

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PEMODELAN *CLAY* 3D MELALUI *TIKTOK*

Nabilah Ramadhani¹, Nur Wakhid Hidayatno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nabilah.18044@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan media sosial *Tiktok* di kalangan peserta didik generasi Z dan Alpha, yang membuka peluang pemanfaatan platform ini sebagai media pembelajaran alternatif. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial teknik pemodelan *clay* 3D yang dipublikasikan melalui *Tiktok*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Desain penelitian meliputi tahap pra produksi (pembuatan storyboard), produksi (pengambilan gambar teknik *slab*, *pinch*, *coil*, dan dekorasi), serta pascaproduksi (pengeditan dan unggahan ke *Tiktok*). Penelitian dilakukan di Kota Surabaya dengan subjek berupa media video dan responden pengguna *Tiktok*. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, dokumentasi digital, dan analisis komentar pengguna. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi tayangan *Tiktok*. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial ini memiliki keterjangkauan dan respons positif dari pengguna. Video mendapatkan jumlah tayangan dan komentar yang menunjukkan daya tarik visual dan potensi edukatif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis *Tiktok* dapat menjadi alternatif efektif dalam menyampaikan materi seni kriya secara ringkas dan menarik. Disarankan agar pengembangan konten selanjutnya mempertimbangkan aspek interaktivitas dan evaluasi pemahaman peserta didik secara lebih terukur.

Kata kunci: video tutorial, *clay* 3D, *Tiktok*, media pembelajaran, seni kriya.

Abstract

This research is motivated by the increasing use of the Tiktok social media platform among students from Generation Z and Alpha, which opens up opportunities to utilize this platform as an alternative learning medium. The objective of this study is to produce an educational media in the form of video tutorials on 3D clay modeling techniques, published through Tiktok. The research employed a development-based approach using qualitative descriptive methods. The research design included pre-production (storyboard preparation), production (video recording of slab, pinch, coil techniques, and fish decoration), and post production (editing and uploading to Tiktok). The study was conducted in Surabaya, with the media videos as the main subjects and Tiktok users as the supporting respondents. Data collection techniques included observation, digital documentation, and user comment analysis. Instruments used comprised observation sheets, field notes, and Tiktok playback documentation. The data were analyzed using the Miles and Huberman model. The results show that the tutorial videos successfully reached and attracted users, with a significant number of views and positive interactions. The comments demonstrated visual appeal and educational potential. The conclusion of this study is that Tiktok-based video tutorials can serve as an effective alternative medium for delivering arts and crafts materials in a concise and engaging format. It is recommended that future content development consider enhancing interactivity and measurable learning evaluations.

Keywords: tutorial video, 3D clay, *Tiktok*, educational media, visual arts

PENDAHULUAN

Media sosial, khususnya *Tiktok*, saat ini sangat populer di kalangan generasi muda, terutama Gen Z dan Alpha. *Tiktok* yang awalnya berfungsi sebagai platform hiburan telah berkembang menjadi ruang yang juga memuat konten edukatif, termasuk pembelajaran seni rupa. Materi seni rupa tiga dimensi, seperti pemodelan *clay*, seringkali dianggap sulit karena keterbatasan waktu, alat, dan ahli di sekolah. Sementara itu, survei BPS tahun 2022 mencatat lebih dari 80% remaja Indonesia mengakses internet setiap hari, dengan *Tiktok* sebagai platform dominan untuk konsumsi video edukasi dan hiburan.

