

Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Sistem Informasi Geografis (SIG) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo Menggunakan Edpuzzle

Nadhila Oktarisa Dumako^{1*}, Sunarty Suly Eraku¹, dan Moch. Rio Pambudi¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Gorontalo

*e-mail: nadhilah_s1geografi@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

The use of technology is increasingly on the rise, and the importance of information technology is also manifested in various aspects of life, such as in communication, access to information, and also in the learning process. Interactive learning platforms can be effective teaching tools to enhance student understanding and retention, one of which is Edpuzzle. The purpose of this research is to develop geography learning media using Edpuzzle on the topic of geographic information systems (GIS). Analyzing the feasibility of the media as a geography learning tool. This research is a development and research study, also known as Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE development model, which has 5 stages including analysis, planning, development, implementation, and evaluation. In the first stage or development stage, the learning media using eddpuzzle was evaluated by several validators and 30 students from class X at SMA Negeri 6 Gorontalo City. The assessment results by subject matter experts were 85.71% (very feasible), the media expert assessment was 82.67% (very feasible), while the geography teacher's assessment reached 90% (very feasible) and the student assessment obtained 87.33% (very feasible). Based on the assessment results from the validators and students, it can be concluded that the Development of Geography Learning Media on Geographic Information System (GIS) Material to Improve the Learning Outcomes of Class X Students at SMA Negeri 6 Gorontalo City Using Edpuzzle is already suitable for use in learning.

Keywords: Learning Media; Edpuzzle; Geography

Abstrak

Penggunaan teknologi semakin mengalami peningkatan, pentingnya teknologi informasi juga termanifestasi di berbagai aspek kehidupan, seperti dalam hal berkomunikasi, akses terhadap informasi, dan juga dalam proses pembelajaran. Platform pembelajaran interaktif dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi siswa salah satunya Edpuzzle. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran geografi menggunakan Edpuzzle pada materi sistem informasi geografis (SIG). Menganalisis kelayakan media sebagai media pembelajaran geografi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut dengan Research and development (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yang diantaranya analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pertama atau tahap pengembangan, media pembelajaran menggunakan eddpuzzle dinilai oleh beberapa validator dan 30 orang siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Hasil penilaian oleh ahli materi yaitu 85,71% (sangat layak), penilaian ahli media memperoleh 82,67% (sangat layak), sedangkan penilaian oleh guru geografi mencapai 90% (sangat layak) dan penilaian siswa diperoleh 87,33% (sangat layak). Berdasarkan hasil penilaian dari validator dan siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Sistem Informasi Geografis (Sig) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 6 Kota Gorontalo Menggunakan Edpuzzle sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Edpuzzle; Geografi

1. PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0, seorang trainer sangat dibutuhkan (ARFA et al., 2022). Untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran, guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan perubahan keadaan. Penggunaan teknologi semakin mengalami peningkatan, pentingnya teknologi informasi juga termanifestasi di berbagai aspek

kehidupan, seperti dalam hal berkomunikasi, akses terhadap informasi, serta pengembangan kemampuan individu (Hartono & Nuryana, 2020). Sekolah- sekolah yang berupaya meningkatkan mutu pendidikan juga sudah memulai penerapan teknologi informasi guna mempermudah pelaksanaan berbagai aktivitas di lingkungan sekolah tersebut.

Pendidikan adalah sebuah Sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu siswa disekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal). Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyur yaitu, “Ing Ngarso Sung Tulodo”(di depan memberikan contoh), “Ing Madyo Mangun Karso”(di tengah membangun memberi semangat), Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan) dan (Febriyanti, 2021). Seandainya kita dapat memahami isi semboyan tersebut, oleh karenanya bias disimpulkan bahwa peran guru sebagai pondasi dan ujung tombak dalam melaksanakan laju Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan segala efektivitas yang diusahakan sebuah lembaga kepada peserta didik untuk diberikan kepadanya dengan harapan mereka memiliki kompetensi yang baik dan jiwa kesadaran penuh terhadap suatu ikatan dan permasalahan sosialnya. Dalam kegiatan pengajaran disekolah atau lembaga formal terdapat batasan akhir masa belajar atau waktu tempuh dalam mengikuti pembelajaran sangat bervariasi, misalnya tiga tahun, enam tahun dan sebagainya.

