

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BENTUK BERBASIS *Tik Tok* DI SMP ARDITAMA SIDOARJO

Azmil Aliyatus Sholichah¹, Muh Ariffudin Islam²

¹ Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : Azmil.18066@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak adanya permasalahan dalam pendidikan sekolah di Indonesia. Masih banyak guru di Indonesia yang mengajar tidak sesuai dengan bidangnya. Peneliti juga menjumpai kasus tersebut di SMP Aritama, Sidoarjo. Guru seni budaya di sekolah tersebut terkadang kesulitan dalam memvisualisasikan materi pembelajaran terutama pada pembelajaran seni rupa dalam teknik menggambar. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memanfaatkan teknologi dan media yang sedang ramai digunakan pada saat ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Tik Tok* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan dengan perumusan masalah; Bagaimana langka dan hasil pembelajaran serta tanggapan guru maupun peserta didik dalam pembelajaran dengan pengembangan media berbasis *Tik Tok*. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan langkah, hasil pembelajaran serta tanggapan guru maupun peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pengembangan tersebut. Materi yang difokuskan dalam penelitian ini adalah menggambar bentuk. Dengan jumlah subjek 20 peserta didik kelas VIII di SMP Aritama Waru, Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE. Hasil dari Respon serta hasil belajar peserta didik juga terlihat baik dan sangat tampak dengan hasil belajar nilai rata-rata pengetahuan “82”, hal tersebut memperlihatkan peningkatan dalam pengetahuan setelah penggunaan media, karena sebelumnya nilai rata-rata *pre-test* yang mereka dapatkan adalah “48”. Tanggapan guru terhadap penerapan media ini juga “positif”, beliau merasa terbantu dengan adanya pengembangan media ini.
Kata Kunci : Pendidikan, teknologi, guru, media pembelajaran, *Tik Tok*.

Abstract

It is undeniable that there are still many problems in school education in Indonesia. There are still many teachers in Indonesia who teach not according to their field. Researchers also found this case at Aritama Middle School, Sidoarjo. Cultural arts teachers at the school sometimes have difficulty in visualizing learning materials, especially in art learning in drawing techniques. This development research was conducted to take advantage of technology and media that are currently being used, namely by developing Tik Tok to assist teachers in delivering material in the classroom. This research was conducted with the formulation of the problem; How rare and learning outcomes as well as teacher and student responses in learning with the development of Tik Tok. With the aim of describing the steps, learning outcomes and responses of teachers and students in learning using the development media. The material that is focused on in this research is drawing shapes. With the number of subjects 20 students of class VIII at Aritama Waru Middle School, Sidoarjo. This research was conducted by applying the Research and Development (R&D) and ADDIE models. The results of the responses and learning outcomes of students also look good and are very visible with the learning outcomes of the average value of knowledge "82", this shows an increase in knowledge after using the media, because previously the average value of the pre-test they got was "48". The teacher's response to the application of this media is also "positive", he feels helped by the development of this media.
Keywords: Education, technology, teachers, learning media, *Tik Tok*.

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak adanya permasalahan dalam pendidikan sekolah di Indonesia. Seperti yang dikemukakan Gainau bahwa keadaan pendidikan di negara Indonesia ini memprihatinkan dan mutu pendidikan juga rendah dalam segala ukuran. Seperti halnya dalam hal urutan kualitas sumber daya manusia yang jauh di posisi 112 dibandingkan dengan negara tetangga kita (Maryam B. Gainau et al., 2016).

Guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Karena pada umumnya guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Untuk meningkatkan hal tersebut juga tak luput dari kemampuan profesionalitas seorang guru dalam mengajar. Meskipun guru sendiri bukan satu-satunya faktor keberhasilan dalam suatu pendidikan, namun mereka memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kualitas pendidikan.

Kualitas guru di Indonesia juga dinilai masih rendah. Masih banyak guru yang belum bekerja dengan baik secara profesional dalam menjalankan tugas. Pendidikan di Indonesia masih ada yang memiliki guru mengajar tidak sesuai dengan bidangnya. Peneliti juga menjumpai kasus tersebut di SMP Arditama, Sidoarjo. Di SMP tersebut memiliki guru sarjana pendidikan bahasa Indonesia yang mengajar di bidang seni budaya. Dimana guru tersebut terkadang kesulitan dalam memvisualisasikan materi pembelajaran terutama pada pembelajaran seni rupa dalam teknik menggambar.

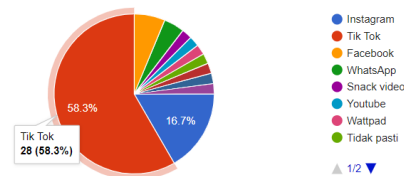
Sedangkan di era digital seperti saat ini, adanya *Smartphone* dan koneksi internet mempermudah masyarakat untuk mendapatkan berbagai informasi dari berbagai topik. Banyaknya aplikasi dan kecanggihan dapat dimanfaatkan dalam hal positif seperti informasi tutorial, review, maupun pembelajaran. Dengan adanya platform digital dapat menjadi pilihan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran tersebut, penulis tertarik melakukan pendalaman dalam penelitian pengembangan media pembelajaran gambar bentuk dengan menggunakan media sosial *Tik Tok*. Dimana *Tik Tok* merupakan salah satu aplikasi *Smartphone* / media sosial yang sedang digemari saat ini dan dalam hasil angket sebelumnya yang peneliti dapatkan di SMP

Arditama kebanyakan peserta didik lebih menyukai aplikasi tersebut.