Gap antara kebutuhan pembelajaran seni kriya praktis dan terbatasnya waktu/ahli di sekolah menuntut solusi yang kreatif. Video tutorial berbasis *Tiktok* menawarkan format singkat, visual, dan sesuai tren belajar generasi digital native. Beberapa penelitian terdahulu menegaskan efektivitas konten edukasi visual di *Tiktok* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, namun umumnya fokus pada minat, bukan proses kreatif pembuatan media. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi (Awang, 2016). Platform video pembelajaran memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas waktu belajar bagi siswa secara mandiri dari rumah (Hidayat, 2022). Artikel ini secara khusus mendeskripsikan proses pembuatan video tutorial *clay* 3D di *Tiktok* dan analisis tanggapan audiens sebagai validasi media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pembuatan media video tutorial tersebut serta menganalisis respons dan tanggapan pengguna *Tiktok* terhadap video tutorial sebagai media pembelajaran seni rupa. Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berupa video tutorial *clay* 3D melalui *Tiktok* dan bagaimana tanggapan pengguna *Tiktok* terhadap video tutorial tersebut sebagai media pembelajaran seni rupa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang potensi *Tiktok*

sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik bagi generasi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan desain research and development (R&D). Proses meliputi tahap pra-produksi (pembuatan storyboard), produksi (pengambilan gambar teknik *slab*, *pinch*, *coil*, dan dekorasi), serta pascaproduksi (pengeditan dan unggahan *Tiktok*). Subjek penelitian adalah video tutorial dan pengguna *Tiktok* yang berinteraksi melalui komentar dan likes.

Sumber data terdiri dari data primer (proses pembuatan video, interaksi pengguna) dan data sekunder (referensi teori media pembelajaran, multimedia, sosial media edukatif, dan literatur seni rupa). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi digital, dokumentasi proses, dan analisis konten komentar pengguna. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Validasi data menggunakan triangulasi antara observasi digital, dokumentasi proses, dan uji ahli media/materi oleh dosen Pendidikan Seni Rupa. Penilaian kelayakan memakai skala Likert pada empat aspek: kelayakan isi/materi, penyajian, bahasa, dan teknis.

KERANGKA TEORETIK

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai pembawa pesan dalam proses pembelajaran dan dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari media visual, auditori, hingga multimedia interaktif yang membantu menyampaikan informasi secara efektif dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Media visual memainkan peran penting karena membantu memperjelas konsep abstrak melalui gambar, diagram, atau grafik yang memudahkan pemahaman. Sedangkan multimedia pembelajaran yang menggabungkan teks dan gambar secara simultan terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran, terutama ketika menggunakan video sebagai media pembelajaran yang membantu memahami materi abstrak dan menyesuaikan dengan gaya belajar generasi digital (Aulia & Mintohari, 2023; Maharani, 2024). *Tiktok* sebagai media edukatif memiliki

popularitas tinggi di kalangan generasi Z dan Alpha karena kebiasaan mereka dalam mengakses konten visual yang singkat dan interaktif. Dengan format video pendek berdurasi maksimal beberapa menit, *Tiktok* sangat ideal untuk distribusi media tutorial seni kriya karena mampu menyampaikan materi secara singkat, jelas, dan kreatif. Kreativitas penyampaian di *Tiktok* dengan penggunaan musik, efek visual, dan narasi menarik membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah diakses oleh generasi muda.

Dalam seni kriya keramik atau *clay*, terdapat tiga teknik utama dalam pemodelan yang relevan diterapkan dalam media pembelajaran visual dan praktis, yaitu teknik *pinch* (pijit), *coil* (pilin), dan *slab* (lempengan). Teknik-teknik ini membantu siswa untuk memahami dan mempraktikkan proses pembuatan kerajinan secara langsung, sehingga media pembelajaran yang bersifat visual dan praktikal sangat mendukung pembelajaran seni kriya *clay*. Dengan demikian, pemanfaatan multimedia yang menggabungkan teks dan gambar, serta platform populer seperti *Tiktok*, sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat visual dan praktis, khususnya dalam seni kriya keramik dengan teknik pemodelan *pinch*, *coil*, dan *slab*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan media pembelajaran ini dimulai dari perencanaan materi teknik *clay* yang praktis dan mudah dipahami, menyesuaikan durasi dan format *Tiktok*. Produksi video dilakukan di rumah dengan alat sederhana, dibagi empat bagian sesuai teknik *clay* dan dekorasi. Video diedit untuk memastikan durasi maksimal 3 menit dan tampilan menarik serta mudah diikuti. Setelah diunggah ke *Tiktok* menggunakan hashtag khusus, video memperoleh antara 470 hingga 626 views dalam satu minggu, dengan jumlah komentar dan likes yang menunjukkan keterlibatan pengguna.

