



PENGEMBANGAN MEDIA TIKTOK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI PADA MATERI DINAMIKA LITOSFER DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN DI KELAS X SMA NEGERI 1 GORONTALO

Ridha Pilori¹, Eng. Sri Maryati², Daud Yusuf³

Jurusan Ilmu Dan Teknologi Kebumian, Fakultas Matematikan 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:

Tingkat Pendidikan, wisatawan, perilaku peduli lingkungan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengembangan Media berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan . Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Hasil Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi TikTok telah melewati uji coba validitas oleh ahli materi yang mendapatkan persentase nilai sebesar 87.5%, validator selanjutnya adalah validator ahli produk yang mendapatkan persentase nilai sebesar 87.5% dan yang terakhir oleh validator ahli pembelajaran yang mendapatkan persentase sebesar 87.5% yang berarti digolongkan dalam media sangat baik. Simpulan penelitian ini adalah media TikTok yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*.

Abstract

This study aims to determine the development of Tik Tok media on the learning material of lithosphere dynamics and its impact on life. This study applies the method of a type of development research with ADDIE model as an approach in compiling learning media. The results of this study can be concluded that the development of Tik Tok media has passed the validity trials by material experts with a percentage score of 87.5%. Furthermore, the next validator is the product experts with a percentage score of 87.5% and lastly the learning expert validator with a percentage of 87.5%. These indicate that the Tik Tok media is classified as very good media. In conclusion, the Tik Tok media developed by the researcher is determined as suitable for use in the learning process of both offline and online.

© 2023 Universitas Negeri Gorontalo

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Jendral Soedirman No. 6 Gorontalo

Universitas Negeri Gorontalo

E-mail: <https://geografi.fmipa.ung.ac.id/>

PENDAHULUAN

Salah satu bidang utama di Indonesia di mana sumber daya manusia sedang dikembangkan adalah pendidikan. Peningkatan kualitas pendidik melalui pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu dari beberapa inisiatif pemerintah untuk meningkatkan standar pendidikan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru dapat secara efektif dan profesional mengarahkan siswa di lembaga pendidikan tempat mereka bekerja.

Pencapaian hasil belajar siswa merupakan salah satu penanda tingginya mutu pendidikan. Jika pembelajaran dilaksanakan dengan berhasil dan efisien, didukung oleh sarana dan prasarana, guru yang terampil dalam mengelola kelas, dan siswa yang memiliki pemahaman yang cukup terhadap materi pelajaran, maka hasil belajar siswa akan lebih tercapai. (Aunurrahman, 2011) Penting untuk meningkatkan minat dan ingatan siswa terhadap proses belajar mengajar.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menawarkan proses metodis untuk mengalokasikan kesempatan belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Hamalik, 2011). Instruktur dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tertentu atau dengan menggunakan prosedur yang telah dimodifikasi untuk kondisi dan siswa di masing-masing sekolah. Kondisi pembelajaran yang diantisipasi dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui penggunaan pendekatan berbasis saintifik/ilmiah. Untuk membangun tiga ranah kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh, guru dapat menggunakan

berbagai model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan berbasis saintifik. Ada keuntungan dan kerugian dari setiap paradigma pembelajaran. Agar dapat menggunakan model pembelajaran inovasi pembelajaran yang berdampak kepada situasi pembelajaran aktif.

Pendidikan juga merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Elihami & Syahid, 2018). Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik secara efektif, pengajar harus melakukan penyesuaian terhadap beberapa faktor, antara lain sebagai ciri topik, isi atau materi pembelajaran, sifat dan gaya belajar siswa yang akan menggunakan model tersebut, serta sebagai sumber penunjang belajar tambahan. Jika dipadukan dengan model pembelajaran lain, model pembelajaran tertentu tidak selalu mengesampingkan potensi ideal dan sejalan dengan tujuan pembelajaran. Teknik ini mempromosikan pengembangan inovasi pendidikan yang memengaruhi pengaturan pembelajaran aktif.