Platform pembelajaran interaktif dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Platform pembelajaran interaktif dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Hal ini dikarenakan platform pembelajaran interaktif dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Platform pembelajaran interaktif diimplementasikan menggunakan aplikasi Edpuzzle. Aplikasi Edpuzzle memungkinkan guru membuat video pembelajaran interaktif dengan menambahkan pertanyaan, komentar, dan aktivitas interaktif lainnya. Materi pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini fokus pada keterampilan coding audio dan video (Hanafi & Sukisno, 2018). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan untuk membantu guru di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka. Penelitian Silverajah dan Govindaraj (2018) menunjukkan bahwa Edpuzzle berpotensi meningkatkan pembelajaran siswa dengan mengedepankan pembelajaran mandiri. Edpuzzle juga menawarkan sumber daya lain untuk membantu kaum muda belajar bagaimana menghindari ketertinggalan secara akademis, yang umum terjadi di sekolah. Selain itu, temuan Sirri dan Lestari (2020) menunjukkan bahwa siswa suka menggunakan Edpuzzle untuk belajar dan hal ini perlu dipertimbangkan sebelum menggunakan program ini, ketika mereka sudah puas dengan bidang studinya. Kepercayaan diri belajar, realisasi materi dan struktur, perkembangan intelektual siswa selama menerima pendidikan dan terakhir motivasi siswa.

Akses terhadap internet dan perangkat digital semakin meningkat. Banyak siswa sekolah menengah yang tidak memiliki akses internet atau perangkat digital lainnya. Hal ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran dengan cara-cara baru. Berdasarkan hasil tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan Edpuzzle terhadap pengetahuan siswa SMA. Edpuzzle merupakan platform pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif seperti video, puzzle, dan kuis. Fitur interaktif seperti ini membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang akan berguna sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini adalah “Bagaimana Pengembangan media pembelajaran Geografi Pada materi Sistem Informasi Geografis (SIG) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo Menggunakan Edpuzzle”. Berdasarkan fokus permasalahan yang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Mengembangkan Media Pembelajaran Geografi Pada materi Sistem Informasi Geografis (SIG) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo Menggunakan Edpuzzle.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Sekolah ini berlokasi di Jl. Tumba, Bulotadaa, Kec. Sipatana, Kota Gorontalo. Penelitian pengembangan media pembelajaran geografi pada materi sistem informasi geografis (SIG) ini dilakukan pada siswa kelas X yang berjumlah 22 orang. Pemilihan SMA Negeri 6 Kota Gorontalo sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan hasil observasi peneliti pada SMA Negeri 6 Kota Gorontalo belum menggunakan Edpuzzle sebagai media pembelajaran

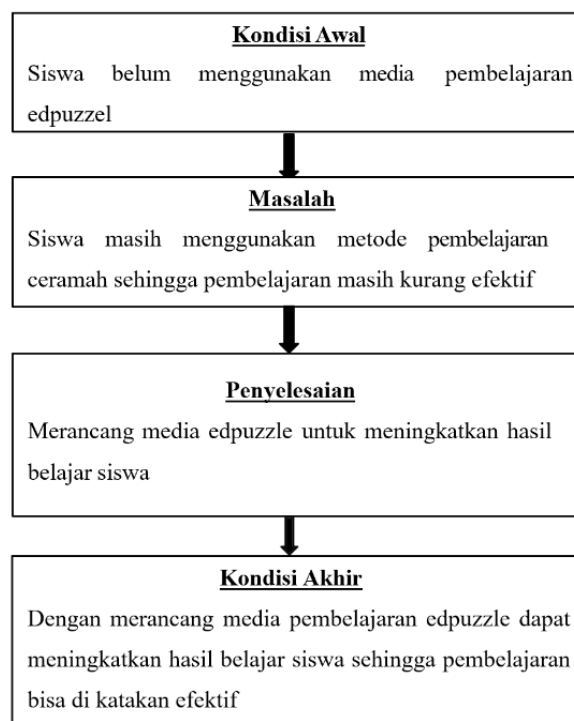
di dalam kelas. Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan (Agustus 2024) dari tahap perencanaan hingga selesai.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:207), kuantifikasi deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa menarik kesimpulan umum atau generalisasi.

ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: analysis, design, developmen, implementation, and evaluation. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016).

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

2.1 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran geografi pada materi sistem informasi geografis (sig) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x SMA Negeri 6 kota gorontalo menggunakan edpuzzle. Subjek dari penelitian ini terdiri dari beberapa validator dan siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Dimana validator terdiri dari dosen geografi dan guru geografi, sedangkan subjek pada peserta didik dilakukan pada kelas x dengan jumlah 28 orang.

Media ini dapat dikatakan layak jika telah melalui tahap validasi dari beberapa validator, seperti validator ahli materi, ahli media, guru geografi, serta hasil dari penerapan dan respon peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang dimana meliputi beberapa tahap seperti analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut ini hasil dari pengembangan produk media pembelajaran geografi:

- 1) Analisis
 - a. Analisis Kebutuhan

Sebelum dilakukannya pengembangan produk, langka pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, data yang diperoleh dari analisis kebutuhan ini ialah dapat mengetahui media yang digunakan disekolah tersebut. Berdasarkan dari hasil penelitian media yang dilakukan disekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo ini sangat terbatas, dimana mereka hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku cetak, sehinggahnya siswa kurang termotivasi untuk melakukan pembelajaran dikelas.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru geografi, di sekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo ini menggunakan 2 kurikulum, dimana untuk kurikulum kelas 12 masih menggunakan K13 sedangakn untuk kelas 10 dan 11telah menggunakan kurikulum merdeka

c. Analisis Proses Pembelajaran

Dari hasil obsevasi proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo ini dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu. Selama proses pembelajaran guru harus melakukan proses pembelajaran berdasarkan panduan modul belajar.

d. Analisis Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo dapat dikatakan sangat memadai, karena sudah ada LCD, Komputer dan buku cetak lainnya. Akan tetapi semua fasilitas yang ada sangat terbat sehingga guru harus bergantian untuk menggunakan fasilitas yang ada di sekolah tersebut.

2) Perencanaan

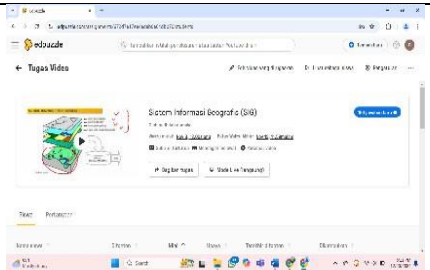
a. Menganalisis cakupan materi yang digunakan

Materi yang disajikan pada saat penelitian adalah materi tentang sistem informasi geografis materi ini termasuk materi semester ganjil pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 6 Gorontalo kelas 10 pada pengembangan pembelajaran ini dalam penyajiannya materi ini dilakukan dalam bentuk video gambar agar mempermudah siswa memahami materi yang akan disampaikan.

b. Storyboard

Storyboard sebagai alat yang penting untuk mengembangkan media, karena dapat digunakan pada tahap perencanaan media. Storyboard terdiri dari beberapa gamabar ilustrasi yang ditampilkan secara berurutan untuk memudahkan visualisasi mulai dari awal hingga akhir media. Pengembangan media pembelajaran geografi ini menggunakan Edppuzzle pada materi sistem informasi geografis (SIG) yang dapat ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Storyboard

"Sistem informasi geografis (SIG)"		
No	Board	Keterangan
1.		Pada pembelajaran pertama yaitu mengenai pengertian sistim infomasi geografis. Pada saat penjelasan dilengkapi dengan audio dan gambar untuk memudahkan siswa dapat memahami materi tersebut.

2. Sistem Informasi Geografis (SIG) Oleh nadhilah dumako. Batas Waktu Akhir pada Nov 13, 11:59ma... 	Selanjutnya mengenai apa saja keuntungan pada sistem informasi geografi (SIG). Penjelasan ini dibuat dalam bentuk video dan sudah dilengkapi dengan audio dan gambar.
--	--

c. Menentukan evaluasi

Evaluasi diberikan kepada siswa berisi soal-soal keseluruhan materi soal yang disajikan dari beberapa soal pilihan ganda dan essay yang dikerjakan secara individu untuk soal terdiri atas 10 nomor.

