

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BENTUK MELALUI APLIKASI TIKTOK SMPN 3 CANDI SIDOARJO

Andini Rahma Dwiyantri¹, Imam Zaini²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: andini.18009@mhs.unesa.ac.id

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

ABSTRAK

Beberapa siswa telat dalam mengumpulkan tugas materi gambar bentuk adalah salah satu masalah yang dihadapi Bapak Jefry Dio ketika mengajar pada kelas VIII-3 SMPN 3 Candi Sidoarjo. Berlatar belakang sebagai sarjana drama, Jefry merasa kurang menguasai materi gambar bentuk maka beliau mengajar dengan cara membagikan *link youtube* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam angket kuesioner respon siswa sebelum penelitian, 81% siswa kelas VIII-3 memilih belajar video tutorial menggambar bentuk melalui aplikasi tiktok. Video pada tiktok umumnya berdurasi maksimal tiga menit, maka peneliti dan guru pengampu menyepakati mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok dengan membagi menjadi tiga video: (1) tutorial membuat sketsa (2) tutorial membuat gelap terang (3) memberi gelap terang pada sketsa video pertama. Ketiga video tersebut diujikan kepada tiga validator, yaitu ahli materi gambar bentuk, ahli konten video, dan guru pengampu seni budaya SMPN 3 Candi Sidoarjo. Hasil kelayakan materi pada tiga video tersebut mencapai rata-rata 96% layak, sedangkan pada kelayakan konten tiga video tersebut mencapai 93% layak dijadikan media pembelajaran. Maka selanjutnya peneliti menguji coba hasil pengembangan video tutorial kepada siswa kelas VIII-3 menghasilkan rata-rata prosentase 89% siswa merespon sangat baik.

Kata kunci : gambar bentuk, video tutorial, aplikasi tiktok.

ABSTRACT

Some students are late in collecting assignments for shape drawing materials is one of Jefry Dio's problems when teaching in class VIII-3 of SMPN 3 Candi, Sidoarjo. With a background bachelor degree of dramatic arts, therefore wick he is incharge of was still visual art, the methode used in this visual art is using a Youtube tutorials In tihis case things like the monotony of the video tutorials and without explanations, has the students to be bored and hard to get the understanding of the subject so that students are late in collecting assignments, Jefry said. In the student response questionnaire before the tiktok study, 81% of student of eighth grades preffer study fine art with video tutorials on tiktok social media. Videos on tiktok generally have a maximum duration of three minutes, so researchers and teachers who agree to develop learning media using the tiktok application by dividing into three videos: (1) sketching tutorials (2) tutorials on making lighting effect (3) giving lighting effect to the first video sketch. The three videos were tested on three validators, namely a still life material expert, a video content expert, and a cultural arts teacher at SMPN 3 Candi Sidoarjo. The material eligibility results on the three videos reached an average of 96% feasible, while the content eligibility of the three videos reached 93% worthy of learning media. So then researchers tested the results of developing video tutorials to grade VIII-3 students resulting in an average percentage of 89% of students responding very well.

Keywords: still life, video tutorial, tiktok application.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan elektronik pun semakin canggih, salah satunya adalah elektronik jenis *handphone* (HP) yang tidak hanya didesain sebagai alat komunikasi seperti SMS (*short Message Service*) dan telepon saja melainkan hp pada zaman ini memiliki fitur yang lebih canggih seperti kamera yang lebih jernih, fitur internet dan juga fitur menyediakan sebuah platform yang dapat mendapatkan aplikasi baru secara gratis sehingga HP bisa dikatakan sebagai sebuah alat yang multi fungsi, yakni dapat digunakan sebagai alat komunikasi dari berbagai aplikasi yang telah diunduh, alat hiburan, bahkan sebagai media edukasi. Salah satu aplikasi yang populer pada saat ini adalah aplikasi tiktok, aplikasi primadona generasi z yang memiliki beragam konten mengenai edukasi, hiburan, *fashion and beauty*, *food* dan sebagainya (Bulele, 2020).