Peningkatan pengetahuan, kemampuan, dan sikap siswa pada ketiga ranah kompetensi tersebut, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran dengan pendekatan berbasis saintifik. Kelebihan dan kekurangan dapat ditemukan di setiap metodologi pembelajaran. Akibatnya, dalam memanfaatkan model pembelajaran, pengajar harus melakukan penyesuaian terhadap beberapa faktor, seperti

keistimewaan topik, KD atau maten pembelajaran, sifat dan gaya belajar siswa yang akan menggunakan model tersebut, serta sebagai sumber penunjang belajar tambahan. Apabila diperkuat dengan model pembelajaran lain, model pembelajaran tertentu tidak menutup kemungkinan menjadi ideal dan sejalan dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan inovasi pendidikan yang mempengaruhi setting yang melibatkan pembelajaran aktif dipupuk oleh teknik ini.

Pendidikan juga merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Elihami & Syahid, 2018). Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya (Syarif & Rahmat, 2018) melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai.

Pendidikan adalah komponen usaha yang bertujuan dan terencana untuk mengembangkan lingkungan belajar dan proses belajar yang dilakukan oleh individu yang dipercaya dengan tugas yang mempengaruhi anak didik agar memiliki sifat dan karakter yang sejalan dengan prinsip pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan pengetahuannya guna mengembangkan nilai, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan manusia untuk hidup sesuai dengan cita-cita dan tanggung jawabnya sebagai makhluk yang berperasaan dan berpikir rasional. Keberhasilan pendidikan akan sangat dipengaruhi oleh peran serta semua pihak,

oleh karena itu diperlukan upaya yang substansial dari berbagai pihak.

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan dan pembelajaran yang berguna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang sejak lahir sampai meninggal dunia. Secara khusus, bagaimana mengirimkan informasi pembelajaran, menyusun hubungan antara sumber belajar yang sudah ada, dan mengatur pembelajaran dengan cara yang memungkinkan mereka untuk beroperasi sebaik mungkin. Akibatnya, pendidikan memiliki cakupan aplikasi yang luas dan merupakan subjek dari banyak penelitian, khususnya di bidang studi yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis sekolah, seperti geografi.

Sebuah ilmu universal, geografi memberikan landasan bagi kemajuan kognisi manusia dan penciptaan teknologi kontemporer. Kemajuan geografis saat ini memberikan dasar untuk pertumbuhan cepat teknologi informasi dan komunikasi. Penguasaan dan penemuan teknologi masa depan akan membutuhkan landasan geografis yang kokoh sejak usia muda.

Berdasarkan temuan observasi di SMA Negeri 1 Gorontalo, beberapa pengajar menggunakan teknik dan media ceramah seperti buku cetak, LKPD selama proses pembelajaran. Presentasi guru terdengar membosankan, sehingga tanggapan siswa untuk memahami topik tidak terlalu menggembirakan. Pelaksanaan pembelajaran yang lebih mudah dipelajari. Memerlukan media pendukung seperti tayangan video, foto, dan informasi yang tidak membosankan bagi siswa serta mengikuti perkembangan zaman inovasi teknologi.

Penggunaan aplikasi yang sering digunakan

oleh anak-anak SMA dan mencakup aspek video, foto, dan keterampilan menuntut instruktur untuk memiliki pengetahuan tentang teknologi. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok merupakan sarana yang praktis, bermanfaat, dan dapat dimanfaatkan dimana saja. Aplikasi TikTok memudahkan penyampaian materi dan sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum terkait dengan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D (research and development)* yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *TikTok* SMA Negeri 1 Gorontalo, dan mengimplementasikannya pada pembelajaran. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun penjelasan model pengembangan ADDIE sebagai desain dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pengumpulan Informasi (*Analysis*)

