



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIKTOK PADA MATA PELAJARAN TIK DI MTSN 2 KOTA PAYAKUMBUH

Afiliasi : *Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi*^{1,2}

Seni Oknora Firza ✉ (1), Zulfani Sesmiarni(2)

Cp: senioknorafirza@gmail.com¹, zulfanisesmiarni@gmail.com²

First Received: (20 Maret 2022)

Final Proof Received: (31 Maret 2022)

ABSTRAK

Latar belakang perancangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok adalah Kurangnya minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran, serta peserta didik menggunakan aplikasi TikTok hanya untuk bersenang-senang dan tidak memanfaatkan aplikasi TikTok untuk belajar Sehingga waktu mereka lebih banyak dihabiskan untuk bermain-main daripada belajar. Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Kota Payakumbuh. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan Model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu konseptualisasi, desain, pengumpulan material, proses manufaktur, pengujian dan distribusi. Sedangkan perancangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok dibuat dengan menggunakan Articulate Storyline, Camtasia, dan aplikasi TikTok itu sendiri. Hasil dari penelitian ini adalah produk Media Pembelajaran Berbasis TikTok dalam bentuk Video. Dengan hasil uji validitas sebesar 0,86 yang dinyatakan valid, hasil uji Kepraktisan sebesar 0,92 yang dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji efektivitas sebesar 0,85 yang dinyatakan sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis TikTok sebagai media pembelajaran sudah valid, praktis dan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis TikTok yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: *Perancangan, Media Pembelajaran, TikTok, TIK.*

ABSTRACT

The background for designing TikTok-Based Learning Media is the lack of interest and attention of students in learning, and students using the TikTok application just for fun and not using the TikTok application for learning so that they spend more time playing games than studying. This research was conducted at MTsN 2 Payakumbuh. This research method is Research and Development (R&D) with the Luther-Sutopo version of the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model which consists of 6 stages, namely conceptualization, design, material collection, manufacturing process, testing and distribution. While the design of TikTok-Based Learning Media was made using Articulate Storyline, Camtasia, and the TikTok application itself. The results of this study are TikTok-Based Learning Media products in the form of videos. With the results of the validity test of 0.86 which was declared valid, the results of the Practicality test of 0.92 which were declared very practical, and the results of the effectiveness test of 0.85 which were declared very effective. So it can be concluded that TikTok-Based Learning Media as a learning media is valid, practical and effective. So it can be concluded that the TikTok-Based Learning Media used as a learning medium is valid, practical and effective.

Keywords: *Design, Learning Media, TikTok, ICT.*

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi pada saat ini sangat lah melambung tinggi dengan banyak nya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang ini tentunya membuat banyak perubahan terhadap sebuah negara tidak terkecuali di Indonesia. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi ini tentunya membawa banyak pengaruh positif dan juga pengaruh negatif. Maka dari itu untuk dapat membatasi hal negatif yang dapat mempengaruhi diri kita sendiri adalah kita harus bisa mengatur kemajuan teknologi informasi ini dengan baik dan benar. Pada abad 21 atau millennium ini transformasi informasi begitu cepat tanpa dipengaruhi oleh ruang dan waktu, karena diiringi dengan perkembangan teknologi yang selalu berpacu dengan waktu, begitu juga informasi-informasi tentang bahan ajar/materi pembelajaran berupa teks, video, gambar (multimedia).

Adapun ciri-ciri dari abad 21, yaitu:

- 1) Informasi up to date, artinya bahwa informasi tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
- 2) Komputasi/penghitungan yang cepat.
- 3) Pekerjaan harian yang sifatnya rutin dapat tergantikan.
- 4) Komunikasi yang dapat dilakukan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Efriyanti (2020).

Undang-undang tentang pendidikan juga membahas pembelajaran jarak jauh dimana pengertian pembelajaran jarak jauh menurut Undang-undang Nomor 24 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi Pasal 1 di mana dalam peraturan menteri ini yang dimaksud dengan Pendidikan jarak jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi, dan media lain. Pendidikan jarak jauh ini bisa melalui media sosial, Salah satu media sosial yang banyak digunakan peserta didik saat ini adalah Aplikasi TikTok.

Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang dluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram (Fatimah Kartini Bohang, 2018). Menurut tekno.kompas.com ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia Aji (2018). Secara prinsip, pembelajaran menggunakan multimedia didasarkan pada konsep bahwa proses belajar lebih bermakna dan mudah dipahami apabila dapat membangun hubungan model mental *Audio* dan visual secara bersama. Artinya, penggunaan *TikTok* dapat menghubungkan model mental *Audio* sekaligus visual peserta didik melalui konten video materi pelajaran yang dibuat di aplikasi tersebut Putri (2020).

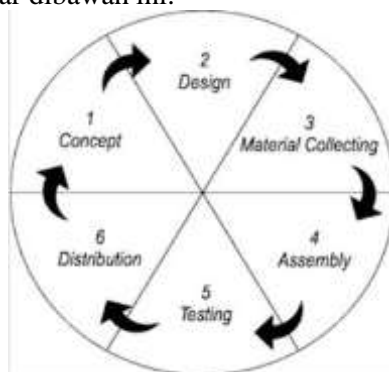
Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto *Audio* dan lain-lain Rafmana (2018). *Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk file, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk *Audio* dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan kuis tanpa mengunggah file yang berada di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Camtasia Studio merupakan aplikasi media elektronik yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation. Software ini digunakan untuk merekam semua aktifitas secara langsung pada desktop dan screen komputer langsung tanpa harus ada tambahan aplikasi lainnya. Selain itu, software ini juga dapat digunakan untuk memproduksi media pembelajaran dengan multimedia yang terintegrasi langsung dengan e-learning karena memuat video tutorial atau pelatihan dan dapat digunakan video presentasi yang berbasis powerpoint Fauzi (2019). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sekumpulan

perangkat dan sumber daya teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi, penciptaan, penyebaran, penyimpanan dan pengolahan informasi atau teknologi yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisa, menyajikan, menyimpan dan menyampaikan informasi data menjadi sebuah informasi, Sujoko (2013).

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk membuat rancangan media pembelajaran. Data yang didapatkan diolah untuk membuat rancangan media pembelajaran berbasis Tiktok dalam materi berbentuk video. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode sistem yang diadopsi dari siklus hidup system pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahapan tersebut dapat bertukar posisi tetapi tahapan konsep harus menjadi tahapan yang utama dikerjakan Komarudin (2018). Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tahapan pengembangan Multimedia

Tahap penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, yang penulis laksanakan yaitu model pengembangan media MDLC dari Luther-Sutopo. Penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan yang diadopsi dari model pengembangan media versi Luther-Sutopo. Adapun tahapannya sebagai berikut:

- Concept adalah tahapan menentukan tujuan aplikasi, siapa pengguna aplikasi, Kebutuhan pengguna bentuk penyajian media dan bentuk pengemasan
- Design, merupakan tahapan untuk mendesain Storyboard dan userinterface.
- Material collection, merupakan tahapan pengumpulan bahan yang akan digunakan seperti gambar, clip art, animasi, Audio, teks, dan sebagainya.
- Assembly, merupakan tahapan pembuatan dimana semua objek atau multimedia dibuat.
- Testing, merupakan tahapan pengujian apabila telah selesai tahap pembuatan.
- Distribution, merupakan tahapan penyimpanan media pembelajaran berupa video ke media penyimpanan yaitu aplikasi Tiktok.

Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van Den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state of the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, disebut juga dengan validitas konstruk. Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut:

$$V = (\sum s) / (n (c-1))$$

Dimana, $\Sigma s = r - 1o$

- 1o = Angka penilaian validitas yang terendah
- c = angka penilaian validitas tertinggi.
- n = Jumlah penilai
- r = angka yang diberikan oleh penilai

Menentukan validitas angka “V” diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken’s V dari 0.60-1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken’s kecil dari 0.60, Muslimah (2020).

2. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas yang penulis gunakan, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru yang mengajar mata pelajaran TIK di kelas IX MTsN 2 Kota Payakumbuh. Penilaian praktikalitas terhadap masing-masing pernyataan dianalisis dengan menggunakan formula Kappa Cohen, dimana pada akhir pengolahan diperoleh momen kappa. Untuk menentukan kategori keputusan dari momen kappa yang diperoleh dapat dilihat berdasarkan Tabel kappa.

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{P - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

- K = momen kappa yang menunjukkan efektivitas produk
- P = Observed Agreement yaitu proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan validator dibagi jumlah nilai maksimal.
- Pe = Expected Agreement yaitu proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

3. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk, yang dimaksud uji efektivitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan. Secara operasional produk yang dirancang dapat memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Uji efektifitas dilakukan dengan mengacu kepada rumus Statistik Richard R.Hake (G-Scores) sebagai berikut Nelfi (2018).

$$G = \frac{sf - si}{100 - si}$$

Keterangan:

- G : G-Scores
- Sf : Score akhir
- Si : Score awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. High-G/efektivitas tinggi jika mempunyai (g) > 0.7.
- b. Medium-G/efektivitas sedngkan jika mempunyai (g) > 0.3.
- c. Low-G/efektivitas rendah jika mempunyai (g) < 0.3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Concept

Media pembelajaran berbasis TikTok dirancang untuk siswa MTsN 2 Kota Payakumbuh. Rancangan ini bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran Tik kelas IX semester I. Tujuan lainnya agar siswa tertarik untuk belajar Tik dan mau belajar di mana saja dan kapan saja serta bisa menggunakan Teknologi dengan hal yang positif yaitu untuk belajar. Aplikasi ini bisa dipasang (*instal*) di *Smartphone* siswa. Aplikasi *TikTok* memang hanya tersedia untuk *iPhone* atau *Android*, tetapi Aplikasi *TikTok* juga bisa dijalankan di

komputer dengan emulator *Android* seperti Bluestacks. Penyajian Media pembelajaran menggunakan teks, gambar, suara, musik, dan soal latihan.

Design

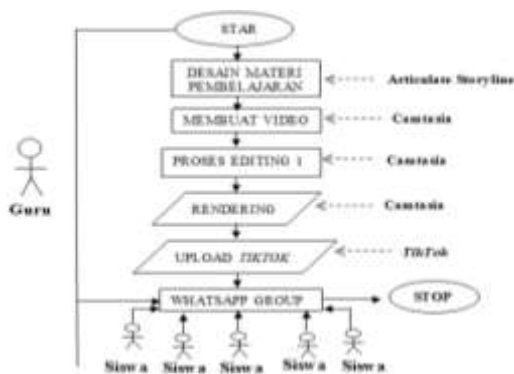
Dalam penelitian ini mempergunakan design yang dapat digunakan untuk perancangan media pembelajaran berbasis TikTok dengan desain storyboard dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain *Storyboard*