Komentar mayoritas positif dan apresiatif, seperti pujian atas detail informasi dan kejelasan demonstrasi. Beberapa komentar juga berisi pertanyaan teknis tentang ukuran karya. Validasi dari dua dosen ahli menunjukkan skor "Sangat Layak" untuk aspek isi, penyajian, bahasa, dan

teknis media dengan rata-rata skor sekitar 86,5 dari 100. Ini memperkuat bahwa video tutorial tersebut dapat dipakai sebagai media edukasi yang efektif.

Respons pengguna sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya penggabungan informasi visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman. Selain itu, video pendek yang interaktif sangat cocok dengan gaya belajar generasi digital native yang terbiasa dengan konten yang singkat dan mudah diakses.

Meskipun validasi awal sudah baik dan respons pengguna positif, penelitian ini mengakui batasan berupa belum adanya pengukuran kuantitatif dampak pembelajaran dan interaktivitas lanjutan. Dengan demikian, disarankan pengembangan lebih lanjut dapat menambahkan fitur interaktif dan evaluasi pemahaman yang lebih mendalam.



Gambar 1. Dokumentasi Produksi
(Sumber: koleksi pribadi)

Statistik Interaksi Audiens**Tabel 1.** Statistik Interaksi Video *Tiktok* dalam 1 minggu

Video	Views (7 hari)	Likes	Komentar
Teknik <i>Pinch</i>	470	40	6
Teknik <i>Slab</i>	528	37	9
Teknik <i>Coil</i>	574	42	7
Dekorasi Ikan	626	35	6

**Gambar 2.** Kode QR untuk mengakses media vidio teknik dekorasi**Tabel 2.** Rekapitulasi Penilaian Validasi Media

Aspek	Skor		Kriteria
	V1	V2	
Kelayakan Isi	4	5	Sangat baik
Kelayakan Penyajian	4	4	Sangat baik
Kelayakan Bahasa	4	4	Sangat baik
Kelayakan Teknik	4	4	Sangat baik

Keterangan: V1= Validator 1; V2= Validator 2

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial pemodelan *clay* 3D melalui platform *Tiktok* dapat meningkatkan keterlibatan dan respon positif peserta didik, khususnya di jenjang SMP. Validasi ahli menempatkan media ini dalam kategori “sangat layak” untuk edukasi seni kriya dengan format digital. Video tutorial berdurasi pendek, demonstrasi teknik, dan visualisasi konkret sangat efektif menarik atensi generasi digital native dan memudahkan pemahaman teknik *clay* secara praktis. Metode

pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan proses diskusi dan refleksi materi sehingga mempermudah pemahaman (Athallah & Tobing, 2023).

Peneliti menyarankan guru agar lebih berani memanfaatkan sosial media sebagai ruang belajar alternatif yang menyenangkan dan relevan. Para peserta didik maupun pembelajaran mandiri dapat mengakses tutorial sebagai penunjang belajar praktis. Penelitian lanjutan disarankan mengeksplorasi bentuk interaktivitas dan evaluasi pemahaman peserta didik lebih lanjut melalui fitur live streaming, polling, dan uji dampak kognitif secara terstruktur.

REFERENSI

- Athallah, N. L. N., & Tobing, D. C. L. (2023). Penerapan Media Video Pembelajaran pada Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya di SD Negeri 003 Lubuk Sakat. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(4), 507–515. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i4.2563>
- Aulia, W., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 220–234.
- Awang, R. E. A. (2016). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Semarang*.
- Hidayat, T. (2022). Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...*, 1(1), 4. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Maharani, R. K. (2024). *Pemanfaatan Penggunaan Media Tik Tok Pada Materi Teks Deskripsi Fase D Kelas VII SMPN 2 Sayung*.