

---

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Mata Pelajaran  
Informatika Kelas X TKJ Di SMK Negeri 2 Padang**

**Widia Sagita<sup>1</sup>, Irsyadunas<sup>2</sup>, Adlia Alfiriani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumbar

Email : [widyasagita97578@gmail.com](mailto:widyasagita97578@gmail.com)<sup>1</sup>, [unasirsyad@gmail.com](mailto:unasirsyad@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[adlia.heldi@gmail.com](mailto:adlia.heldi@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract**

*This learning media development research aims to produce learning media products that are valid and practical so that they are suitable for use in informatics learning class X at SMK Negeri 2 Padang. The method used in this research and development (Research and Development). With the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The source of the data in this study was to carry out a feasibility test in the form of validation using a material validation questionnaire carried out by 3 experts namely, 2 class x informatics teachers at SMK Negeri 2 Padang and 1 lecturer from the informatics education study program, 3 media experts namely a lecturer in the informatics education study program. Data analysis was performed using a Likert scale measurement. With 4 answer options (very valid, valid, less valid, invalid). After these measurements, the material validation results were 89%, media expert validation was 91%. From the results of the analysis it can be concluded that the development of TikTok-based learning media is in very valid and practical criteria and can be used in learning activities in class X informatics subjects. TKJ at SMK Negeri 2 Padang.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, TikTok.*

**I. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian penting dalam suatu bangsa untuk mengembangkan kemampuan serta pembentukan karakter bagi peserta didik, salah satunya pendidikan yang dilakukan secara formal. Pendidikan formal merupakan suatu institusi yang di kelola oleh pemerintah dan swasta, dalam perkembangannya pendidikan dilakukan sejak dini hingga pendidikan tinggi di Universitas.

Menurut (Mulyono., 2023) “bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien”. Menurut rahma (Irsyadunas ., 2023) “pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting”. Menurut (Pustikayasa, 2019) Media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan pendidik untuk mendorong peserta didik secara mudah, tepat, cepat, benar dan tidak terjadi verbalisme. Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Elearning menurut Dharma ( Irsyadunas, 2022) merupakan

konvergensi atau penggabungan antara teknologi dan komputer, jaringan internet, dan aspek komunikasi dan materi pendidikan dalam mendukung terciptanya sistem pengajaran berbasis internet. Tujuan dilakukannya

(2) Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis Tik Tok yang Praktis pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang.

## II. Landasan Teori

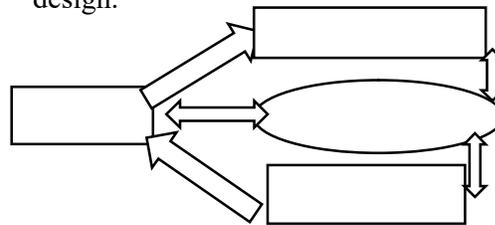
Penelitian pengembangan ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan pengembangan terdahulu antara lain penelitian Pranoto & Agraini, (2021) dimana penelitian ini dinyatakan praktis dibuktikan dengan proses berkarya mahasiswa dengan mengupload video kegiatan pada akun TikTok yang digunakan. Selanjutnya pada penelitian Zubaida (2021), dari uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli didapatkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori sangat layak. Uji materi didapatkan persentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat layak. Kemudian media tersebut di ujitobakan secara luas (lapangan) kepada 42 mahasiswa dengan mendapatkan persentase sebesar 82,12% dalam kategori sangat layak. Rerata dari hasil uji ahli dan uji coba diatas didapatkan hasil persentase 86,9% yang berarti bahwa pengembangan media pembelajaran maharah al-kalam menggunakan Tik Tok sangat layak digunakan..

## III. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini (*Research and Development*). R&D merupakan metode penelitian

penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis Tik Tok yang valid pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 2 Padang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut ( Alfiriani, 2015) Dengan model pengembangan *ADDIE* sebuah model pengembangan media dan pembelajaran yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi ( Hakky & Uska, 2018 ), metode pengembangan *ADDIE* memiliki keunggulan pada tahapan kinerjanya. Model *ADDIE* artinya model generic yg polu digunakan oleh perancang instruksional untuk pengembangan instruksional system design.



**Gambar 1. Model Pengembangan Model *ADDIE***

Sumber : ( Hakky & Uska, 2018 )

### Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini adalah : (1) uji coba ahli materi oleh 1 orang dosen jurusan pendidikan informatika dengan kualifikasi M.Pd serta 2 orang guru yang kompeten dalam mata pelajaran informatika di SMK Negeri 2 Padang, dengan kualifikasi pendidikam S1. (2) Uji media pembelajaran terdiri dari 3 orang yaitu dosen jurusan pendidikan informatika dengan kualifikasi pendidikan M.Kom. (4) Uji pengguna

yang terdiri 2 orang guru mata pelajaran informatika kelas x TKJ di SMK Negeri 2 Padang dengan klasifikasi pendidikan S1 serta dari siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Padang.