Latar belakang pengajar mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 3 Candi, Jefry Dio Firmansyah adalah seorang seniman dari sarjana seni drama, oleh karena itu beliau kurang menguasai dalam sebuah materi seni rupa. Dalam kegiatan belajar materi gambar bentuk, Jefri akan membagikan sebuah *link youtube* untuk mempelajari tutorial menggambar bentuk. Video tutorial yang berdurasi sangat lama, penampilan yang monoton dan terkesan kurang menarik mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya sehingga beberapa siswa telat untuk mengumpulkan tugas.

Beragam konten yang tersedia dalam tiktok, salah satunya jenis konten edukasi berdurasi 15 detik, hal ini dapat menjadi solusi sebagai pengganti video media pembelajaran sebelumnya. Seperti yang dikatakan Mana (2021) tiktok sebagai media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi belajar secara efektif. Pendidik pun dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang tentunya menyesuaikan lingkungan belajar dan kebutuhan dari peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut (1) bagaimana konsep

pembuatan media pembelajaran video tutorial gambar bentuk siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo? (2) bagaimana proses pembuatan media pembelajaran video tutorial gambar bentuk siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo? (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi tiktok aplikasi tiktok pembelajaran gambar bentuk siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo? . dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui dan mendeskripsikan konsep pembuatan video tutorial media pembelajaran gambar bentuk siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo (2) Mengembangkan dan mendeskripsikan proses pembuatan video tutorial media pembelajaran gambar bentuk siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo (3) mengetahui dan mendeskripsikan hasil respon siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo terhadap media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi tiktok. Sedangkan Batasan penelitian ini adalah pengembangan video tutorial menggambar bentuk melalui aplikasi tiktok untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII-3 SMPN 3 Candi Sidoarjo dalam belajar menggambar ebentuk.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan penelitian ini. Penelitian pertama, yakni dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan” oleh Achmad Taufik Rizani pada tahun 2016. Hasil penelitian beliau berdasarkan hasil coba kelompok kecil diperoleh tingkat validasi aspek materi sebesar 88,89%, aspek media sebesar 91,66%, dan keseluruhan validasi menampilkan produk mencapai kelayakan sebesar 92,375%, hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak untuk digunakan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di sekolah tersebut.

Penelitian kedua, diteliti oleh Dian Hediati, dkk pada tahun 2021 yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa aplikasi tiktok mempunyai banyak kelebihan dalam menunjang pembelajaran musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan, karena tiktok mudah dioperasikan, fitur-fitur tiktok

mendukung pembelajaran seni, serta mempunyai manfaat yang mendukung perkembangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan “*Reasearch and Development*” (RND). Metode RND adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (sugiyono, 2017:297). Sedangkan metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Pemilihan model ini tepat apabila dikembangkan sebagai bahan ajar inovatif karena model ini bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan sistematis (setyosari, 2013:24).

Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara pada siswa dan guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Candi Sidoarjo yang terletak di jl. Raya kedaton Ds. Sugihwaras Candi, Sidoarjo. lokasi tersebut dipilih karena penelitian yang akan dilaksanakan relevan dengan masalah penelitian yang akan dilaksanakan.

Prosedur penelitian model penelitian ADDIE yang dimaksud sebagai berikut (1) analisis, yakni sebuah tahap mengumpulkan data yang digunakan untuk penelitian (2) desain / perancangan yakni tahap mendefinisikan tahap yang dirancang (merumuskan materi sesuai kopetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran serta perancangan produk) (3) tahap pengembangan melakukan tahap merealisasikan produk video tutorial kemudian dilanjutkan validasi produk untuk mengukur standar produk yang dilakukan oleh validator yang meliputi para ahli desain dan materi. Setelah mendapat masukan dari para validator, maka dilakukan revisi, kemudian dilanjutkan (3) tahap implementasi, melakukan penerapan produk dengan cara menguji coba kepada perwakilan siswa 10 siswa kelas VIII-3 yang sesuai pengelompokkan rata-ara prestasi mata pelajaran seni budaya. Kemudian dilanjutkan (4) tahap evaluasi, pada tahap ini melakukan evaluasi dari tahap sebelumnya dan juga

melakukan evaluasi tahap besar yang meliputi 4 tahap sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa cara, yakni meliputi: (1) Observasi dengan cara peneliti datang ke sekolah untuk menganalisa informasi sesuai dengan apa yang akan diteliti (2) angket kuesioner berupa angket responden yang ditujukan kepada guru yang meliputi pertanyaan mengenai faktor masalah pada kelas VIII-3 SMPN 3 Candi Sidoarjo, (3) wawancara dengan melakukan tanya jawab terkait fenomena yang diteliti terhadap guru dan siswa (4) dokumentasi yang berisi data pendukung ketika berlangsungnya penelitian.