Analisis yang dilakukan terkait dengan penelitian ini adalah untuk menganalisis karakteristik Siswa SMA Negeri 1 Gorontalo Kelas X IPS dalam proses belajar khususnya pada mata pelajaran Geografi. Selain itu analisis juga dilakukan pada media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pada saat sekarang ini. Analisis ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pengajar geografi dan juga memberikan kuesioner kepada mahasiswa terkait dengan penelitian ini. Berikut tahapan pengumpulan informasi:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi serta data awal yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, kemudian diidentifikasi bagaimana cara pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan masalah yang ditemui di lapangan. Informasi serta data yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan melakukan observasi awal dan melakukan wawancara dengan guru dan siswa yang ada di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo untuk mendapatkan informasi mengenai masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

2. Proses dan Metode Pembelajaran

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo bahwa guru dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran masih mengalami masalah atau hambatan dalam pembelajaran. Salah satu masalahnya adalah pembelajaran ini masih menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan buku paket dan LKPD. Hal ini membuat peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa mudah merasa bosan jika proses pembelajaran hanya dilakukan begitu saja.

3. Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran di sekolah SMA Negeri 1 Kota Gorontalo sudah memadai, seperti ketersediaan buku cetak geografi, *WIFI*, LCD dan komputer.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Desain pada penelitian ini merupakan tahapan selanjutnya setelah tahapan analisis selesai dilakukan. Tahapan desain ini digunakan untuk membuat rancangan media TikTok mata pelajaran geografi. Adapun tahapan desain ini memiliki beberapa alur dalam perancangan media tersebut, diantaranya:

1. Menganalisis Cakupan Materi Yang digunakan

Dalam tahap ini peneliti merencanakan kerangka serta sistematika pembuatan media. Analisis materi pelajaran adalah mengkaji dan merinci butir-butir isi kompetensi dasar, sub kompetensi dan uraian yang penting dan perlu disampaikan dalam proses pembelajaran. Analisis materi pelajaran merupakan salah satu langkah untuk mencari material esensial yang harus disampaikan dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai kompetensi dasar.

2. Menentukan Alat Evaluasi

Merencanakan jenis evaluasi yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa. Jenis latihan soal yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah jenis soal dalam bentuk pilihan ganda. Bentuk soal dapat dilihat pada halaman lampiran.

3. Perencanaan Media Pembelajaran

Peneliti membuat peta konsep atau aliran untuk pembuatan media dalam proses pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap pembuatan media yang sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini peneliti melakukan kajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi dinamika litosfer serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar produk yang dihasilkan menarik perhatian peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran serta sesuai dengan standar kurikulum yang ada di SMA Negeri 1 Gorontalo.

d. Tahap Validasi dan Uji Coba (*Implementation*)

Tahap validasi dan uji coba (*Implementation*) merupakan tahap yang dilakukan dengan menerapkan media TikTok yang sudah siap untuk diimplementasikan dan proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Gorontalo. Pengujian ini dilakukan oleh ahli berupa validasi ahli dalam media serta ahli dalam materi. Jika validasi dari kedua ahli tersebut telah selesai, maka langkah selanjutnya yaitu pengujian oleh responden (siswa) berupa uji coba.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana peneliti mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran untuk melihat hasil yang dimulai dari kualitas media pembelajaran yang dibuat berdasarkan kriteria penilaian sesuai dengan apa yang telah disiapkan. Setelah melihat masukan dan saran yang diberikan oleh validator kemudian dilakukan revisi serta adanya uji coba produk di dalam kelas maka produk media TikTok pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer.

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti meliputi kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang dikumpulkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan juga ahli pembelajaran yang di evaluasi oleh guru geografi sekolah.

Scor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Untuk menentukan persentase hasil dari data tersebut, maka yang harusdigunakan yaitu rumus presentasi (Arikunto, 2003) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase
 $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
 $\sum x_1$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
 100% = Bilangan konstan

HASIL PENELITIAN

Hasil penilaian dari ahli materi terhadap media TikTok, dapat dilihat bahwa presentase awal tingkat validasi media 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 untuk penyempurnaan materi pada media pembelajaran ini. Dengan adanya penilaian dari ahli materi, maka peneliti memperbaiki materi yang dikoreksi, sehingga dari hasil perbaikan berdasarkan presentase tingkat validasi setelah revisi yaitu dengan hasil 87.5%. Berdasarkan tabel konservasi skala

kevalidan, maka media pembelajaran ini sudah termasuk dalam katergori sangat valid, sehingga media TikTok tidak harus di revisi lagi. Untuk tabel validasi keseluruhan oleh ahli materi baik awal penilaian maupun setelah revisi.