Dari sosial media berikut mana yang paling anda sukai ?

48 responses



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Media Sosial yang Paling Banyak Disukai Peserta didik SMP Arditama (Sumber: Sholichah, 2022)

Dalam hal ini penulis mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi populer saat ini yaitu *Tik Tok*. Dimana dalam media tersebut menjelaskan dan mengungkap materi seni rupa yang dibatasi pada materi kelas VIII SMP yaitu gambar bentuk dan berfokus untuk menggambar objek alam benda disekitar. Adanya pembatasan dalam penelitian ini bertujuan agar dalam proses penelitian dan pembahasan lebih spesifik.

Penelitian ini dilakukan dengan perumusan masalah: 1) Bagaimana langkah pembelajaran gambar bentuk kelas VIII KD 3.1-4.1 dengan pengembangan media berbasis *Tik Tok* di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo, 2) Bagaimana hasil pembelajaran gambar bentuk kelas VIII KD 3.1-4.1 dengan pengembangan media berbasis *Tik Tok* di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo, 3) Bagaimana tanggapan guru maupun peserta didik dari pembelajaran gambar bentuk kelas VIII KD 3.1-4.1 dengan pengembangan media berbasis *Tik Tok* di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo.

Dengan tujuan penelitian : 1) Mendeskripsikan langkah pembelajaran seni rupa di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo dengan menciptakan media pembelajaran berbasis media *Tik Tok* dengan materi gambar bentuk sesuai dengan kompetensi dasar kelas VIII seni rupa SMP, 2) Mengetahui dan mendeskripsikan hasil pembelajaran seni budaya menggambar bentuk dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media *Tik Tok* di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo, 3) Mengetahui dan mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa dalam pembelajaran seni budaya menggambar bentuk dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media *Tik Tok* di SMP Arditama Waru, Kab. Sidoarjo.

Adapun manfaat dari pengembangan media ini dapat membantu guru seni budaya di SMP Aritama Waru, Kab. Sidoarjo maupun guru yang membutuhkan media pembantu dalam kegiatan pembelajaran, menjadi media pembelajaran yang aktif, efektif dan seru bagi peserta didik, menjadi sumber belajar yang menarik, meningkatkan pengembangan media pembelajaran di sekolah, dan menginspirasi dan menjadi referensi penelitian-penelitian berikutnya.

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis *Tik Tok* di SMP Aritama Sidoarjo dilakukan berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dan menginspirasi. Berikut beberapa data penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penulis	Judul Penelitian	Latar Belakang
Reshita Novita Sari	“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran di SMP”	Pembelajaran matematika di sekolah yang dirasa sulit oleh peserta didik dan dibutuhkan kemampuan menalar serta imajinasi yang tinggi sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis media sosial Instagram (Sari & Siswono, 2020).
Wisnu Nugroho Aji dan Dwi Bambang Putut Setiaji	“Aplikasi <i>Tik Tok</i> Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra”	Anak generasi Z sangat menikmati aplikasi <i>Tik Tok</i> pada saat ini sehingga peneliti membuat media pembelajaran keterampilan bersastra dengan aplikasi <i>Tik Tok</i> (Aji & Setiyadi, 2020).

Desella Rasida Luisandrit h dan Setyo Yanuartuti “Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi *Tik Tok* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak” Disaat pembelajaran daring seperti saat ini(era pandemi) untuk meningkatkan kreativitas seni tari pada peserta didik peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi *Tik Tok* (Luisandrit h & Yanuartuti, 2020).

Besse Ayu Wulandari Kasin, Prusdianto, dan Tony Mulumbot	“Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aspek Teater Teknik Dasar Seni Menggunakan Aplikasi <i>Tik Tok</i> di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitololo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan”	Adanya <i>Tik Tok</i> yang merupakan media sosial baru dan dapat memberikan tempat untuk berekspresi melalui konten video pendek. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media dengan mata pelajaran Seni Budaya yang berfokus pada materi seni teater(drama) (Ayu et al., 2020).
Rajendrade wi Paramita	“Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wonoayu”	Masalah media pembelajaran di sekolah yang dinilai kurang variatif, sehingga peneliti membantu dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan audio visual (Paramita, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode research and development (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini, karena pada dasarnya penelitian ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan penerapan 5 tahapan model pengembangan ADDIE;

1. *Analysis* (Menganalisis)

Analisis adalah tahap pertama dalam melakukan penelitian ini. Pembuatan media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk menunjang dalam tahap pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Berikut beberapa analisis yang dibutuhkan :1) Analisis kebutuhan, 2) Analisis kurikulum yang digunakan di sekolah yang ditunjuk sebagai subyek penelitian, 3) Analisis peserta didik, 4) Analisis media yang akan digunakan

2. *Design* (Merancang)

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran berbasis media sosial *Tik Tok* dengan menentukan unsur-unsur berikut: 1) Menetapkan materi pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya, 2) Menyusun RPP sesuai hasil analisis kurikulum yang digunakan sekolah yang dipilih sebagai subyek penelitian, 3) Merancang nama akun dan desain tampilan pada halaman akun *Tik Tok*, 4) Pembuatan konten video pembelajaran 5) Pengunggahan video ke media.

3. *Development* (Mengembangkan)

Setelah membuat desain selanjutnya desain akan dikembangkan lebih lanjut untuk merealisasikan desain menjadi produk (media pembelajaran). 1) Membuat instrumen untuk mengukur kinerja media pembelajaran, 2) validasi media yang telah dirancang, 3) Memperbaiki/mengembangkan kekurangan dari rancangan media yang telah dibuat.

