkat kevalidan dan kelayakan <i>booklet</i> digital berbantuan	1. Bagaimana efektivitas <i>booklet</i> materi lapisan atmosfer terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa?	1. Bagaimana pengembangan <i>E-Booklet</i> Mitigasi Bencana Banjir berbasis Masalah Kelas XI di SMAN 71 Jakarta?	1. Bagaimanakah penggunaan media <i>E-Booklet</i> pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis? 2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media <i>E-Booklet</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Sub Materi Dinamika

No.	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian yang Dilakukan
		HTML 5 tersebut dalam mendukung pembelajaran geografi?			Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis?
6	Metode Penelitian	<i>Research and Development</i> (R&D)	Eksperimen Kuantitatif	<i>Research and Development</i> (R&D)	Eksperimen Kuantitatif

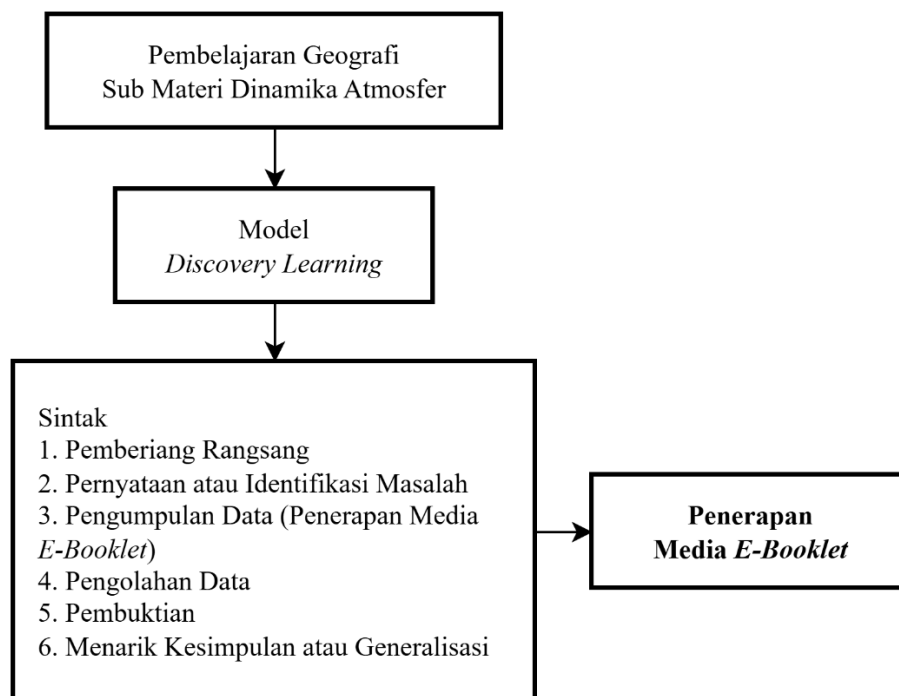
Sumber: Hasil Studi Pustaka, 2025

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan landasan pemikiran yang mengarahkan setiap langkah dalam pelaksanaan penelitian (Hanifah *et al.*, 2025). Mengacu pada latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta dukungan kajian teori dan penelitian yang relevan, kerangka konseptual penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

2.3.1 Kerangka Konseptual 1

Penggunaan media *E-Booklet* melalui sintaks *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.



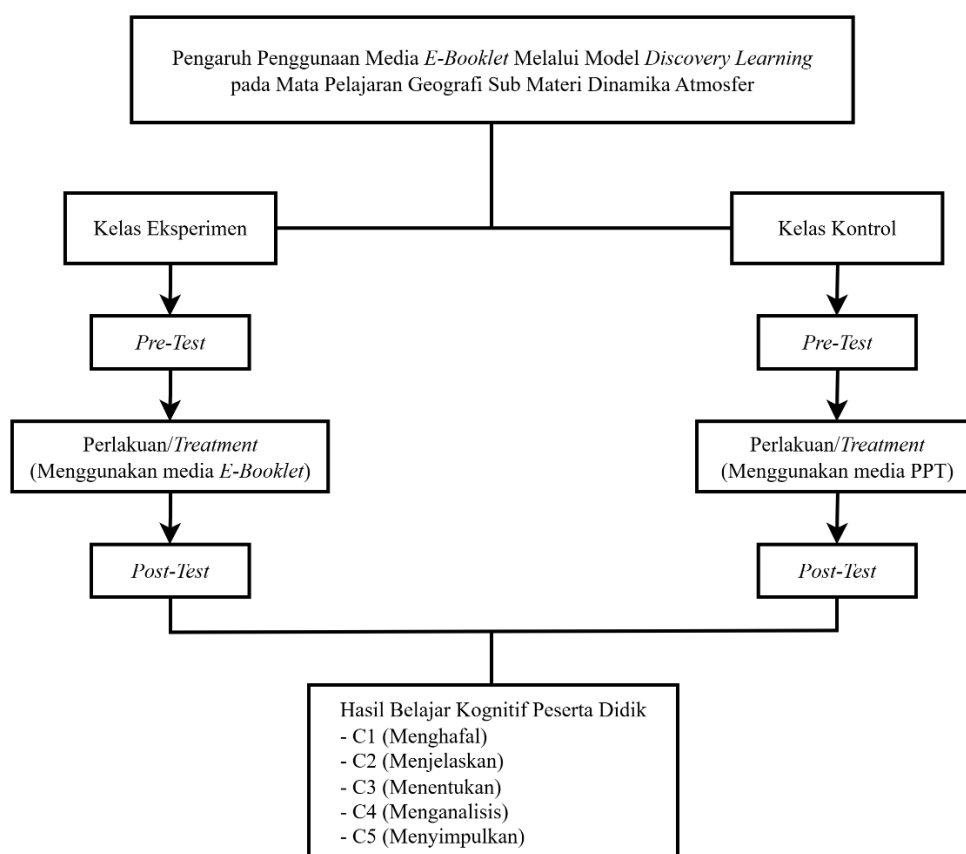
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual 1

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2025

Kerangka konseptual pertama adalah serangkaian tahapan penggunaan media *E-Booklet* melalui sintaks *Discovery Learning*, mulai dari pemberian ransang, pernyataan atau identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, hingga menarik kesimpulan atau generalisasi pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer. Media *E-Booklet* digunakan sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik memahami dan menemukan konsep-konsep materi secara mandiri.

2.3.2 Kerangka Konseptual 2

Pengaruh penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 2

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2025

Kerangka konseptual kedua adalah suatu mekanisme yang menjelaskan bagaimana pengaruh penggunaan media *E-Booklet* dalam pembelajaran Geografi dibandingkan dengan media PowerPoint, yang diukur melalui hasil *pre-test* dan

post-test untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Sub Materi Dinamika Atmosfer.

2.4 Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini akan menguji hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Penjabaran dari hipotesis-hipotesis tersebut sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis meliputi: Pemberian Rangsang (*Stimulation*), Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*), Pengumpulan Data (*Data Collection*), Pengolahan Data (*Data Processing*), Pembuktian (*Verification*), dan Menarik Kesimpulan atau Generalisasi (*Generalization*).
- 2) Pengaruh penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.

H_a : Terdapat pengaruh dari penggunaan media *E-Booklet* melalui model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Dinamika Atmosfer kelas X di SMA Negeri 2 Ciamis.