Video	Nama	Durasi	Penjelasan
1	Cara menjalankan program Microsoft word 2010 dan Fungsi menu dan ikon pada menu bar	00:34	Berisi cara menjalankan program Microsoft word 2010 dan Fungsi menu dan ikon pada menu bar
2	Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft word 2010	00:44	Berisi Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft word 2010
3	Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft word 2010	00:50	Berisi Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft word 2010
4	Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft word 2010	00:21	Berisi Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft word 2010
5	Cara menjalankan program Microsoft Excel 2010 dan Fungsi menu dan ikon pada menu bar	00:33	Berisi cara menjalankan program Microsoft Excel 2010 dan Fungsi menu dan ikon pada menu bar
6	Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft Excel 2010	00:58	Berisi cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft Excel 2010
7	Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft Excel 2010	02:11	Berisi cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft Excel 2010
8	Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft Excel 2010	02:12	Berisi cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft Excel 2010
9	Membuat dokumen pengolah angka sederhana part I	02:53	Berisi cara membuat dokumen pengolah angka sederhana
10	Membuat dokumen pengolah angka sederhana part II	02:46	Berisi cara membuat dokumen pengolah angka sederhana
11	Rumus dan Fungsi Penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian	02:08	Berisi cara menggunakan rumus dan Fungsi Penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian
12	Media Pembelajaran TIK part I	01:26	Berisi beberapa pembahasan materi yang menjelaskan materi pengertian jaringan internet dan macam-macam topologi jaringan.
13	Media Pembelajaran TIK part II	01:02	Berisi beberapa pembahasan materi yang menjelaskan materi jenis-jenis jaringan internet dan peralatan yang digunakan dalam jaringan.
14	Media Pembelajaran TIK part III	02:47	Berisi beberapa pembahasan materi yang menjelaskan materi Cara pengkabelan jaringan, mengisntalasi kartu jaringan, dan melakukan konfigurasi jaringan pada windows.
15	Latihan	00:11	Berisi beberapa pertanyaan soal berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

Desain *HIPO Interface* (Antar Muka)

Rancangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis tiktok memerlukan beberapa aplikasi untuk pembuatannya seperti menggunakan aplikasi camtasia untuk mengedit-video sebelum video diupload ke tiktok dan disebar di media whats app. Bagan Hipo Interface dapat dilihat pada bagan gambar 2.



Gambar 2. Bagan HIPO Interface

Desain User Interface

Desain *User Interface* perancangan media pembelajaran berbasis tiktok dapat dilihat pada gambar di tabel 2.

Tabel 2. Desain *User Interface*

Video	Visual	Video	Visual
1	MICROSOFT WORD Cara menjalankan program Microsoft word 2010 dan Fungsi menu dan ikon pada menu bar	7	MICROSOFT EXCEL Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft Excel 2010
2	MICROSOFT WORD Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft word 2010	8	MICROSOFT EXCEL Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft Excel 2010
3	MICROSOFT WORD Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Formating Microsoft word 2010	9	MICROSOFT EXCEL Membuat dokumen pengolah angka Sederhana part I.
4	MICROSOFT WORD Fungsi menu dan ikon pada Toolbar Drawing Microsoft word 2010	10	MICROSOFT EXCEL Membuat dokumen pengolah angka Sederhana part II
5	MICROSOFT EXCEL Cara menjalankan program Microsoft Excel 2010 dan Fungsi menu dan ikon Pada Menu bar	11	MICROSOFT EXCEL Rumus dan Fungsi Penjumlahan, Pengurangan, Pembagian, dan Perkalian
6	MICROSOFT EXCEL Cara menggunakan menu dan ikon pada Toolbar Standar Microsoft Excel 2010	12	JARINGAN INTERNET Media pembelajaran TIK Part I

Material Collection

Material Collection adalah tahap pengumpulan bahan untuk Media pembelajaran berbasis Tiktok seperti gambar pendukung materi, Ikon tombol, *audio*. Pada prakteknya tahap Material *Collection* bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Assembly

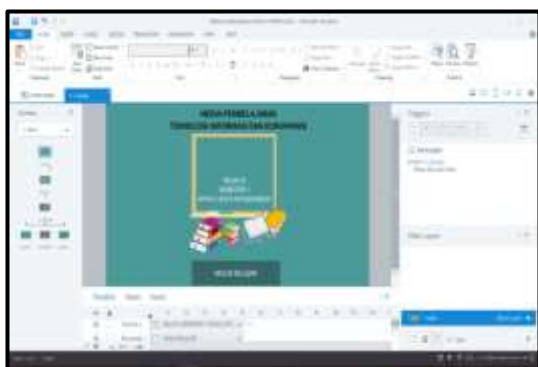
Assembly adalah tahap pembuatan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Tampilan proses pembuatan Video

