

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VLOGNOW DAN WORDWALL MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI MITIGASI BENCANA KELAS XI SMA NEGERI 1 KOTA GORONTALO

Astuti Kurune ¹, Daud Yusuf ², Rusiyah ³

Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

Info Artikel

Abstrak

Sejarah Artikel:

Diterima: 21-8-2023
Disetujui : 30-8-2023
Dipublikasikan: 31-12-2023

Keywords:
VlogNow dan Wordwall, Mitigasi Bencana Alam, ADDIE

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* pada materi mitigasi bencana. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat 5 (lima) tahapan yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* telah melewati uji coba validitas oleh ahli materi yang mendapatkan persentase 87.5%, validator selanjutnya adalah validator ahli produk yang mendapatkan persentase nilai sebesar 82.5% yang terakhir validator selanjutnya ahli pembelajaran yang mendapatkan persentase nilai sebesar 90.55%. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* materi mitigasi bencana alam yaitu dengan menggunakan uji general mendapatkan hasil 88.6%. Sehingga media pembelajaran menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terkait dengan materi Mitigasi Bencana Alam. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract

The aim of this research was to create learning media based on *VlogNow* and *Wordwall* for disaster mitigation topics. The research used the development research method with the *ADDIE* model as the approach for designing learning media. The research consisted of 5 stages: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The results of this research can be summarized as follows: the development using *VlogNow* and *Wordwall* has undergone validation by subject matter experts, achieving a percentage of 87.5%. The next validation was conducted by product experts, with a percentage of 82.5%. Finally, validation by learning experts resulted in a percentage of 90.55%. Student responses to the learning media using *VlogNow* and *Wordwall* for disaster mitigation topics, as measured by a general test, yielded a result of 88.6%. In conclusion, this research found that the learning media developed using *VlogNow* and *Wordwall* is suitable for use in the classroom for teaching disaster mitigation topics.

© 2023 Universitas Negeri Gorontalo

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Jenderal Soedirman No.6 Gorontalo
Universitas Negeri Gorontalo
E-mail <https://geografi.fmipa.ung.ac.id/>

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan merupakan sebuah proses yang bersifat abstrak, teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. *AECT* Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya teknologi pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan (Marryono Jamun, 2018).

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Penerapan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya e-learning dengan semua variasi dan tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran. Media elektronik yang mendukung teknologi pembelajaran yaitu: audio/video, TV interaktif, *compact disc (CD)*, dan internet. Media ini sering digunakan oleh guru atau dosen yaitu untuk mengkombinasikan alat teknologi dalam

proses pembelajaran (jamun, 2016).

Internet merupakan salah satu alat komunikasi yang mudah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antar dua orang atau. Kemampuan dan karakteristik internet memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (*e-learning*) menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak boleh lupa bahwa teknologi itu tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, inilah yang harus tetap kita waspadai. Mengingat saat sekarang ini sering kita jumpai dimana-mana banyak para pelajar dan mahasiswa yang sering menggunakan fasilitas teknologi tidak sesuai dengan yang diharapkan (jamun, 2016).

Keterjangkauan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik pendidikan dilaksanakan. Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang membantu pemahaman siswa terhadap pelajaran dengan membantu guru dalam mengkomunikasikan RPP. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk berbagi pengetahuan dan sumber belajar selama pembelajaran (Wina, 2014)

Peneliti ingin mengembangkan peran aplikasi di era serba digital ini untuk pemanfaataan pembelajaran khususnya pembelajaran geografi. Peneliti menggunakan media editor video VN dalam menambah variasi peserta didik pada pembelajaran geografi. Adanya penggunaan aplikasi video VN mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran melalui video pembelajaran. VN atau yang memiliki nama lengkap *VlogNow* ini memiliki berbagai fitur

menarik dan juga terbilang mudah digunakan. Belakangan ini, aplikasi tersebut menjadi buah bibir di kalangan pengguna smartphone karena aplikasinya yang sederhana namun tergolong powerful. Keistimewaan dari aplikasi VN lebih mudah digunakan untuk orang-orang pemula, karena tidak menampilkan banyak fitur, sehingga tidak membuat peserta didik bingung. Penggunaan aplikasi *VlogNow* tidak memakai banyak kapasitas memori di handphone, sehingga mudah di akses (Fitriani & Susanti, 2021).