Berdasarkan penilaian dari ahli desain produk terhadap media TikTok, dapat dilihat bahwa presentase awal tingkat validasi media menghasilkan jumlah presentasi 87.5%. Berdasarkan tabel konservasi skala kevalidan, maka presentase tingkat pencapaian mendapatkan 87.5% artinya berada pada kualifikasi sangat valid dengan keterangan tidak revisi.

Hasil penilaian ahli pembelajaran, mendapatkan hasil perhitungan persentase tingkat validasi diatas yaitu sebesar 87.5% jika dilihat dari tabel skala kevalidan, persentase tingkat pencapaian adalah 87.5% artinya masuk dalam kategori sangat valid, sehingga media TikTok tidak perlu direvisi.

Data respon siswa yang akan diperoleh melalui angket yang dianalisis dari persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media TikTok dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa terkait dengan materi Dinamika Litosfer. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon peserta didik diketahui bahwa nilai rata-rata dari media TikTok ini adalah sebesar 92,72% dikategorikan pada kriteria sangat valid.

PEMBAHASAN

Pengembangan media ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berbasis TikTok dengan materi Dinamika Litosfer yang dilaksanakan di

SMA Negeri 1 Gorontalo kelas X-9. Media pembelajaran berbasis TikTok 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. Media pembelajaran TikTok ini memuat banyak fitur interaktif untuk setiap keahlian yang dikemas dalam bentuk yang menarik.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan media TikTok yang telah melewati serangkaian uji validitas sehingga mencapai hasil yang maksimal, tahap-tahap validasi yang dilewati diantaranya adalah uji validasi oleh ahli materi, yang dinilai langsung oleh Bapak M. Iqbal Liayong Pratama, S.Pd, S.Pd.I, M.Pd, selanjutnya untuk penilaian ahli desain produk, dinilai langsung oleh Bapak Daud Yusuf, S. Kom, M.Si dan yang terakhir penilaian ahli mata pelajaran, yang dinilai oleh Ibu Widya Nur, S.Pd, sebagai guru Geografi di SMA Negeri 1 Gorontalo dan dilanjutkan dengan analisis respon siswa dengan membagikan angket yang berisih pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan tentang pengembangan media berbasis Aplikasi TikTok.

Media memiliki manfaat yang sangat besar terhadap mudahnya interaksi antara guru dan siswa, dalam penyampaian bahan ajar atau materi pembelajaran dapat diseragamkan, kemudian proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efisien terhadap waktu dan tenaga, dapat meningkatkan perkembangan kualitas hasil belajar siswa, dengan adanya media dapat mempermudah proses belajar sehingga bisa belajar kapan dan dimana saja, serta media memberikan sikap positif dari siswa.

Peneliti setelah melakukan uji coba pengembangan media kepada siswa di kelas X-9 SMA Negeri 1 Gorontalo, dalam

penyampaian media dapat dilihat bahwa siswa bisa menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti terkait dengan pengembangan media TikTok. 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, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran merupakan salah satu materi yang penting untuk dipelajari oleh siswa. masih banyak sekolah yang masih menggunakan bahan ajar atau buku acuan dengan materi yang bersifat umum. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil respon siswa pada angket pertanyaan nomor 1 diperoleh persentase sebesar 86 % yang berarti siswa mudah memahami materi dalam media TikTok.