1) *Articulate Story Line*

Tampilan proses pembuatan video perancangan media pembelajaran berbasis tiktok pada mata pelajaran IPS dapat dilihat pada gambarsebagai berikut:

Tabel 3. Tampilan Proses Pembuatan Video



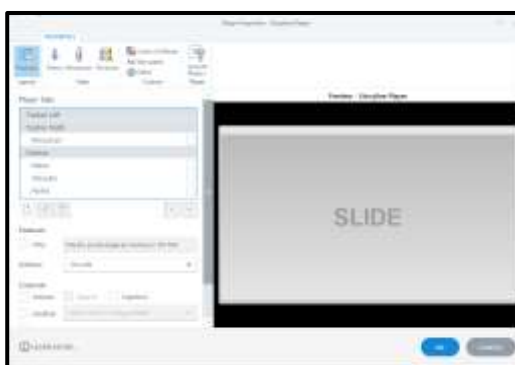
Gambar 3. tampilan media pembelajaran articulate storyline



Gambar 4. tampilan saat preview



Gambar 5. tampilan change story size



Gambar 6. tampilan player properties



Gambar 6. Halaman Intro



Gambar 7. tampilan home



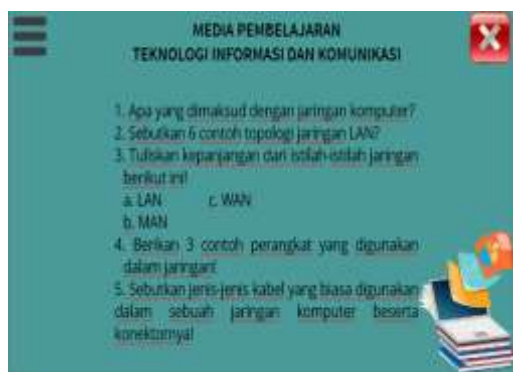
Gambar 8. tampilan Beranda



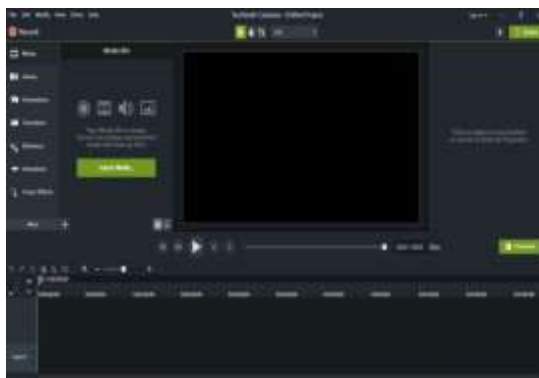
Gambar 9. tampilan SK dan KD



Gambar 10. tampilan Materi



Gambar 11. tampilan Latihan



Gambar 12. tampilan awal camtasia studio.

Distribusi

Pada tahap distribusi media yang telah di edit hingga menghasilkan sebuah video di upload ke aplikasi Tiktok. Akun yang digunakan pada aplikasi ini adalah @studyqueen. Dengan aplikasi Tik Tok siswa dapat belajar dengan membuka aplikasi Tik Tok lalu mencari akun @studyqueen. Pada akun ini telah ada beberapa video pembelajaran. Bagi siswa yang belum menginstal aplikasi Tik Tok siswa tersebut dapat mengunduh Secara gratis di *playstore*.

a. Uji Validitas Produk

Uji Validitas Produk digunakan untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai.

b. Uji Praktikalitas Produk

Uji Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Berbasis Tik Tok untuk mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX dilakukan pada 3 orang guru yaitu Ibu Delramiati.

c. Uji Efektifitas Produk

Uji Efektifitas Produk Media Pembelajaran Berbasis TikTok untuk mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX dilakukan pada lima orang siswa.

Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syeli Efa Kristia dan Harti yang berjudul tentang "Pengembangan Media Promosi Berbasis Aplikasi *TikTok* Untuk Meningkatkan Minat Beli Produk Ukm Dm-*Seafood*". Hasil penelitian ini berupa media promosi berbasis aplikasi *TikTok* yang dapat digunakan untuk melakukan promosi produk UKM DM-*Seafood*. Jenis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui proses pengembangan media promosi berbasis aplikasi *TikTok* untuk meningkatkan minat beli, dapat mengetahui kelayakan media promosi berbasis aplikasi *TikTok* untuk meningkatkan minat beli dan dapat mengetahui respon masyarakat terhadap media promosi berbasis aplikasi *TikTok* untuk meningkatkan minat beli.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zubaidi, Junanah, M. Ja'far Shodiq yang berjudul tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kalām Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi TikTok". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mahārah al-kalām berbasis media sosial menggunakan aplikasi TikTok serta menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan jenis pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) dengan responden sebanyak 42 mahasiswa pada mata kuliah bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan Teknik pengambilan data berupa angket yang meliputi komponen materi, tampilan, dan pengoperasian/penggunaan. Dari uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori sangat layak, uji ahli materi didapatkan persentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak. dari penelitian relevan di atas maka kita dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok Pada Mata Pelajaran Tik di Mtsn 2 Kota Payakumbuh Media dalam proses pembelajaran adalah segala bentuk peralatan komunikasi fisik berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus dibuat atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media tidak hanya sebagai alat semata bagi pendidik untuk mengajar, tetapi lebih dari itu yaitu sebagai jembatan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik.

Masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sekarang terletak pada peserta didik yang sering menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain media sosial salah satunya aplikasi *TikTok*. Aplikasi *TikTok* merupakan aplikasi media sosial yang menjadi primadona, digandrungi dan menarik minat para milenial yang mayoritas anak usia sekolah. Penggunaan *TikTok* di ranah pendidikan formal sejalan dengan pembelajaran menggunakan multimedia, khususnya untuk meningkatkan kepuasan konten pelajaran dan pencapaian peserta didik di lingkungan pembelajaran multimodal.

TikTok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa dan pendidik. Aplikasi TikTok dapat diimplementasikan sebagai media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Aplikasi TikTok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Pertama, aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kedua aplikasi TikTok menarik minat siswa karena kebaruannya, dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Dan terakhir, aplikasi TikTok setara dengan perkembangan kematangan dan pengalaman serta karakteristik mahasiswa yang merupakan generasi millennial yang lekat dan dekat dengan dunia digital khususnya gadget.

Penelitian dan rancangan ini menghasilkan media pembelajaran TIK berbentuk video dengan menggunakan aplikasi TikTok. media pembelajaran TIK dirancang dengan menggunakan model multimedia luter-sutopo dan dibuat dengan aplikasi Articulate Storyline, Camtasiastudio, dan aplikasi TikTok. Konsep rancangan ini adalah eksplorasi mandiri. Sehingga peserta didik dimungkinkan untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan

aplikasi TikTok untuk belajar. Peneliti membuat konsep ini karena media pembelajaran TIK berbasis TikTok ini dibuat untuk siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Payakumbuh. Menurut peneliti peserta didik dapat dengan mudah menggunakan Media Pembelajaran berbasis TikTok karena sudah biasa menggunakan Smartphone dan aplikasi TikTok pun sudah mereka gunakan. Media pembelajaran berbasis TikTok ini telah di uji dengan menggunakan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Pada uji validitas menggunakan rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Uji Validitas Produk digunakan untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai. Setelah dihitung uji validitas menggunakan Aiken's V nilainya adalah 0,87 yaitu dengan kriteria valid. Sehingga dapat disimpulkan uji validitas media pembelajaran berbasis TikTok ini aspek tampilan, isi dan manfaat adalah valid.