Untuk menguji kelayakan dan mengetahui spesifikasi pada pengembangan produk ini menggunakan validasi para ahli materi gambar bentuk, konten video, dan guru pengampu mata pelajaran seni budaya. Sedangkan untuk mengetahui respon siswa mengenai produk video tutorial menggunakan aplikasi tiktok ini menggunakan angket responden yang diukur menggunakan skala likert. Setelah data terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus dan dicocokkan dengan kriteria kelayakan serta hasil observasi.

Tabel 1. Skala *Likert*

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Riduwan, 2014:43)

Rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Jumlah Skor Hasil Penilaian

N : Skor Maksimal

P : Angka Presentase

(sugiyono, 2015:400)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Presentase	Kriteria
76 – 100%	Sangat Layak

51 – 75%	Layak
26 – 50 %	Tidak Layak
0 – 25 %	Sangat Tidak Layak

(Riduwan, 2014:45)

Table 3. Kriteria Hasil Observasi

Presentase	Kriteria
76 – 100%	Sangat Baik
51 – 75%	Baik
26 – 50 %	Tidak Baik
0 – 25 %	Sangat Tidak Baik

(sugiyono, 2015 :400)

KERANGKA TEORITIK

A. Media Pembelajaran

Media dalam Bahasa Arab diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam setiadarma 2006, mengatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi suatu kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sedangkan media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT, 1977). Wayan Setiadarma, 2006. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan minat siswa, pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memafatkan informasi.

Dari paragraph diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikn pesan yang menarik guna meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa.

B. Video Tutorial

Video adalah ralat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat

waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep, 2013:64). Dari pendapat tersebut video dapat diartikan sebagai suatu rekaman gambar yang menyajikan konsep-konsep yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.

Sedangkan *tutorial* dalam KBBI diartikan sebagai pengajaran tambahan melalui pengajar (tutor), sehingga tutorial adalah suatu pembelajaran yang dilakukan seseorang ahli kepada sekelompok orang.

menurut Baharuddin (2014), video tutorial dapat diartikan sebagai sebuah rekaman gambar hidup yang berfungsi sebagai sistem komunikasi atau media pengajar dan pembimbingan belajar bagi peserta didik. Dalam pengertian diatas video tutorial dapat disimpulkan sebagai rangkaian suatu rekaman gambar hidup yang mampu menyajikan informasi yang diberikan seorang ahli kepada sekelompok orang sehingga mampu memahami proses atau menambah pengetahuan hanya dengan menyaksikan video.

C. Aplikasi Tiktok

Aplikasi tiktok adalah sebuah jejaring media sosial dan platform video musik asal Tiongkok yang diluncurkan awal September 2016. Tiktok mengukuh diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh sebanyak 45,8 juta kalinya sehingga mengalahkan aplikasi lainnya seperti aplikasi Instagram dan whatsapp (Bohang, 2018). Banyak pengguna aplikasi tiktok di Indonesia yang mencapai dari sepuluh juta, mayoritas penggunanya adalah anak usia sekolah (peserta didik) atau bisa disebut sebagai Generasi Z, oleh karena itu dapat kita ketahui aplikasi tiktok telah menjadi primadona, dan digandrungi para milenial yang mayoritasnya anak sekolah (Aji & Setyadi, 2019). Dari pendapat diatas tiktok dapat diartikan sebagai sebuah jejaring media sosial dari Tiongkok berbasis v ideo musik yang merupakan sebuah aplikasi primadona Generasi Z.