Berdasarkan data evaluasi siswa kelas X-9 di SMA Negeri Gorontalo yang akan diperoleh melalui evaluasi media TikTok yang dianalisis dari persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media TikTok dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa terkait dengan materi Dinamika Litosfer. Berdasarkan data yang diperoleh dari media TikTok respon peserta didik diketahui bahwa nilai rata-rata dari evaluasi materi dinamika Litosfer dalam media TikTok ini adalah sebesar 89 % dan dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa kelas X-9 di SMA Negeri 1 Gorontalo dengan jumlah 33 siswa yang hadir, respon siswa terhadap media TikTok ini sangat baik dengan persentase nilai rata-rata sebesar 92,72 %. Hal ini menunjukkan bahwa media TikTok ini dikatakan layak untuk digunakan serta sesuai untuk diterapkan kepada siswa dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama belajar secara online. Media TikTok ini juga bisa digunakan oleh

guru dan orangtua, karena media ini bisa digunakan oleh siapa saja dan dapat diakses kapan dan dimana saja selagi memiliki layanan jaringan internet. Tetapi ada beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menggunakan media, yaitu pertama harus terhubung dengan layanan jaringan internet yang lancar agar tidak terjadi loading pada saat media digunakan karena media TikTok ini berbasis online, sehingga perlu adanya koneksi internet agar bisa terhubung, dan media ini juga bisa digunakan pada saat pembelajaran secara *offline* dengan bantuan laptop, speaker dan LCD. Tentunya lebih memudahkan siswa dalam memahami isi materi tanpa menggunakan buku pedoman geografi siswa sudah langsung bisa mendownload materi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran, *powerpoint*.

SIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Penggunaan Media dalam proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3, 4–5.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKn di SMA Swasta Darussa'Adah Kec. Pangkalan Susu. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 5.
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik-Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 147–157.
- Anisa, M., Putri, R. N., Regina, Y., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6998–7006. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2982>
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Arsyad*, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 263–272. <https://doi.org/10.58466/literasi.v1i2.91>
- Aunurrahman. (2011). *Belajar dan pembelajaran. Alfabeta*.
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok. *Conference on Business, Social Science and Innovation*

Berdasarkan hasil penelitian yaitu 87,5% nilai yang diberikan oleh validator ahli materi

dengan kategori (sangat valid), validator ahli desain produk yang mendapatkan nilai 87,5 % dengan kategori (sangat valid), dengan sedangkan untuk validator ahli mata pelajaran dalam hal ini adalah guru pelajaran geografi memberikan penilaian dengan kategori sangat valid yaitu sebesar 87,5 % sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media TikTok dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terkait dengan materi dinamika litosfer.

- Technology, Vol 1(No 1), 565–572.
<http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Elihami, & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
<https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Gunawan, I. G. D. (2017). Pemanfaatan media sosial sebagai media pendidikan agama hindu. *Jurnal Bawi Ayah*, 8(2), 63–82.
<https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/bawiayah/article/view/294/145>
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Herdiati, D., Atmajii, D. D., & Andriyanto, R. M. A., & Saputra, D. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim. *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musi*, 4(2), 111–119.
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 913.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.899>
- Hutamy, E. T., Swartika, F., & Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian*, 1(1), 1270–1281.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *ANIDA*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8, 2.
- Nadiyah, D. L. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus. *Jurnal Kependidikan*.
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
<https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Noor, D. (2006). *Geologi Lingkungan*. Graha Ilmu.
- Nugroho, E. S., & Dkk. (2013). *Geografi Kelas X SMA*. CV Mediatama.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127.
- Rahma, F. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). Kencana.
- 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.
- Setiawan, A., Nurlaela, L., Muslim, S., & Yundra, E. (2019). Pengembangan E

- Learning Sebagai Media. ... *Nasional SANTIKA Ke-1* ..., September, 52–56. <http://santika.ijconsist.org/index.php/SANTIKA/article/view/15>
- Susilowati. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 176–185. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>
- Syarif, I., & Rahmat, R. (2018). Penerapan Model Brain-Based Learning Terhadap Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 87–90. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i2.13>
- Wardiyatmo, K. (2013). *Geografi untuk SMA/ MA Kelas X* (Erlangga).
- Warini, N. L., Dewi, N. P. E. S., Susanto, P. C., & Dewi, P. C. (2020). Daya Tarik Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Online. *Sinesa Prosiding*, November, 27–34.
- Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>
- Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>