Dalam memvalidasi pengembangan media ini, peneliti menggunakan ahli materi dan ahli media. Ahli materi adalah seorang yang menguasai dan memiliki pengalaman dibidang materi. Ahli materi akan menilai ketepatan isi materi pada media yang dikembangkan serta disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kesesuaian materi dengan KI KD

yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan, pendukung materi pembelajaran dan pembaruan materi. Dalam proses ini, ahli materi melakukan validasi melalui angket yang diberikan kepada ahli (Suryani et al., 2018).

Sedangkan ahli media berperan penting dalam memberikan sumbangan berupa saran dan kritik untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta beberapa aspek yang dapat diperbaiki dalam media yang telah didesain. Dalam proses ini, ahli media melakukan validasi melalui angket yang diberikan kepada ahli (Suryani et al., 2018).

4. *Implementation* (Mengimplementasikan)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan kepada ibu guru seni budaya SMP Arditama yang bernama Lailatul Isbach, S.Pd yang berumur 29 tahun dan 20 peserta didik. SMP Arditama Waru Sidoarjo. Media diimplementasikan pada saat kelas berlangsung. Sebelum diimplementasikan peneliti memberi arahan dan tahapan yang harus dilakukan saat pembelajaran. Setelah pembelajaran peneliti menanyakan umpan balik kepada ibu Lailatul Isbach, S.Pd dan 20 peserta didik sebagai bahan evaluasi pengembangan media yang dibuat.

5. *Evaluation* (Mengevaluasi)

Melakukan evaluasi terhadap uji coba dan merevisi kekurangan dari pengembangan media yang dibuat. Perihal yang perlu dilakukan dalam pengevaluasian adalah dengan Mengukur ketercapaian pemahaman peserta didik dengan *pre-test*, *post-test*, praktik serta menanyakan umpan balik kepada ibu Lailatul Isbach, S.Pd melalui tahapan wawancara dan 20 peserta didik melalui tahapan pengisian kuesioner. Selanjutnya peneliti menganalisis apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik dan mengolah data-data yang didapatkan saat media sudah diterapkan.

Berikut bagan visualisasi proses instruksional dari penelitian ini yang disusun berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan metode *Research and Development* (R&D) versi Sugiyono (2014):



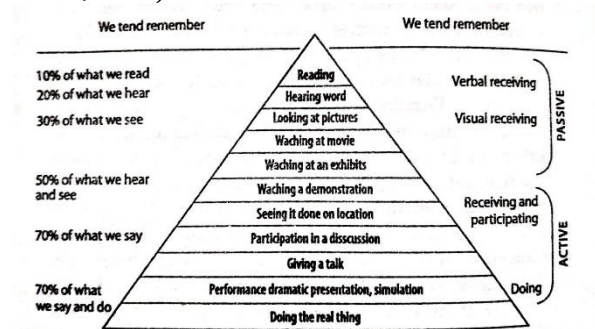
Gambar 2. Bagan Instruksional Penelitian Yang Disusun Berdasarkan Metode R&D Versi Sugiyono (2014).
(Sumber: Sugiyono, 2014)

Teknik dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dilakukan untuk studi pendahuluan mengenai sekolah, sistem ataupun proses pembelajaran seni budaya di SMP Aritama Waru, Sidoarjo. Wawancara ditujukan kepada ibu Lailatul Isbach, S.Pd selaku guru seni budaya di sekolah tersebut. Teknik observasi digunakan untuk meneliti proses dan hasil dari penelitian pengembangan ini. Dalam proses ini akan dilakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran saat melakukan uji coba sampai penerapan produk akhir yang siap diimplementasikan. Kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data dari responden. Teknik ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan diberikan dan diisi oleh responden untuk mengetahui respon dari penggunaan produk yang telah diujicobakan.

KERANGKA TEORETIK

Penggunaan media sangat bermanfaat untuk proses belajar-mengajar. Karena pemahaman seorang pelajar bisa menimbulkan kesalahan persepsi apabila penyampaian pembelajaran hanya disampaikan melalui kata verbal saja. Seperti yang digambarkan oleh kerucut

pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan menjadi tidak jelas apabila pesan/materi yang disampaikan hanya melalui ungkapan saja. Hal tersebut memungkinkan terjadinya kesalahpahaman maupun kurangnya pemahaman materi/pesan yang disampaikan (Susilana & Riana, 2018).



Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber: Sanjaya 2008)

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran : 1) Dapat memperjelas pesan/penjelasan materi dalam pembelajaran, 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, 3) Dapat menimbulkan gairah dalam belajar, 4) Dapat memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) Dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama (Susilana & Riana, 2018).

Media Sosial Tik Tok

Media sosial adalah golongan dari aplikasi yang berbasis internet dan memungkinkan terciptanya website interaktif seperti yang dikemukakan Kaplan et al., (2012); “Media sosial adalah seperangkat aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan pembuatan dan berbagi konten yang dibuat pengguna.”

Tik Tok adalah aplikasi video yang berasal dari negara Cina. Aplikasi ini berbasis audio visual berdurasi pendek yang menarik dan banyak disukai masyarakat. Video *Tik Tok* memiliki durasi yang sangat pendek, yaitu 15-180 detik pada versi sebelumnya. Namun kini aplikasi tersebut memiliki pembaruan perpanjangan durasi maksimal yang dapat diunggah, yaitu 3 menit., dengan penerapan durasi konten yang pendek maka tidak memerlukan kuota internet yang besar

untuk menontonnya dan mengunggahnya sehingga hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat.