Aplikasi tiktok memiliki keunggulan yang disukai oleh Generasi Z dengan menampilkan konten menarik dan memberi wadah bagi mereka yang ingin membuat suatu video yang diinginkan. Seperti yang dikatakan Warini (2020), aplikasi ini dapat digunakan sebagai media hiburan dengan membuat dan membagi video sesama pengguna aplikasi tiktok lainnya karena tiktok berbentuk *creating and sharing* konten video ke sesama

pengguna. Beragam konten yang tersedia dalam tiktok mengenai edukasi, hiburan, *fashion and food* dan sebagainya (Bulele, 2020). Salah satu konten edukasi menggambar dapat ditemui pada akun mbetand, illustrasee, dan heyapriliaa yang mempunyai ciri khas masing-masing sehingga penikmat merasa termotivasi untuk mencoba menggambar yang telah disajikan. Oleh karena itu, aplikasi tiktok tidak hanya bisa digunakan sebagai media hiburan melainkan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menghasilkan efek positif pada peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan menambah sebuah relasi sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Herdiati (2021) mengatakan bahwa aplikasi tiktok dapat menjadi kebijakan kampus 4.0 berbasis teknologi. Beliau (Herdiati, 2021) juga memaparkan bahwa tiktok mudah untuk dioperasikan dengan fitur-fitur yang mendukung perkembangan peserta didik dalam pelajaran jarak jauh.

Dari paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi tiktok adalah platform primadona Generasi Z berupa sosial media berbasis video yang memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik.

D. Menggambar Bentuk

Menurut (Sembiring, 2014) gambar bentuk dalam Bahasa Inggris disebut *drawing*, yakni cabang seni rupa dua dimensi yang produk akhirnya berupa gambar. Menggambar atau *drawing* menurut Wallschlaeger dan Snyder dalam (Muharrar, 2003) adalah suatu proses visual untuk menggambar atau menghadirkan figure dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen, atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada, warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk *image*. Menggambar suatu proses kreatif dimana menggambar membuat guratan diatas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai sesuatu (Ching, 2002). Dalam kutipan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa gambar adalah sebuah cabang seni rupa dengan membuat guratan diatas sebuah permukaan menggunakan alat tulis untuk menghasilkan suatu titik, garis, nada, warna,

tekstur yang secara grafis menyajikan kemiripan mengenai suatu objek.

Sedangkan gambar bentuk yakni menggambar benda mati seperti alat elektronik, alat tulis, buah-buahan, dan benda mati lainnya. Menurut (Rustamardi, 2005:11) dalam proses pembelajaran menggambar bentuk, gambar bentuk yakni suatu proses pernyataan kembali hasil pengamatan suatu objek gambar yang indah pada bidang gambar. Dalam menggambar bentuk tujuan utamanya ialah mempelajari dasar-dasar bentuk objek, menggambar objek yang dilihat langsung dengan cara mengamati dan menggambar secara langsung dan serupa (Sunaryo, 2006). Dengan demikian gambar bentuk dapat diartikan sebagai kegiatan seni rupa dengan mengamati sebuah objek lalu dituangkan berupa gambar yang sesuai objek aslinya.

Teknik menggambar bentuk menurut (Priatna, 2011:25) terbagi menjadi tiga jenis yakni (1) Teknik Isometrik, yakni Teknik menggambar bentuk menggunakan konstruksi tertentu sehingga menghasilkan ukuran dan proporsional antarsisinya. (2) Teknik Still Life, penggunaan Teknik ini lebih memfokuskan pada faktor karakter objek dan mengabaikan pada bentuk yang diproporsional sehingga benda yang dibuat mengalami distorsi. Selanjutnya ada (3) Teknik Skala, yaitu menggambar bentuk dengan menggunakan pola yang disebut skala.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research And Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Serta menggunakan metode pengambilan data berupa wawancara, Pembagian angket kuesioner, observasi lapangan dan dokumentasi guna menunjang jalannya penelitian. Uji coba dilakukan terhadap 10 siswa dari 31 siswa kelas VIII-3 SMPN 3 Candi guna perjalanan penelitian lebih efektif sebagai subjek penelitian. Pemilihan model ADDIE ini, tepat apabila dikembangkan sebagai bagan ajar inovatif karena model ini bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan sistematis (Setyosari, 2013:24).