Game kuis interaktif dapat dimainkan di situs web bernama *Wordwall*. Aplikasi ini bermaksud menawarkan tunjangan belajar dalam bentuk media pembelajaran agar penyampaian konten pembelajaran, khususnya dalam bentuk kuis dan penilaian, lebih menarik bagi siswa. Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media ini dan menyelesaikan proyek mereka, terutama yang melibatkan pembelajaran online. Dapat diterapkan pada tes belajar di rumah untuk pendidikan online (Oktariyanti et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo permasalahan pembelajaran adalah sebagian siswa tidak mencapai KKM, proses pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang berinovasi. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif sangat diperlukan, karena pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Penggunaan media interaktif sangat diperlukan agar siswa bisa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo permasalahan pembelajaran harus diperhatikan. Penggunaan media sangat penting

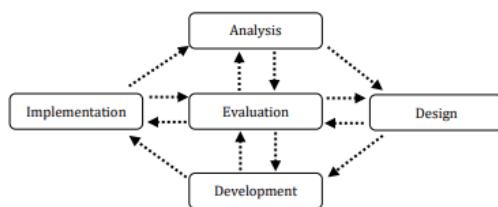
dalam mendukung proses pembelajaran agar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pemanfaatan media berbasis *VlogNow* (VN) sangat memudahkan siswa dalam meningkatkan pembelajaran, *VlogNow* sendiri memiliki daya tarik tersendiri untuk pengembangan pembelajaran dengan menonton video interaktif sesuai dengan materi yang ada. Video interaktifnya juga bisa beragam, ada animasinya, dan mengedepankan audio visual dapat mendukung proses pembelajaran karena dapat merangsang keterampilan berpikir siswa melalui gambar dan suara, diharapkan siswa dapat menuangkan dalam tulisannya. Peneliti menggunakan media interaktif yang berbasis game seperti *Wordwall* yang sangat memudahkan dalam proses evaluasi. *Wordwall* sendiri di rancang dalam bentuk game kuis interaktif yang sangat memudahkan proses evaluasi dalam setiap selesai pembelajaran. Merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tidak monoton dan siswa cenderung tidak merasa bosan. Dari segi teknologi dan fasilitas SMA Negeri 1 Kota Gorontalo mampu menerapkan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena, ketika siswa tertarik pada media pembelajaran yang digunakan, maka motivasi untuk belajar pun akan semakin meningkat. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media *VlogNow* dan *Wordwall* pada mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. Peneliti memilih materi Mitigasi Bencana karena materi tersebut dinilai penting diajarkan pada siswa untuk membekali siswa memiliki kemampuan menganalisis jenis

dan penanggulangan bencana alam. Hal ini agar siswa juga bisa menerapkan di luar sekolah.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Prosedur yang dilaksanakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (Analysis), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), dan



tahap evaluasi (Evaluation). Berikut uraian tahap-tahap pengembangan dalam penelitian ini.

1. Tahap Analisis (Analysis), pada tahap ini dilakukan analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kinerja/kebutuhan, analisis metode pembelajaran dan analisis kurikulum. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data informasi awal yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada tahap metode pembelajaran ini peneliti melakukan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran tidak terdapat media atau ilustrasi membuat siswa berimajinasi sendiri dan sulit memahami materi karena siswa hanya berperan sebagai pendengar, dan tentunya masih menggunakan buku paket dan LKPD yang dimiliki. Hal ini membuat peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa mudah merasa bosan jika proses pembelajaran hanya dilakukan begitu-begitu saja. Pada penelitian ini peneliti memilih

siswa kelas XI di sekolah SMA Negeri 1 Kota Gorontalo yang masih menggunakan kurikulum 2013.

2. Tahap Perancangan (Design), Pada tahap ini perancangan media pembelajaran berbasis prezi berdasarkan hasil dari tahap pertama (analisis). Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan (Development), langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal yaitu, tahap pengembangan produk dan validasi media.
4. Tahap Implementasi (Implementation), tahap ini menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, dengan melakukan uji coba melibatkan peserta didik. uji coba ini dilakukan oleh validasi ahli media, ahli materi, dan ahli mata pelajaran geografi. Jika validasi telah selesai dilakukan maka tahap selanjutnya yaitu pengujian oleh responden atau siswa kelas XI. Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.
5. Tahap evaluasi (Evaluation), berdasarkan tahapan implementasi, pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan ahli media, ahli materi, ahli mata pelajaran, dan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi yang dibuat berdasarkan kriteria penilaian sesuai apa yang telah disiapkan oleh peneliti.

Pada penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data yaitu jenis data yang didapatkan berupa data kuantitatif dan kualitatif.

1. Data kualitatif

Informasi dalam data berasal dari kuesioner yang diisi oleh pakar materi/isi dan desain produk, dan ahli pembelajaran yang dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 1 kota Gorontalo dan angket tanggapan dari

para siswa kelas XI IPS terhadap media pembelajaran *VlogNow* dan *wordwall*.

2. Data kuantitatif

Data yang berupa nilai atau skor yang dapat diperoleh dari angket yang telah diisi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta siswa XI IPS. Data ini merupakan hasil wawancara guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan dari hasil penilaian para ahli. Data ini merupakan data utama yang akan peneliti gunakan untuk memperoleh hasil akhir.

Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang dibagi berdasarkan sumber perolehan data tersebut yang terdiri dari instrumen analisis kebutuhan guru dan siswa, instrumen validasi ahli materi, ahli media dan instrumen validasi dengan uji coba lapangan.

Data respon siswa diperoleh melalui angket yang di analisis dari persentase dan klasifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan media *VlogNow* dan *Wordwall* layak digunakan dalam proses pembelajaran siswa terkait dengan mitigasi bencana alam. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung setiap respon para ahli validator dan siswa yaitu sebagai berikut :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

$\sum x$ = Jumlah semua jawaban semua pertanyaan

$\sum x^1$ = Jumlah total nilai ideal untuk semua elemen

100 = konstanta

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{\text{jumlah respon siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Respon siswa dikatakan positif/baik jika mencapai 80% lebih untuk siswa merespon dalam kategori positif untuk setiap aspek yang direspon.

HASIL PENELITIAN

Hasil penilaian dari ahli materi/isi dapat dilihat bahwa persentase awal tingkat validasi media pembelajaran menghasilkan jumlah presentasi 60%. Berdasarkan tabel konservasi skala kevalidan, 60% berada pada kualifikasi cukup valid dengan keterangan perlu revisi. Artinya ada beberapa koreksi dan saran masukan dari ahli materi/isi untuk penyempurnaan materi pada media pembelajaran ini, seperti tambahkan penjelasan yang lebih singkat untuk media pembelajaran. Penambahan gambar-gambar yang menarik dan terdapat kesalahan dalam tata tulis. Adanya penilaian dari ahli materi/isi, maka peneliti memperbaiki materi yang dikoreksi.

Dengan adanya penilaian dari ahli materi/isi, maka peneliti memperbaiki materi yang dikoreksi, sehingga dari hasil perbaikan berdasarkan Tabel 4.2 dapat dihitung persentase tingkat validasi setelah revisi yaitu dengan hasil 87,5%. Berdasarkan tabel konservasi skala kevalidan, maka media pembelajaran ini sudah termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran *VlogNow* dan *Wordwall* tidak harus direvisi lagi.

Penilaian dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ini, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* yaitu dengan hasil 82.5%. Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* tidak harus direvisi lagi. Untuk tabel validasi keseluruhan oleh ahli media baik awal penilaian maupun setelah revisi dapat dilihat di lampiran. Berdasarkan pada kritik dan saran oleh ahli media diperoleh juga data kualitatif yaitu sebagai berikut :

- perhatikan tampilan tampilan dan desain
- kualitas suara
- teks di perjelas

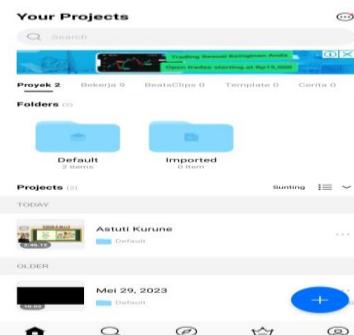
Hasil Penilaian dari ahli pembelajaran mendapatkan hasil perhitungan persentase tingkat validasi di atas adalah sebesar 90.55% jika dilihat dari tabel skala kevalidan, persentase tingkat pencapaian adalah 90.55% artinya masuk dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran menggunakan *VlogNow* dan *Wordwall* tidak perlu revisi.

Hasil penilaian respon siswa yang akan diperoleh melalui angket yang dianalisis dari persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *VlogNow* dan *Wordwall* dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa khususnya pada materi Mitigasi Bencana. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik diketahui bahwa nilai rata-rata dari media

pembelajaran *VlogNow* dan *Wordwall* ini adalah sebesar 88.6% dikategorikan pada kriteria sangat valid tidak harus di revisi lagi.

PEMBAHASAN

Pengembangan media ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* dengan materi Mitigasi Bencana Alam yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gorontalo kelas XI IPS 4. Media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki tahapan pengembangan sebagai berikut : 1) tahap analisis; 2) tahap perencanaan; 3) tahap pengembangan; 4) tahap implementasi; dan 5) tahap evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Media *VlogNow*



Gambar 2. Tampilan Media *Wordwall*

Media pembelajaran *VlogNow* dan *Wordwall* sangat mudah digunakan baik oleh guru, siswa maupun untuk orang tua, tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam menggunakan aplikasi ini. Tampilan aplikasinya mirip dengan media sosial pada umumnya yang sudah terdapat

menu yang bisa mempermudah untuk mengaksesnya jadi sudah sangat familiar di kalangan siswa, guru, orang tua maupun orang lain.