Douyin atau yang biasa dikenal dengan *Tik Tok* adalah platform video pendek seluler dengan kemampuan pengeditan yang kuat, yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis musik dan efek pada video mereka (Chen et al., 2019).

Karakteristik video *Douyin / Tik Tok* dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu: invarian-waktu dan varian-waktu. Invarian-waktu bersifat statis, seperti durasi video, ukuran file video, dan waktu penayangan video, sedangkan varian-waktu bersifat dinamis, misalnya jumlah penayangan, jumlah suka, jumlah komentar, dan jumlah share (Chen et al., 2019).

Berikut beberapa karakteristik *Tik Tok* yang dikemukakan Chen, Zhuang. dkk (2019 : 3-4) :

1) Durasi Video

Tik Tok menyediakan video musik pendek 15 detik pada unggahan pengguna biasa. Namun, *Tik Tok* secara resmi mengizinkan sekelompok kecil pengguna resmi untuk mengunggah video berdurasi lebih dari 15 detik dan dalam beberapa waktu lalu *Tik Tok* memiliki pembaruan 3 menit untuk durasi maksimal yang dapat diunggah (Chen, Zhuang. dkk 2019 : 3).

2) Ukuran Video

Informasi ukuran file video tidak tersedia untuk video *Tik Tok*. Namun data yang dihitung Chen, Zhuang. dkk (2019 : 4) menunjukkan 97,8% video lebih kecil dari 5 MB. Ukuran file video rata-rata adalah 1,96 MB, lebih kecil dari pada video YouTube (7,6 MB) . Namun, mengingat ada 150 juta pengguna aktif dalam sehari, jika setiap pengguna mengupload video 1,96 MB, total ruang disk yang diperlukan untuk menyimpan semua video setidaknya 294 TB setiap hari. Oleh karena itu, caching yang efisien sangat penting.

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu bagian inti dari suatu pembelajaran. Bahan ajar digunakan dalam penyusunan desain pembelajaran sebagai sumber informasi, pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Bahan ajar berisi konten materi, kegiatan belajar, dan evaluasi yang tepat dan dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan.

Seperti yang dikemukakan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006) bahwa

secara garis besar bahan ajar terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap atau nilai yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Jenis bahan ajar dapat bermacam-macam, seperti yang sering dijumpai dalam satuan pendidikan salah satunya ada modul, buku teks pelajaran, diktat, dan masih banyak lainnya yang dapat digunakan untuk bahan ajar. Namun dalam pemilihan bahan ajar juga perlu diperhatikan. Menurut Yunus & Alam (2015) terdapat beberapa kriteria pemilihan bahan ajar yaitu: yang pertama bahan ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kedua, bahan ajar mencakup penjabaran tujuan pembelajaran, ketiga bahan ajar relevan dengan kebutuhan peserta didik, keempat bahan ajar sesuai dengan kebutuhan masyarakat, kelima mempertimbangkan norma yang berlaku, keenam tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis serta logis, dan yang terakhir bahan ajar dapat bersumber dari buku yang baku, keahlian guru, lingkungan masyarakat dan fenomena alam.

Gambar Bentuk

Menggambar bentuk atau biasa disebut dengan *still life* merupakan cara menggambar dengan melihat objek dan mengutamakan kesamaan/kemiripan objek yang akan digambar. Apabila gambar yang dibuat semakin mendekati kemiripan objek yang ditiru, berarti gambar bentuk yang dibuat mendekati sempurna. Seperti yang dikemukakan Haristanto, (2017), Untuk dapat menggambar bentuk dengan baik dan benar diperlukan model/objek yang dijadikan acuan untuk menggambar serta menggambar bentuk harus fokus pada objek yang digambar, bukan hanya sekedar ingatan. Objek yang dapat digunakan dalam menggambar bentuk adalah benda-benda mati/ alam benda disekitar.

Belajar dalam menggambar merupakan masalah latihan dan pengamatan. Benda-benda mati disekitar rumah atau lingkungan di sekolah dapat dijadikan objek yang mudah dalam tahap latihan. Oleh sebab itu peneliti memfokuskan materi gambar bentuk sebagai tahap awal seorang pelajar melatih kemampuannya dalam menggambar maupun berkarya seni. Berikut

kompetensi dasar yang difokuskan dalam penelitian ini :

Tabel 2. KD Seni rupa, Gambar Bentuk Kelas VIII SMP

KOMPETENSI DASAR	
3.1 memahami unsur, prinsip, teknik, dan menggunakan model prosedur menggambar dengan berbagai menggunakan model bahan dan teknik dengan berbagai bahan berdasarkan pengamatan	4.1 menggambar menggunakan model prosedur menggambar dengan berbagai menggunakan model bahan dan teknik berdasarkan pengamatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Desain Media Pembelajaran