Untuk mendapatkan hasil pengembangan video tutorial yang memuaskan, maka peneliti

mengajukan validasi kepada para ahli yang meliputi ahli materi gambar bentuk, ahli konten video dan guru pengampu seni budaya di sekolah guna mengetahui kesesuaian pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan. Selanjutnya mendapat hasil yang valid dari ketiga validator, penulis melanjutkan tahap uji coba kepada subjek penelitian (siswa kelas VIII-3 SMPN 3 Candi Sidoarjo) dengan membagikan lembar angket kuesioner respon siswa.

Proses desain ini berpedoman analisis data, maka tahap awal desain produk ini adalah merancang *story board*. Perancangan video tutorial ini peneliti dan guru pengampu bersepakat bahwa video yang akan dikembangkan menjadi tiga video yang meliputi, (1) video pertama tentang cara membuat sketsa, (2) video ke-2 tentang bagaimana cara membuat gelap terang dan (3) video terakhir berisi tentang mengarsir sketsa yang telah dibuat pada video pertama. Perancangan sebuah produk maka tidak lupa dengan perancangan komponen visualisasi yang akan digunakan.

Komponen visualisasi yang dimaksud meliputi penataan ruang, teks, gambar dan suara. Penataan ruang rekam yang rapi dan memiliki cahaya yang cukup dengan harapan dapat memberikan kesan pemirsa media pembelajaran video tutorial tersebut dapat menarik perhatian serta memberikan kenyamanan dalam menyimak video. Pembuatan video ini, juga diperlukan tampilan gambar nyata yang digunakan sebagai contoh objek gambar guna memudahkan pemirsa untuk memahami maksud peneliti dalam menerangkan tutorial. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti mendokumentasikan video tutorial menggunakan kamera DSLR Canon EOS 750D yang ditempelkan pada tripod, dengan tambahan cahaya dari sebuah *ring light* berdiameter 30cm. Setelah itu, peneliti mengedit video melalui aplikasi adobe premiere pro dengan bantuan adobe after effect untuk mendapatkan hasil video yang maksimal.

Penggunaan tulisan yang mudah dibaca dengan memiliki ukuran yang pas adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam memudahkan pemirsa menyimak video tutorial.

Maka jenis tulisan yang digunakan ialah *sans serif* dengan ukuran 12 hingga 18. Selain itu, media pembelajaran ini menggunakan dua jenis suara, yaitu suara latar (*backsound*) dan suara dari narasi. Pemberian *backsound* bertujuan untuk memberikan kesan ceria agar lebih menarik dan tidak monoton. Ketiga video menggunakan *backsound fish in the pool instruments* yang diperoleh dari pengunduhan internet. Pemberian *backsound* ini menggunakan volume yang ringan sehingga tidak mengganggu suara narasi yang disampaikan. Selanjutnya, suara narasi ialah suara yang diperoleh dari perekaman suara peneliti. Suara narasi ini digunakan untuk berkomunikasi kepada peserta dan juga menyampaikan pesan isi materi pada video tutorial. Pada video tutorial yang akan dikembangkan, peneliti meniru konsep narasi yang telah digunakan oleh konten kreator bernama heiapriliaa, konten kreator yang memiliki aksentuasi suara yang *medok* (lantunan aksentuasi yang kental) dan sedikit menambahkan campuran bahasa daerah pada penjelasan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar menggambar bentuk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah adanya perancangan *story board* dan empat komponen di atas, maka menghasilkan video yang dapat diakses pada *QR code* Berikut.



Gambar 1. QR code link hasil pengembangan video

Tahap selanjutnya adalah tahap validasi kepada ketiga validator (ahli materi gambar bentuk, ahli konten video dan guru pengampu). Guru pengampu pada tahap validasi ini akan menguji kelayakan dalam segi materi dan juga konten video. Adapun hasil validasi materi oleh ahli materi dan guru pengampu sebagai Berikut:

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi Tiktok SMPN 3 Candi Sidoarjo”