Media pembelajaran berbasis online ini dapat diakses kapan dan dimana saja selama memiliki jaringan dan koneksi internet yang dilengkapi dengan beberapa fitur. Tampilan media ini sama halnya dengan tampilan template game dan dalam bentuk video dimana siswa dengan mudah dapat mengakses media tersebut, semua materi pembelajaran sudah dikemas dalam bentuk video yang terdapat di aplikasi *VlogNow*, evaluasinya menggunakan *Wordwall* yang terdiri dari beberapa *template game* yang bisa diakses oleh siswa.

Hasil uji coba pengembangan media kepada siswa di kelas XI IPS 4 SMA Negeri Gorontalo, dengan jumlah siswa 25 siswa. dalam penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa bisa menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini. Fungsi media pembelajaran yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar bisa lebih fokus dan berkonsentrasi pada mata pelajaran serta dapat menimbulkan semangat siswa dalam belajar dengan penyampaian yang dikemas semenarik mungkin seperti dengan penyajian teks, gambar, video, audio, dan beberapa template game yang mempermudah peserta didik dalam penguasaan pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini mendukung peserta didik mempermudah peserta didik

menggunakan media berbasis game, yaitu mendapatkan nilai presentase 90.4%.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran merupakan salah satu materi yang penting untuk dipelajari oleh siswa. Dengan materi tersebut mempermudah siswa untuk pengenalan wawasan mitigasi bencana. Peneliti juga memilih materi ini sebagai sarana mudah untuk mengenalkan pentingnya mitigasi bencana terkhususnya bencana alam banjir yang sering terjadi, di beberapa daerah rawan bencana di Gorontalo bukan hanya bencana banjir juga, bencana alam longsor yang sering melanda Gorontalo. Hal ini didukung dengan hasil respon siswa pada angket pertanyaan 9. Mempermudah aspek materi pembelajaran khususnya materi Mitigasi Bencana Alam, yaitu mendapat nilai presentase 89.6%.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 1 Gorontalo dengan jumlah 25 siswa yang hadir, respon siswa terhadap media pembelajaran E-learning berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini sangat layak dengan persentase nilai rata-rata sebesar 88.6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini dikatakan layak untuk digunakan serta sesuai untuk diterapkan kepada siswa dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* pada mata pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana Alam di SMA Negeri 1 Gorontalo pada 25 siswa, dinyatakan memenuhi syarat (Baik) atau layak untuk

digunakan. Nilai validasi dari ahli desain produk mendapatkan 82.5% dengan tingkat kevalidan sangat valid, dilanjutkan dengan validasi ahli materi/isi dengan nilai persentase 87.5% kategori sangat valid, sedangkan nilai validasi ahli mata pelajaran mendapatkan 90.55% berarti digolongkan dalam kategori sangat valid. Nilai rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu mencapai 88.6%. Kesimpulannya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran pembelajaran daring (dalam jaringan).

SARAN

1. Saran Pengembangan produk
 - a) Media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini telah dilakukan revisi-revisi sesuai dengan saran dan arahan validator, selanjutnya untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya direvisi

lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang lebih optimal.

2. Saran Pengembangan produk lebih lanjut
 - a) Media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* ini telah dilakukan revisi-revisi sesuai dengan saran dan arahan validator, selanjutnya untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya direvisi lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang lebih optimal.
 - b) Pengembangan media pembelajaran berbasis *VlogNow* dan *Wordwall* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan yang lain saling berkaitan dengan pembelajaran geografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fitriani, N., & Susanti, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Pm At-Taqwa. *Jurnal Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 584–591.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Jamun, Y. M. (2016). Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(1).
- Khairunisa, Y. (2021). "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *Ejurnal.Unmuhamember.Ac.Id*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Purmadi, Ary, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi VN Untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar Kepada Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Qoyimah, N. 2021. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2).
- Rahmasari, R. (2013). *e-learning Pembelajaran Jarak Jauh*. Yrama Widya.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

- Sejati, P. M. (2015). *Pengembangan Buku Teks Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Kiyaran 2 Sleman Yogyakarta.*
- Setyowati, D. L. (2017). *Pendidikan Kebencanaan (Bencana Banjir, Longsor, Gempa dan Tsunami).* CV Sanggar Krida Aditama.
- Setyowati, D. L. (2019). Pendidikan Kebencanaan. *Urgensi Pendidikan Mitigasi Bencana*, 1–14.
- Smaldino, D. (2015). *Instructional technology and media for learning.*
- Wina, S. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Kencana Prenada Media Group.
- Yaumi, M., & Sirate, S. F. (2015). Considering the Uniqueness of Students' Learning Styles in Designing English and Mathematics Instruction. *In International Conference on Global Education.*
- Yaumi, M., Damopolii, M., & S.Sirate, S. F. (2016). *Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended dalam Mata Kuliah Umum dan Matematika.* UIN Alauddin.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek.*