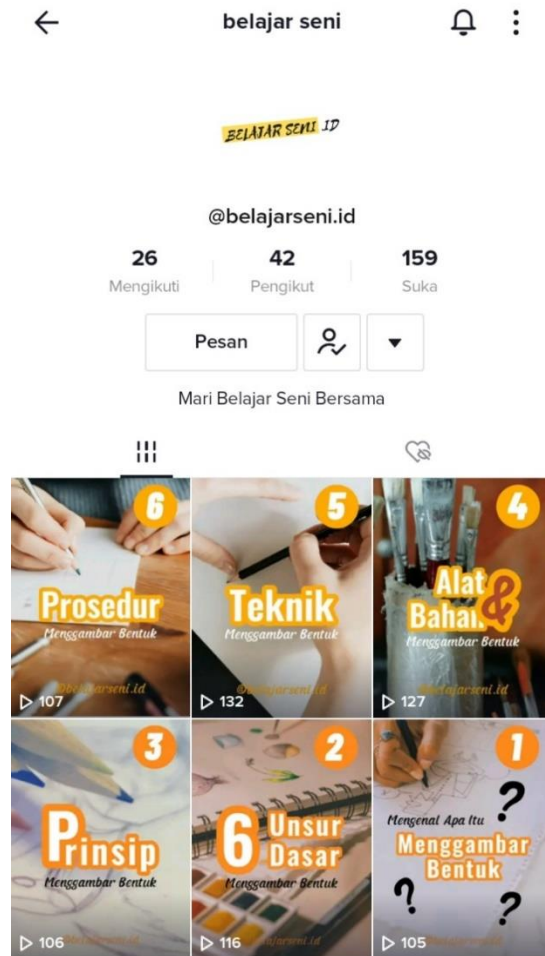
Perancangan media pembelajaran gambar bentuk berbasis *Tik Tok* dilakukan dengan cara menyiapkan materi, membuat storyboard, menyiapkan alat dan bahan pembuatan video, produksi video, editing, pembuatan akun *Tik Tok*, dan pengunggahan video pembelajaran. Berikut rincian media yang telah dibuat :

- 1) Nama akun *Tik Tok*:
@belajarseni.id
- 2) Desain foto profil akun *Tik Tok*:



Gambar 4. Foto Profil Akun
(Sumber: tiktok.com/@belajarseni.id, 2022)

- 3) Isi akun / *Tik Tok*:



Gambar 5. Isi Akun
(Sumber: tiktok.com/@belajarseni.id, 2022)

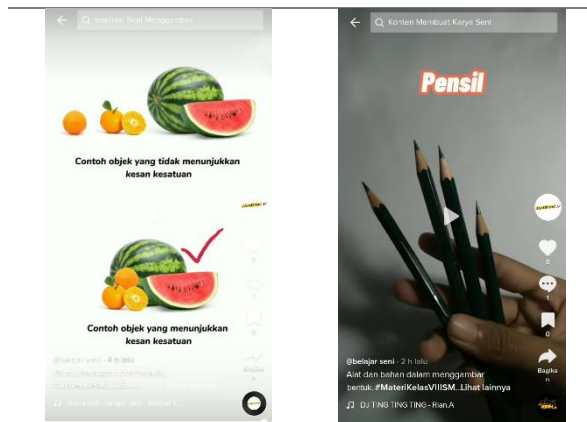
- 4) Tampilan isi video pembelajaran

Tabel 3. Tampilan Isi Video Pembelajaran



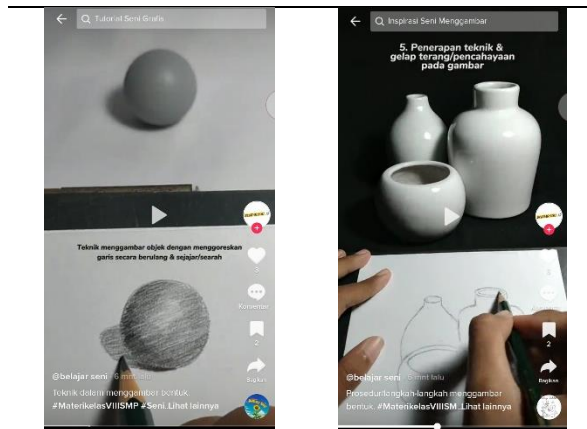
Materi 1 Konsep Menggambar Bentuk

Materi 2 Unsur Menggambar Bentuk



Materi 3 Prinsip Menggambar Bentuk

Materi 4 Alat & Bahan Menggambar Bentuk



Materi 5 Teknik Menggambar Bentuk

Materi 6 Prosedur Menggambar Bentuk



Penugasan

b. Validasi Desain Media Pembelajaran

Sebelum media diujicobakan, media pembelajaran divalidasi terlebih dahulu dan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang disebut juga dengan validator materi dan validator media. Validator materi dari pengembangan media ini adalah Bapak M. Harun. S.Pd selaku

guru seni budaya yang memiliki pengalaman dibidang mengajar seni budaya selama bertahun-tahun di salah satu SMP terfavorit di daerah Waru yaitu SMP Negeri 1 Waru Sidoarjo. Serta validator media dari pengembangan media ini adalah Bapak Winarno, S.Sn., M.Sn selaku dosen seni rupa Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi materi yang dilakukan menunjukkan persentase rata-rata sebesar 87% yang masuk dalam kategori sangat layak diujicobakan. Sedangkan untuk validasi media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91% yang juga masuk dalam kategori sangat layak diujicobakan.

c. Penerapan Media Pembelajaran

Media yang telah divalidasi diuji coba melalui pembelajaran secara langsung di SMP Arditama Waru. Dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII yang berjumlah 20 orang. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut :

• Kegiatan Pendahuluan



Gambar 6. Kegiatan Pendahuluan
(Sumber: Sholichah, 2022)

1. Guru menyapa/mengucapkan salam pembuka dilanjut dengan berdoa untuk memulai pembelajaran,
2. Guru menanyakan kondisi maupun kesiapan peserta didik dengan mengecek kehadiran,
3. Guru memberikan apersepsi pembelajaran,
4. Guru menyampaikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari , manfaat dan tujuannya.