Tabel 1. Hasil Validasi materi gambar bentuk

No	Indikator	Skor						f	N	P (%)
		Ahli Materi			Guru Pengampu					
		1	2	3	1	2	3			
1	Materi disampaikan dengan jelas	5	4	5	4	5	5	28	30	93
2	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	5	4	5	5	5	29	30	97
3	Materi, berpotensi meningkatkan motivasi siswa	5	5	5	5	4	4	28	30	93
f		15	14	14	14	14	14	85	90	183
N		15	15	15	15	15	15	90	90	300
P(%)		100	93	93	93	93	93	94	100	61

Sedangkan hasil kelayakan konten video yang telah divalidasi oleh ahli konten dan guru pengampu sebagai Berikut:

Tabel . Hasil Validasi konten video tutorial

No	Indikator	Skor						f	N	P (%)
		Ahli Konten			Guru Pengampu					
		1	2	3	1	2	3			
1	Ketepatan audio	5	5	5	4	4	4	27	30	90
2	Kualitas visual	5	4	4	5	5	5	28	30	93
3	Kejelasan bahasa	4	5	5	5	4	5	28	30	93
4	Kualitas editing	5	4	5	5	4	5	28	30	93
f		19	18	19	19	17	19	85	120	369
N		20	20	20	20	20	20	90	120	400
P(%)		95	90	95	95	85	95	94	100	92

Dari dua tabel di atas, peneliti menghitung hasil tabel dengan menganut rumus sugiyono (2015) sehingga materi gambar bentuk pada video menghasilkan prosentase kelayakan sebanyak 99%, dan konten video tutorial tersebut 99% layak dijadikan media pembelajaran. Maka dari hasil tersebut, peneliti melanjutkan pada tahap uji coba produk. Uji coba produk ditujukan kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas VIII-3 SMPN 3 Candi Sidoarjo. Untuk memudahkan penelitian, peneliti meringkas subjek menjadi 10 siswa dengan pengelompokan setiap kategori prestasi (3 siswa mempunyai prestasi seni budaya diatas nilai KKM, 4 siswa dengan prestasi rata-rata KKM dan 3 siswa dengan melampaui KKM).

Tahap awal uji coba, peneliti melakukan pengenalan dan menyampaikan maksud pada siswa. Kemudian peneliti melanjutkan dengan membagikan tiga angket kuesioner respon siswa dengan menjelaskan secara singkat. Kemudian peneliti memutar video tutorial pertama melalui layar proyektor kelas dan melanjutkan menjelaskan maksud angket tersebut sambil menunggu siswa menyelesaikan mengisi angket video pertama. Ketika sudah selesai, melanjutkan memutar dan mengisi angket untuk video ke-2 dengan tahapan yang sama, kemudian video ke-3. Kemudian, peneliti menutup pertemuan kelas.

Hasil respon siswa ini kembali dihitung menggunakan rumus yang telah digunakan sugiyono (2015) sehingga hasil uji coba tersebut,

video I menghasilkan 99% respon baik, video II menghasilkan prosentase 99% respon baik dan video III menghasilkan 99% respon baik. Sehingga mencapai rata-rata prosentase 99% respon baik.

Tabel 3. Hasil respon siswa pada video I

Subjek Siswa	Aspek Penilaian											f	N	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	45	55	81
2	5	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	47	55	85
3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	42	55	76
4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	5	4	45	55	81
5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	50	55	90
6	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	54	55	98
7	4	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	44	55	80
8	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	52	55	94
9	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	54	55	98
10	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	53	55	96
f	46	46	45	47	40	42	43	41	45	45	41	486	550	879
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	550	550	1000
P(%)	92	92	90	94	80	84	86	82	90	90	82	88	100	88

Tabel 4. Hasil respon siswa pada video II

Subjek Siswa	Aspek Penilaian											f	N	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	5	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	46	55	84
2	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	50	55	91
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	43	55	78
4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	36	55	65
5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	51	55	93
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	55	100
7	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	55	84
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	55	100
9	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	53	55	96
10	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	55	96
f	47	46	44	46	42	44	45	44	43	44	46	488	550	887
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	550	550	1000
P(%)	94	92	88	92	84	88	90	88	86	88	92	89	100	89

