# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, menujukan bahwa nilai validitas media yang diberikan oleh validator ahli materi dengan kategori sangat valid sebesar 89,9%, validator selanjutnya adalah validator ahli desain produk yang mendapatkan kategori sangat valid dengan nilai 87,5 %, sedangkan untuk validator ahli mata pelajaran dalam hal ini adalah guru pelajaran geografi memberikan penilaian dengan kategori sangat valid yaitu sebesar 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas terkait dengan materi pengetahuan dasar geografi.

## 5.2 Saran

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut dan untuk memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok ini telah melewati revisi-revisi sesuai dengan saran dan kritikan dari validator-validator, selanjutnya untuk mendapatkan kualitas yang sangat tinggi perlu adanya revisi lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tik-tok dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan ilmu geografi

## DAFTAR PUSTAKA


Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia* (PIBSI)2018.

Amelia,Ferina, Ruja, I Nyoman,& Susilo, Singgih. (2018). Makna Rendahnya Motivasi Siswa Belajar Geografi Dalam Pendekatan Fenomenologi. *Volume: 3 Nomor: 9 Bulan September Tahun 2018 Halaman: 1244—1252.*

Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tik-tok Dengan Perilaku Narsisme Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 8Kota Bengkulu. Consilia : *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling,* 2(3), 220–228. https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.220-228

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. Media Pembelajaran. 2012. Jakarta: Ciputat Pers.

Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. Network Media, 3(2), 59-65.Retrived from http://jurnal.dharmawangsa.ac.id /index.php/junetmedia/ article/view/849

Bintarto. 1977. *Pengantar Geografi Kota.* Yogyakarta : UP Spring.

Buana, T. dan Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik-tok (Versi Terbaru) dan Kreativitas Anak. Jurnal Inovasi. 14(1): 1-10.

Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian dampak negatif aplikasi berbagi video bagi anak-anak di bawah umur di indonesia. Communication, 10(1), 1-15. Retrived From http://journal.budiluhur.ac.id/index.php/comm/article/view/809Deriyanto, D., & Qorib, F. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *JISIP,*7(2).

Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science, 2(2),* 81-89. doi:https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659

Hasiholan, T, P., Pratami, dan R., Wahid, U. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Tik-tok sebagai Media Kampanye Gerakan Cuci Tangan di Indonesia untuk Pencegahan Corona Covid-19. Jurnal Ilmu Komunikasi. I5(2): 70- 80

Heslinga, 1975. *Opvattingen van Geografi. Dalam : G.J Sehoenmaker, 1977. Geografie als maatschappij Wetenschappij. Goirlose Werkgriep, Malmbery, Den Bosch.*

Lautfer. Ruth. (1993). *Pedoman Pelayanan Anak.Malang* Indonesia: Yayasan Persekutuan Pekabaran Injil Indonesia.

Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni TariMelalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. Jurnal Seni Tari, 9(2), 175-180.Retrived from https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085/ 17450

Magnesen, V. A. (1983) 'A Review of Findings from Learning and Memory Retention Studies.', Innovation Abstracts, 5(25). Available at: http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED234878&site=ehost-live.

Marhadi. 2014. Pengantar Geografi Regional. Yogyakarta. Penerbit Ombak.

Mulyasa. (2006). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Prasetyo, B. & Trisyanti,U.(2018). *Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. In Prosiding Semateksos 3 "Trategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0."*

Sudana, I Putu Ari & Wesnawa, I Gede Astra. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.1(1) pp. 1-8

Suryosubroto, B. (2010). *Beberapa aspek dasar-dasar kependidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Surjono, H. D. (2010) Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Makalah, p. disajikan dalam seminar MGMP Terpadu SMP/MTs Kota Magelang.e.

Suharyono dan Muh. Amin. 1994. Penghantar Filsafat Geografi. Jakarta: Depdikbud.

Tyas, Dyah Listlaning, Budiyanto, A.Joko & Santoso,Alb Joko. (2015). Pengaruh Kekuatan Media Sosial Dalam Pengembangan Kesenjangan Digital. *Scientific Journal Of Informatics Vol.2 No. 2, 149-150.*

Yang, S., Zhao, Y., & Ma, Y. (2019). *Analysis of the Reasons and Development of Short Video Application——Taking Tik Tok as an Example. 9th International Conference on Information and Social Science. https://doi.org/10.25236/iciss .2019.062*