3) Pengembangan

a. Validasi Ahli Materi

Sebelum dilakukannya uji coba pada peserta didik, media pembelajaran geografi ini dibuat menggunakan edppuzzle pada materi sistem informasi geografis (SIG) dan divalidasi oleh validator ahli materi. Tujuan dilakukannya validasi ahli materi guna untuk mendapatkan informasi, kritikan dan saran rekomendasi agar media yang dibuat menjadi salah satu produk yang berkualitas. Penilaian uji validasi ahli materi menggunakan beberapa penilaian yang telah di sajikan pada kuisioner. Penilaian validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
Moch.Rio Pambudi, M.Pd	60	70
Persentase Rata-Rata	85.71%	
Kategori	Sangat Layak	

b. Validasi Ahli Media

Penilaian media ini dilakukan berdasarkan komponen-komponen yang ada pada instrumen penilaia. Tujuan dilakukannya validasi ahli media nini adalah untuk mengumpulkan data kelakayan produk yang sedang dikembangkan agar dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya. Penilaian validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Ahli Media	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
Daud Yusuf, S.Kom, M.Si	62	75
Persentase Rata-Rata	82,67%	
Kategori	Sangat Layak	

c. Validasi Guru Geografi

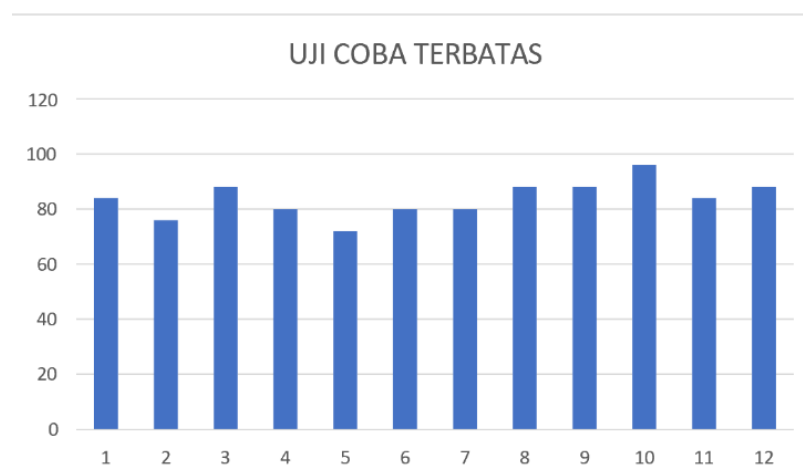
Penilaian media yang dilakukan oleh guru geografi sama seperti penilai yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta tujuan dari penilaian ini juga sama seperti yang dilakukan oleh validator-validator lainnya dimana untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Adapun hasil dari penilaian guru geografi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Validasi Guru Geografi

Nama Guru	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
Sry Rahayu Hasan, S.Pd	57	60
Persentase Rata-Rata	95%	
Kategori	Sangat Layak	

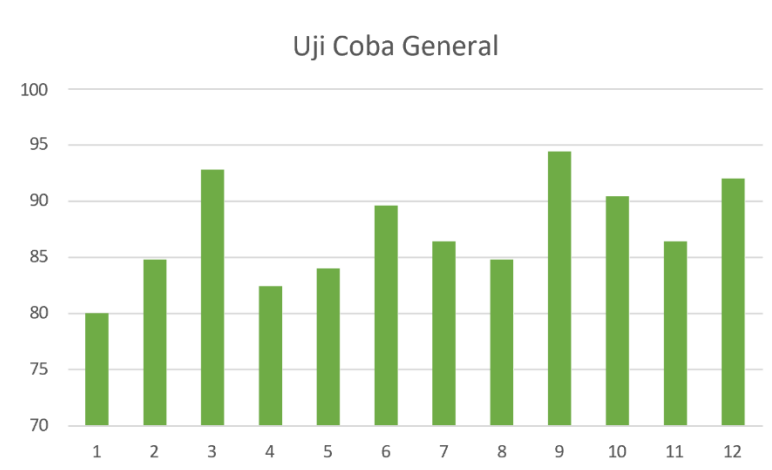
4) Implementasi

Hasil uji coba peserta didik dilakukan setelah validasi dari ahli materi, ahli media dan guru geografi. Uji coba ini dilakukan dengan dua tahap, dimana tahap pertama uji coba terbatas dan tahap kedua uji coba geberal, kedua tahap ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo dengan jumlah siswa yang berbeda-beda. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa dengan jumlah 5 orang sedangkan uji coba general dilakukan dengan jumlah siswa 23 orang. Masing-masing dari kedua uji coba ini memiliki nilai yang berbeda. Adapun uji coba terbatas dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Uji Coba Terbatas