Tabel 5. Hasil respon siswa pada video III

Subjek Siswa	Aspek Penilaian											f	N	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	50	55	91
2	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	51	55	93
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	42	55	76
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	42	55	76
5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	50	55	91
6	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	52	55	94,5
7	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	51	55	93
8	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	54	55	98
9	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	52	55	94,5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	55	100
f	48	47	47	44	43	43	48	43	40	46	46	499	550	907
N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	550	550	1000
P(%)	96	94	94	88	86	86	96	86	80	92	92	91	100	91

Aspek pada tabel di atas meliputi (1) Saya suka menggunakan video tutorial yang telah ditampilkan, (2) Banyak informasi mengenai membuat gelap terang dalam video tutorial menggambar bentuk yang baru saya ketahui, (3) Saya memperoleh pengetahuan tentang macam-macam arsiran cara membuat sketsa menggambar bentuk yang lebih mudah, (4) Saya dapat memahami cara mengarsir gambar bentuk dengan benar, (5) Setelah menyaksikan video, saya tertarik mencoba mengarsir secara mandiri, (6) Setelah menyaksikan video tutorial membuat gelap terang pada kubus, saya mampu belajar menggambar bentuk dengan mandiri, (7) Saya merasa lebih giat dan lebih semangat menggambar

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi Tiktok SMPN 3 Candi
Sidoarjo”

bentuk, (8) Saya dapat membaca tulisan pada video tutorial dengan jelas, (9) Musik pada video

tutorial ini membuat saya termotivasi dalam belajar, (10) Audio / suara pada video tutorial ini sudah terdengar jelas, (11) Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan. Sedangkan yang dimaksud simbol “f” pada tabel berarti Jumlah skor hasil penelitian, “N” berarti Jumlah skor maksimal dan “P(%)” yang dimaksud adalah angka prosentase.

Tabel 6. Kriteria Hasil Respon Siswa (riduwan, 2014)

Presentase	Kriteria
76 – 100%	Sangat Baik
51 – 75%	Baik
26 – 50%	Tidak Baik
1 - 25%	Sangat Tidak Baik

99% respon baik siswa ketika dipadukan dengan tabel kriteria menurut riduwan (2014), maka hasil uji coba tersebut mendapatkan respon sangat baik oleh siswa. Maka dengan hasil tersebut, tiga video tutorial ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran mata pelajaran seni budaya bagi siswa kelas VIII SMPN 3 Candi, Sidoarjo.

Adapun video tutorial yang telah diuji cobakan telah diunggah melalui aplikasi tiktok. Berikut adalah link video yang dapat diakses.



Gambar 2. Link video tutorial I pada tiktok



Gambar 3. Link video tutorial II pada tiktok



Gambar 4. Link video tutorial III pada tiktok

KESIMPULAN

konsep perancangan media pembelajaran video tutorial gambar bentuk untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMPN 3 Candi Sidoarjo dalam mata pelajaran gambar bentuk. Peneliti merancang video tutorial yang telah disesuaikan untuk peserta didik kelas VIII-3 SMPN Candi Sidoarjo. Dengan tampilan yang terinspirasi dari konten akun heiapriiaa, konten kreator menggambar dengan memiliki keunikan cara bicara yang *medok* (lantunan aksen daerah) dan sedikit campuran Bahasa daerah. Maka keunikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam materi menggambar bentuk.

Media pembelajaran video tutorial diajukan kepada tiga validator, Validator ahli materi gambar bentuk, Validator ahli konten video dan validator guru pengampu pelajaran seni budaya SMPN 3 Candi Sidoarjo. Validator ahli materi gambar bentuk, Bapak Nur Wakhid, ketiga video tersebut memiliki prosentase rata-rata kelayakan materi sebanyak 95,5% layak, menurut ahli konten video, Bapak Widyan, tiga konten video tutorial sketsa vas bunga memiliki prosentase sebanyak 91% layak. Sedangkan bagi guru pengampu, Bapak Jefry Dio selaku guru pengajar siswa kelas VIII-3, maka peneliti menetapkan beliau sebagai validator materi dan konten. Bagi beliau, pada segi materi gambar bentuk, tiga video tersebut mencapai rata-rata prosentase sebanyak 97% layak, sedangkan tiga konten video tutorial tersebut memiliki rata-rata prosentase sebanyak 95% layak untuk diuji cobakan. Dari rata-rata prosentase diatas, maka video ini berkategori sangat layak untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian, Siswa SMPN 3 Candi Sidoarjo.