Lalu Pada uji praktikalitas menggunakan rumus Moment Kappa yaitu:

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{P - Pe}{1 - Pe}$$

Setelah dihitung uji praktikalitas dengan moment kappa (k) didapatkan hasilnya yaitu 0,92. Hasil Praktikalitas berada pada interval 0,81-1,00 dalam kategori sangat tinggi. Sehingga media pembelajaran berbasis TikTok ini sangat praktis digunakan dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Dan uji efektifitas dilakukan dengan mengacu kepada rumus Statistik Richard R.Hake (G-Scores) sebagai berikut

$$G = \frac{sf - si}{100 - si}$$

Nilai yang diperoleh setelah dihitung menggunakan skor *N-gain* adalah 0,85 dengan kategori tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian yang telah dikemukakan penulis pada bab-bab sebelumnya mengenai perancangan media pembelajaran berbasis TikTok pada mata pelajaran TIK bagi siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Payakumbuh, maka dapat di simpulkan bahwa:

Penelitian ini dilakukan dengan Metode penelitian Research and Development (R&D) dengan Model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu konseptualisasi, desain, pengumpulan material, proses manufaktur, pengujian dan distribusi. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok ini dibuat dengan menggunakan Articulate Storyline, Camtasia, dan aplikasi TikTok itu sendiri. Sehingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis TikTok yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Payakumbuh. Media pembelajaran ini dirancang dengan berbasis Tiktok. Dimana hasil media pembelajaran dengan menggunakan Software Articulate Storyline, dan Camtasia Studio dijadikan video lalu di share ke Aplikasi Tiktok.

Berdasarkan hasil uji validitas produk diperoleh nilai 0,85 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas produk diperoleh nilai 0,92 dengan kategori sangat praktis dan hasil uji efektivitas produk diperoleh nilai 0,87 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji produk dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian berupa Media pembelajaran berbasis TikTok dapat diterapkan sebagai media pembelajaran TIK bagi kelas IX di MTsN 2 Kota Payakumbuh. Media pembelajaran berbasis TikTok ini diharapkan mampu membantu guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sedangkan untuk siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TikTok dapat mengulang-ulang materi dimana saja dan kapanpun, karena media pembelajaran

berbasis TikTok ini dapat di download, dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi dalam melaksanakan proses belajar mengajar di MTsN 2 Kota Payakumbuh.

Saran

Penelitian ini penulis lakukan tidak lepas dari banyaknya kerja sama bertukar pikiran mencari ide untuk pengembangan media pembelajaran ini. Dari bertukar pikiran tersebut maka didapatkanlah berbagai kritik dan saran yang membangun, sehingga terwujudnya video media pembelajaran berbasis *TikTok* tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor IAIN Bukittinggi, Dekan FTIK IAIN Bukittinggi, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini, dan dosen pembimbing memberikan bimbingan selama penulisan skripsi.

REFERENSI

- Aji, W.N, (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 431–40.
- Efriyanti, L, and Firdaus, A. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Bagi Pendidik Dan Peserta Didik Di Era Revolusi Industri 4.0', *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 5.1. 29 <<https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>>
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi “Camtasia Studio” Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Uin Sunan Ampel Surabaya. *Alfazuna*, 3.2. 170.
- Guru, S. (2013). S M P Negeri, Dagangan Kabupaten, and Madiun Email, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Geger Madiun. 1. 71–76
- Komarudin, A. N. and L. Efriyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Educ. Stud*, 3.1. 72.
- Muslimah. (2020). Perancangan Aplikasi Kuesioner Berbasis Android Untuk Menilai Kepuasan Lulusan Terhadap Kualitas Layanan Di Falkultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Bukittinggi. 1–220.
- Nelfi, E. (2018). Desain Informasi Inventory Judul Karya Ilmiah Mahasi Swa Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Padang Panjang', 1 (2018), 2018
- Putri, E., Ermisah Syafri, and Universitas Pgri Yogyakarta. (2018). TikTok ; Media Pembelajaran Alternatif Dan Atraktif Pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi Di SMP Negeri 2 Mertoyudan. 110–15.
- Rafmana, H., Umi Chotimah, and Alfiandra. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5.1. 52–65 <<https://ejournal.unsri.ac.id/indeks.php/jbti/article/download/7898/pdf>>.
- Sujoko Guru and others. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun 1. 71–76.