Gambar diatas menunjukkan hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa berjumlah 5 orang sedangkan untuk uji coba general dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Uji Coba General

5) Evaluasi

Media pembelajaran geografi menggunakan edppuzzle ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Pada tahap itu dimana memperoleh hasil berupa saran dan masukan serta hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan

Pada tahap evaluasi merupakan tahap dimana peserta didik mengerjakan tugas yang telah dibuat. Soal-soal evaluasi ini terdiri dari 10 butir soal yang dirangkum secara keseluruhan dari materi yang di sajikan. Materi ini dibuat untuk dikerjakan peserta didik secara individu. Dimana tujuan dilakukannya evaluasi tersebut untuk melihat hasil dari pengembangan produk yang telah di uji cobakan.

Pembahasan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran geografi ini adalah untuk membuat produk pembelajaran menggunakan edpuzzle pada materi sistem informasi geografis (SIG) yang di implemantasikan pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diantaranya ada beberapa tahap yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Ponza, 2018).

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran di sekolah tersebut masih sangat terbatas. Media yang paling sering digunakan hanya berupa media papan tulis dan buku cetak, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada bagian inti pembelajaran geografi biasanya hanya menggunakan metode ceramah diskusi sehingga membuat siswa tidak tertarik dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar harus digunakan media pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas yang ada di sekolah SMA Negeri 6 Kota Gorontalo ini sudah cukup memadai, sudah ada komputer, LCD dan buku cetak pembelajaran, maka dari itu dengan adanya fasilitas tersebut, peneliti membuat media geografi menggunakan edpuzzle untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Temuan ini sesuai dengan hasil teoritis yang dikemukakan oleh (Ramadhani, 2024) berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media edpuzzle sebagai platform asesmen pembelajaran dengan kategori sangat tinggi atau mudah digunakan.

Langkah kedua adalah perencanaan, pada tahap ini alat bantu yang digunakan adalah Storyboard. Storyboard sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat (Adrian, 2025). Fungsi utama dari Storyboard ini adalah untuk memberikan visualisasi awal hingga akhir media, materi yang digunakan dalam media yaitu sistem informasi geografis (SIG) yang dirancang dengan baik dan menarik agar siswa mudah memahaminya. Pada tahap perencanaan ini diberikan evaluasi pada siswa-siswa berupa soal-soal yang mencakup seluruh materi dan dikerjakan secara individu. Proses evaluasi digunakan untuk melatih daya ingat siswa pada media yang diterapkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran geografi menggunakan edpuzzle telah dilakukan tahap validasi dari beberapa validator, yang di antaranya validator ahli materi, ahli media dan guru geografi (Sirri, 2020).

Media pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua jenis pembelajaran dan semua jenis pendidikan. Media ini memiliki tampilan yang sama seperti media lainnya.

Sebelum dilakukannya implementasi produk pada peserta didik, media ini telah melewati tahap uji coba pada beberapa validator, yang diantara ada bapak Moch.Rio Pambudi, M.Pd selaku validasi ahli materi, ada bapak Daud Yusuf, S.Kom.M.Si, sebagai validator ahli media dan yang terkahi ada ibu Sry Rahayu Hasan, S.Pd sebagai validasi guru geografi di SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Ada dua data yang diperoleh dari penelitian ini, ialah data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen validasi produk. Data kualitatif diperoleh langsung dari rekomendasi dan masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai-nilai yang diperoleh pada instrumen penilaian yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan produk yang telah dirancang (Sugiyono, 2017). Setelah mendapatkan saran dan masukan, media yang dibuat harus diperbaiki agar dapat diuji cobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Gorontalo. Tujuan utama dari uji coba ini adalah agar dapat mengetahui tanggapan setiap siswa terhadap media yang telah dibuat menggunakan edpuzzle yang telah dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mengimplementasikan produk ialah memperkenalkan media pada siswa secara lnsung setelah itu siswa diberikan angket untuk di isi agar diketahui seberapa layak media pembelajaran yang telah dibuat.