- Kegiatan Inti



Gambar 7. Kegiatan Inti
(Sumber: Sholichah, 2022)

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka aplikasi *Tik Tok* untuk melihat materi di akun @belajarseni.id
2. Di Setiap pergantian materi dalam video (1,2,3,4,5, dan ke 6) guru menanyakan materi yang ditangkap peserta didik dari video yang dilihat. Serta guru memberikan penjelasan tambahan agar materi dapat dipahami dengan jelas.



Gambar 8. Sesi Tanya Jawab
(Sumber: Sholichah, 2022)

3. Setelah semua materi tersampaikan, guru memberi tugas praktik untuk menerapkan materi yang disampaikan yaitu menggambar bentuk
4. Guru mengarahkan tempat duduk siswa menjadi berkelompok dan memberikan objek yang akan digambar



Gambar 9. Kegiatan Praktik
(Sumber: Sholichah, 2022)

5. Siswa berkarya dengan pendampingan guru



Gambar 10. Pendampingan Praktik
(Sumber: Sholichah, 2022)

- Kegiatan Penutup.

1. Peserta didik mempresentasikan hasil gambar di depan kelas



Gambar 11. Kegiatan Penutup
(Sumber: Sholichah, 2022)

2. Guru memberi penilaian, refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup ketika selesai berdoa.

d. Hasil Penerapan Media Pembelajaran

Hasil penerapan media pembelajaran yang dikembangkan dinilai melalui beberapa aspek penilaian; *pre-test*, *post-test*, praktik, kuesioner dan wawancara. Berikut rincian nilai *pre-test*, *post-test*, praktik yang didapatkan setelah melakukan uji coba di SMP Arditama Waru :

Tabel 4. Indikator Penilaian

Nama Peserta Didik	Nilai		
	Pre	Post	Pra
Agus Kurniawan	63	76	75
Diky Novianto	82	84	84
Dwi Margareta Putri	53	98	90
Moh. Afiza Efendi	42	59	76
Muhamad Bayu Zaki Alfarizi	39	98	73
Muhammad Alfian Mukhorobin	48	68	76
Muhammad Amir	38	96	78
Muhammad Ardiansyah	45	76	84
Muhammad Yusuf	39	74	77
Nur Choiriyah Nurul Zahra	32	100	90
Nur Khabibatul Aini	54	80	89
Ratna sari	42	86	89
Ravaell Fawaz Rahmatullah Adjie	44	60	76
Regita Dwi Cahyani	49	80	76
Reza Alfaruq	49	73	78
Satria Ari Budionto	55	97	80
Silfana Aprilia Maudina	56	92	87
Tania Aprilliana	56	58	79
Widia Hanim Dwi Habsari	36	70	78
M. Fahmi Muzakki	40	82	75

Ket: Pre=*pre-test*; post=*post-test*; pra=praktik

Sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diberi *pre-test* untuk dikerjakan agar peneliti dapat mengukur kemampuan/pemahaman awal yang dimiliki

subyek penelitian tersebut. Berikut analisis data yang didapatkan peneliti dalam kegiatan *pre-test* :

- Nilai *pre-test* tertinggi : 82,
- Nilai *pre-test* terendah : 32,
- Nilai rata-rata *pre-test*: 48.

Sedangkan KKM/Kriteria Ketuntasan Minimal yang diterapkan di SMP Arditama Waru untuk kelas VIII adalah 75. Sehingga dilihat dalam rata-rata yang diperoleh dalam *pre-test* peserta didik belum dapat dinyatakan tuntas.

Sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik diberi *post-test*. *Post-test* merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur dan menilai hasil pemahaman materi yang sudah disampaikan. Berikut analisis data yang didapatkan peneliti dalam kegiatan *post-test*:

- Nilai *post-test* tertinggi : 100,
- Nilai *post-test* terendah : 58,
- Nilai rata-rata *post-test*: 82.

Jika dilihat dari hasil data yang didapatkan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan peneliti cukup membuahkan hasil dengan rata-rata nilai yang didapatkan melampaui nilai KKM yang ditetapkan sekolah. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan media yang dikembangkan peneliti tuntas.

Tidak hanya *pre-test* dan *post test* penilaian praktik juga dilaksanakan dalam penelitian ini, hal tersebut dilakukan agar peneliti dapat mengukur keterampilan peserta didik. Penilaian praktik merupakan hasil karya yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Karya yang dimaksud adalah hasil menggambar model benda disekitar dengan media kertas gambar dan pensil. Beberapa kriteria penilaian praktik yang diterapkan meliputi kesesuaian bentuk gambar dengan model, komposisi gambar, keseimbangan gambar, dan penguasaan teknik yang diterapkan. . Berikut analisis data dan hasil karya peserta didik yang didapatkan peneliti dalam kegiatan penilaian praktik :

- Nilai praktik tertinggi : 90,
- Nilai praktik terendah : 73,
- Nilai rata-rata praktik: 80.