Hasil uji coba tiga video tutorial menggambar bentuk bagi peserta didik kelas VIII-3 Candi Sidoarjo dapat dilihat dari respon siswa dalam angket kuesioner yang telah dibagikan saat uji coba produk. Di kelas uji coba produk, nilai respon siswa yang didapatkan sangat beragam, namun dapat ditarik rata-rata video I mencapai 88,3% respon sangat baik, video II memperoleh 88,7% respon siswa sangat baik dan video ke-III juga memperoleh respon sangat baik mencapai 91%. Namun meskipun rata-rata ketiga video mendapat respon yang sangat baik, peneliti juga

mendapatkan saran yang diajukan peserta didik untuk mendapatkan video tutorial yang lebih memuaskan. Maka peneliti menampung masukan tersebut, dan menjadikan sebagai sebuah evaluasi untuk pertimbangan perbaikan pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan proses, kelayakan yang diperoleh dan hasil penerapan dari pengembangan media pembelajaran video tutorial menggambar bentuk, peneliti memiliki saran bagi siswa, guru, peneliti dan pihak lain. Bagi siswa, dalam membuat karya gambar bentuk dibutuhkan ketelatenan dalam terus mencoba dan tidak lupa selalu menanamkan optimisme bahwa mampu berkarya gambar bentuk dengan baik dan juga perlu menghilangkan fikiran buruk mengenai tidak bisa menggambar dan semacamnya. Bagi guru, Sebaiknya siswa terus diarahkan aktif dalam mencari informasi mengenai materi gambar bentuk, sehingga tidak hanya mempelajari buku paket. Bagi peneliti, Sebaiknya terus meningkatkan kemampuan menganalisis dan mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat memecahkan solusi dalam setiap masalah yang dihadapi ketikan menjadi seorang pendidik. Dan bagi pihak lain, Media yang dikembangkan peneliti memiliki banyak kekurangan, baik segi desain tampilan visual, audio, materi maupun unsur lainnya. Maka, perlu adanya peningkatan kemampuan maupun pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran seperti halnya menggunakan fitur live pada tiktok atau lainnya. Serta akan lebih baik apabila dilakukan pemberian saran kepada peneliti untuk dijadikan evaluasi kedepannya dan pemantik motivasi bagi siswa agar dapat bersemangat dalam berkarya menggambar bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2019). *Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan-Bersastra*. Psikologi Perkembangan, VI (Oktober 2013), 1-224.
- AECT “THE DEFINITION OF EDUCATION TECHNOLOGY”, 1977. *Edisi Indonesia diterbitkan CV Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan*. (Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.7)
- Baharuddin, Ilham. 2014. *Efektifitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 1 Bajo Kabupaten Lawu Sulawesi Selatan*. Makasar : Universitas Negeri Makasar.
- Bohang, F. K. 2018. *Tiktok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia*-Kompas.com. Diakses Februari 13, 2022, [Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia \(kompas.com\)](https://www.kompas.com).
- Cecep, Kustandi. Stjipto. Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual & Digital Edisi Kedua*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Ching, F.D. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Yogyakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Gusdiansyah, Rully. 2009. *Teknik Menggambar Wajah*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Herdiati, D., Dkk. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim Sumatera Selatan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Mana, L.H.A. 2021. *Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Sumatera Barat. JIRA
- Muharrar, S. (2003). “*Tinjauan Seni Ilustrasi*” *Bahan Ajar Mata Kuliah Menggambar Ilustrasi*. Jurusan Seni Rupa: Unnes.
- Priatna, Angga. 2015. *Jago Gambar Pake Pensil Dari Nol*. Depok. PT.WahyuMedia
- Ramdani, Nurin Salma. Dkk. 2021. *Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring*. Bekasi. Akademika.com
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia.
- Spice, Jake. 2014. *Draw Cats In 15 Minutes*. United Kingdom. Ilex Press.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Winarni, Endang W. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta : Bumi Aksara.