Media pembelajaran geografi ini dikembangkan dengan tahap revisi produk. Tahap ini adalah tahap dimana menghasilkan masukan dan saran, setelah hasil akhir dari uji yang dilakukan dalam revisi produk, peneliti meimbang dengan adanya masukan dari beberapa validator media untuk perbaikan produk, dengan adanya masukan dan saran dari validator menghasilkan produk yang layak digunakan (Firda & Nurhadi, 2023). Berdasarkan hasil persentase validasi materi pembelajaran sebesar 85,71% dengan tingkat kelayakan sangat layak, berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran geografi yang disajikan pada tabel 4.3. Dengan mempertimbangkan hasil penelitian ahli media terhadap media pembelajaran video yang telah disajikan pada tabel 4.4 dimana dapat dilihat bahwa persentase yang dihasilkan mencakup 82,67%, jika dilihat pada tingkat kelayakan yaitu sangat layak. Jika dilihat pada tabel skala kelayakan, hasil dari penilai guru geografi menunjukkan bahwa persentase validasi sebesar 95% yang dimana termasuk dalam kategori kelayakan sangat layak. Dari hasil yang diperoleh maka media pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi. Hasil analisis dari siswa kelas X SMA Negeri 6 Gorontalo menunjukkan bahwa memiliki responden yang sangat baik, dengan memperoleh persentase 83,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran geografi ini sangat layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari media ini untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran daring maupun luring.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penilaian kelayakan media pembelajaran geografi oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 85,71% yang jika dikategorikan termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media pada media pembelajaran geografi mencapai 82,67% sudah termasuk sangat layak. Penilaian kelayakan media oleh guru geografi memperoleh nilai persentase sebesar 90% yang dimana sudah termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa SMA Negeri 6 Gorontalo terhadap media pembelajaran geografi memperoleh nilai persentase 87,33% yang sudah termasuk dalam kategori kelayakan sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian., d. (2025). Perancangan Storyboard Pada Film Animasi Hybrid Perancangan Storyboard Pada Film Animasi Hybrid Wisata Situ Lengkong Panjalu. *E-Proceeding Of Art & Design*, 2992-2300.
- Arfa, A. N., Supriyatin, T., Syafa'atun, S., & Kurniawan, M. A. R. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi Dan Sains*, 1(2), 15–24. <https://doi.org/10.30998/jpmbio.v1i2.1294>
- Fauzi, C. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Menggunakan YWDM Dalam Perencanaan Tata Ruang. *JSAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(2), 598–607.
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik Sma Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 14-26.
- Hanafi, D., & Sukisno, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 472–476. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/elektro/article/view/13527%0A>

- <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/elektro/article/viewFile/13527/13072>
- Handoyo, B., & Soekamto, H. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Geografi (Dilengkapi Kurikulum Merdeka)* (Vol. 1, Issue February).<https://www.researchgate.net/publication/368510487>
- Hidayat, A. K., & Empung. (2016). Analisis Curah Hujan Efektif Dan Curah Hujan Dengan Berbagai Periode Ulang Untuk Wilayah Kota Tasikmalaya Dan Kabupaten Garut. *Jurnal Siliwangi*, 2(2), 121–126.
- Maria, M. (2018). Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknik Akademi Maritim Indonesia Medan. *Jurnal Warta*, 1829–7463.
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21- 30.
- Ponza, Putu J. R.; Jampel, I. Nyoman; Sudarma, I. Komang. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.1: 9-19
- Ramadhani, T. A. (2024). Respon Siswa Menggunakan Edpuzzle Sebagai Media Asesmen Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 48-54.
- Rizka, K., H. Idad, S., & Sri, M. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 1, 129–142.
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The use of Edpuzzle to support low- achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. *ACM International Conference Proceeding Series*, October 2018, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sirri, E. L. (Universitas S., & Lestari, P. (Universitas S. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pndemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5 Nomor 2(September), 67–72.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.