Berikut beberapa dokumentasi karya subyek penelitian/ peserta didik :

1) Kategori karya yang baik

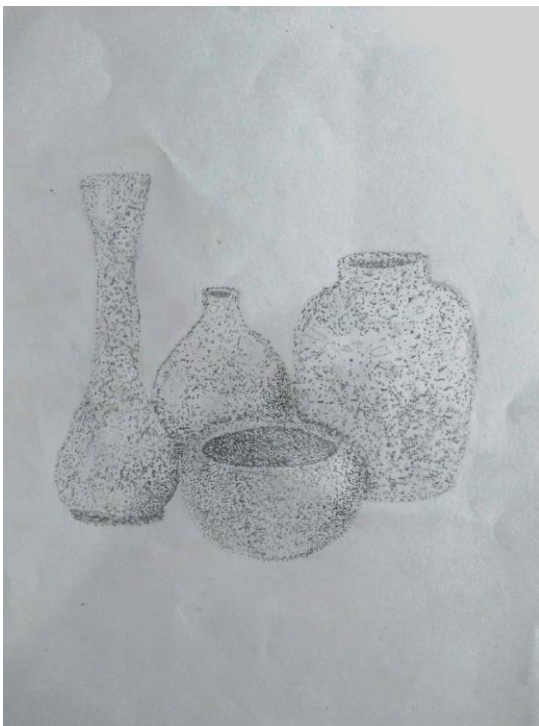


Gambar 12. Hasil Keterampilan Dwi Margareta Putri
(Sumber: Sholichah, 2022)

2) Kategori karya yang cukup

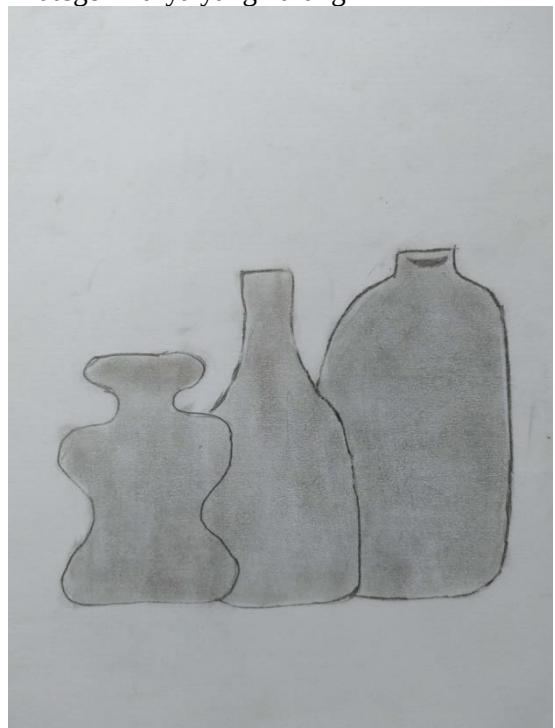


Gambar 14. Hasil Keterampilan Silfana Aprilia M.
(Sumber: Sholichah, 2022)



Gambar 13. Hasil Keterampilan Nur Choiriyah Nurul Z.
(Sumber: Sholichah, 2022)

3) Kategori karya yang kurang



Gambar 15. Hasil Keterampilan Muhamad Bayu Zaki A.
(Sumber: Sholichah, 2022)

d. Tanggapan Guru dan Peserta didik

Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai pembelajaran seni budaya dengan materi menggambar bentuk menggunakan media *Tik Tok*, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Lailatul Isbach, S.Pd selaku guru seni budaya di SMP Aritama secara langsung dan menurut beliau penerapan media *Tik Tok* dalam pembelajaran merupakan hal baru disekolah tersebut, karena sebelumnya media yang digunakan untuk pembelajaran hanya menggunakan power point atau hanya dengan penjelasan guru didepan kelas saja. Dengan adanya pengembangan media ini beliau merasa sangat terbantu untuk menyampaikan dan memvisualisasikan materi seni budaya terutama pada materi seni rupa menggambar bentuk yang seharusnya guru dapat menjelaskan dengan memberikan gambaran kepada peserta didik agar memahami penjelasan seperti teknik, prosedur maupun contoh gambar yang harus dipelajari.



Gambar 15. Wawancara Dengan Guru Seni Budaya SMP Aritama
(Sumber: Sholichah, 2022)

Sedangkan, untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai pembelajaran seni budaya menggunakan media *Tik Tok*, peneliti membagikan angket kepada 20 subyek penelitian/peserta didik setelah pembelajaran gambar bentuk selesai. Terdapat 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” dalam angket yang diberikan kepada subjek penelitian/peserta didik. Berikut data dan persentase hasil angket yang didapatkan peneliti :

Tabel 5. Indikator Penilaian

Indikator	Jawaban		Pers Ya
	Ya	Tidak	
Apakah pembelajaran menggambar bentuk menggunakan media/Aplikasi <i>Tik Tok</i> menyenangkan?	20	0	100%
Apakah pembelajaran menggambar bentuk menggunakan media/aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) mudah diakses?	20	0	100%
Apakah materi menggambar bentuk dalam video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) mudah dipahami ?	19	1	95%
Apakah materi dan tutorial menggambar bentuk dalam video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) disampaikan dengan baik dan jelas ?	20	0	100%
Apakah video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) menambah pemahaman dan pengalaman anda mengenai menggambar bentuk?	20	0	100%
Apakah penyampaian materi dalam video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) disampaikan dengan menarik?	20	0	100%

Apakah tampilan materi video pembelajaran dalam aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) terlihat jelas ?	20	0	100%
Apakah suara/audio penyampaian materi video pembelajaran dalam aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) terdengar jelas ?	20	0	100%
Apakah video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) dapat digunakan berulang-ulang dan digunakan belajar sendiri di rumah ?	19	1	95%
Apakah belajar menggunakan video pembelajaran di aplikasi <i>Tik Tok</i> (belajarseni.id) menambah motivasi anda dalam belajar menggambar bentuk ?	19	1	95%

Hasil data yang didapatkan memiliki peneliti menunjukkan rata-rata jawaban “Ya” lebih besar, yakni 96% dan dapat dikategorikan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dipaparkan kesimpulan dalam artikel ini adalah pengembangan media pembelajaran menggambar bentuk kelas VIII SMP berbasis *Tik Tok* dilakukan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang diujicobakan pada SMP Aritama Waru, Sidoarjo. Dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik.

Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun dengan langkah inti pembelajaran sebagai berikut : Guru mengarahkan peserta didik untuk

membuka aplikasi *Tik Tok* untuk melihat materi di akun @belajarseni.id. Di Setiap pergantian materi dalam video (1,2,3,4,5, dan ke 6) guru menanyakan materi yang ditangkap peserta didik dari video yang dilihat. Serta guru memberikan penjelasan tambahan agar materi dapat dipahami dengan jelas. Setelah semua materi tersampaikan, guru dapat memberi tugas praktik untuk menerapkan materi yang telah disampaikan

Penggunaan media sosial *Tik Tok* sebagai media pembelajaran seni budaya / menggambar bentuk ini dapat dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase validitas media yang mendapat skor 91%. Sedangkan hasil validitas materi mendapatkan skor sebesar 87%. Selain itu hasil respon guru dan peserta didik dikatakan “positif” yaitu dengan tanggapan yang baik dari guru yang menurut beliau dengan adanya penerapan media pembelajaran ini sangat membantu beliau dalam memvisualisasikan bagaimana teknik, prosedur dan contoh dalam menggambar bentuk. Sedangkan nilai persentase jawaban positif siswa sebesar 96% . Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media juga sangat tampak dan tuntas dengan mendapatkan nilai rata-rata “82” pada post-test dan “80” pada nilai rata-rata keterampilan.

Saran

Dari beberapa pengalaman peneliti saat pengembangan sampai pada tahap pengujian, beberapa saran dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Tik Tok* ini adalah :

1. Bagi pengguna media ini disarankan untuk memiliki data internet dan memiliki koneksi yang stabil
2. Siswa yang tidak memiliki HP/koneksi internet bisa berkelompok dengan siswa lain untuk bergabung
3. Selain menggunakan HP, guru juga bisa menggunakan media ini sebagai sumber belajar dan menyisipkan video yang ada di dalam *power point* dan menampilkan pada layar proyektor.
4. Pendidik/pengguna dianjurkan untuk melakukan interaksi kepada peserta didik di sela-sela pergantian materi agar menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Interaksi dapat berupa tanya jawab maupun penjelasan tambahan.

Harapan dari penelitian yang telah dilakukan adalah agar dapat membantu guru seni budaya disekolah baik di Sidoarjo maupun di daerah-daerah lainnya. Agar media yang dikembangkan dapat digunakan dalam penyampaian materi di dalam kelas menjadi lebih menarik dan berbeda dari sebelum-sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora*, 6(1), 57–66.
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64154867/jurnal metafora 2020-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1649966440&Signature=UwwGdytOHfcE8pjYMXiXPIXRHhy7MQCT1iITOSW~ohBYBWEUeu-oXApL~Kmaf9v7l4MeNdh9OY5n5vxMxPFAaMxcSgXGfx26rghwiwJp9pQiS0Yhbm1W7pZHygC5UeedT3H3OHT](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64154867/jurnal%20metafora%2020-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1649966440&Signature=UwwGdytOHfcE8pjYMXiXPIXRHhy7MQCT1iITOSW~ohBYBWEUeu-oXApL~Kmaf9v7l4MeNdh9OY5n5vxMxPFAaMxcSgXGfx26rghwiwJp9pQiS0Yhbm1W7pZHygC5UeedT3H3OHT)
- Ayu, B., Kasin, W., & Mulumbot, T. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aspek Teater Materi Teknik Dasar Seni Peran Menggunakan Aplikasi Tiktok Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 1–17. <http://eprints.unm.ac.id/19177/>
- Chen, Z., He, Q., Mao, Z., Chung, H. M., & Maharjan, S. (2019). A study on the characteristics of douyin short videos and implications for edge caching. *ACM International Conference Proceeding Series*.
<https://doi.org/10.1145/3321408.3323082>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. In *Departemen Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Haristanto. (2017). *Teknik Menggambar Bentuk 3 Dimensi*. RELASI INTI MEDIA:
- Kaplan, A. M., Delerue, H., & Haenlein, M. (2012). Social media: Back to the roots and back to the future. *Journal of Systems and Information Technology*, 14(2), 101–104.
<https://doi.org/10.1108/1328726121123212>
- 6
- Luisandrih, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085/17450>
- Maryam B. Gainau, Bu”Tu, D., Labobar, J., Jeujan, C. A., Yanengga, S., Wenda, D., Kopeuw, P. M., & Ugadje, E. F. (2016). *Problematika Pendidikan di Era Globalisasi*. PT.KANISIUS.
<https://ebooks.gramedia.com/books/author/maryam-b-gainau-dorce-bu-tu-julianus-labobar-christina-anita-jeujan-semuel-yanengga-daniel-wenda-pilipus-m-kopeuw-evelien-f-ugadje>
- Paramita, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggambar Model Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMPN 1 Wonoayu. *Jurnal Seni Rupa*, 08, 25–32.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31782>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. KENCANA.
- Sari, R. N., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran Di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 120–127.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/32940>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riana, C. (2018). *Media Pembelajaran* (C. W. Prima (ed.)).
- Yunus, H., & Alam, H. V. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. Deepublish.