#### Teknik pengumpulan data

$\text{Nilai Praktikalitas/ Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing masing item} \times 100}{\% \text{ Jumlah skor ideal item}}$
--

Dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya, hal tersebut digunakan untuk mengetahui hasil prosentase yang telah dihitung (Juhandra, 2019), kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

#### 1. Praktikalitas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat valid
2	61 – 80	valid
3	41 – 60	Kurang valid
4	21 - 40	Tidak valid

#### 2. Validitas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Kurang praktis
4	21 - 40	Tidak praktis

Uji validitas terdiri atas 2 yaitu, validitas ahli materi yang dilakukan oleh 2 orang dosen dan 1 orang

guru. sedangkan validitas media dilakukan oleh 3 orang dosen. Untuk praktikalitas terdiri atas 2, yaitu praktikalitas guru dilakukan oleh 2 orang guru, untuk praktikalitas siswa dilakukan oleh siswa kelas X TKJ Mata pelajaran Informatika sebanyak 36 siswa.

#### IV. Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video berbasis TikTok yang dirancang dan dibuat oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik disekolah. Pengembangan media pembelajaran berbasis Tiktok ini menggunakan model perancangan media pembelajaran *ADDIE*. Model *ADDIE* meliputi 5 tahap, yaitu : 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tahap – tahap penelitian pengembangan tersebut dilakukan sebagai berikut :

##### 1. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan penelitian awal pada kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Padang

##### 2. Perancangan (*Design*)

Hasil desain storyboard dibuat untuk menentukan media pembelajaran berbasis TikTok, storyboard berfungsi untuk mempermudah dan memvisualisasikan ide pada media pembelajaran

##### 3. Pengembangan (*Development*)

a) Tampilan awal

**Tampilan awal akun TikTok**



**Gambar 2. Penjelasan Mengenai b. Tampilan Materi**



**Gambar 3. Penjelasan mengenai Sistem Komputer**



**Gambar 4. Penjelasan Mengenai Komponen Sistem Komponen**

**Materi : Sistem komputer  
Perangkat Keras Komputer**

- a) **Komponen Perangkat Input** terdiri dari **Keyboard, Mouse, Touchpad Dan Scanner**



**Gambar 5. Penjelasan mengenai Perangkat Input**



**Gambar 6. Penjelasan mengenai Macam perangkat Input**

**b) komponen perangkat Output**  
Terdiri dari Monitor, Printer, Proyektor dan Spekaer.



**Gambar 7. Penjelasan mengenai Perangkat Output**



**Gambar 8. Penjelasan mengenai Perangkat Output**

**Macam perangkat Output**  
**Komponen Perangkat proses**

a) Terdiri dari Central Processing Unit (CPU), Random Access Memory (RAM), Video Graphics Array (VGA) dan Motherboard.



**Gambar 9. Penjelasan Mengenai Perangkat Proses**



**Gambar 10. Penjelasan Mengenai Macam Perangkat Proses**

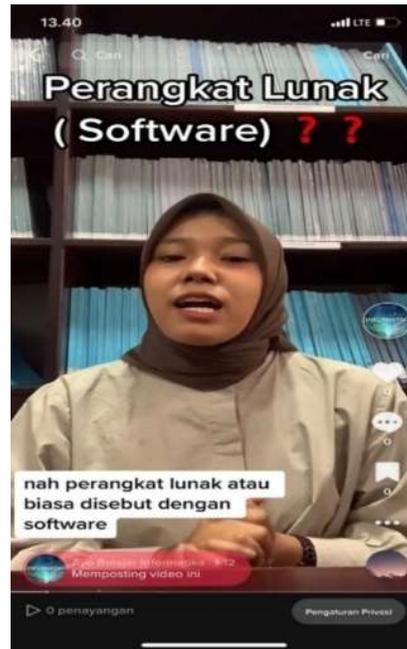
### Komponen Perangkat Penyimpanan



Gambar 11. Penjelasan Mengenai Perangkat Media Penyimpanan

### Perangkat Lunak Komputer

- a) Sistem Operasi Terdiri dari Windows, Linux, Mac OS



Gambar 13. Penjelasan Mengenai Perangkat Media Penyimpanan



Gambar 12. Penjelasan Mengenai Macam Media Penyimpanan



Gambar 14. Penjelasan Mengenai Macam Perangkat Lunak

**Implementasi (Implementation)**

Setelah didapatkan data hasil uji validitas selanjutnya adalah tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas agar dapat diketahui apakah media pembelajaran berbasis TikTok ini praktis atau tidak praktis. Data hasil penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru mata pelajaran Informatika dan siswa 36 siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Padang.

**Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan pada pengembangan media yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui seberapa tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil evaluasi yang telah diperoleh dari validator ahli materi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis TikTok pembelajaran yang dirancang dikategorikan valid dan hasil evaluasi yang diperoleh dari validator ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TikTok juga dikategorikan valid. Selain validasi ahli materi dan media, hasil evaluasi juga diperoleh berdasarkan praktikalitas guru dan respon peserta didik terhadap media ,dimana hasil praktikalitas guru dan peserta didik ini dikategorikan sangat praktis. Berikut validitas dan praktikalitas yang diperoleh:

**1. Validitas Ahli Materi**

No	Aspek	Hasil Penilaian Per Aspek	Kategori
1	Ketercapaian Tujuan	90%	Sangat Valid
2	Kesesuaian dengan Kurikulum	89%	Sangat Valid
Rata-rata		89%	Sangat Valid

**2. Validitas Ahli Media**

No	Aspek	Hasil Penilaian Per Aspek	Kategori
1	Keadaan Pengguna	85%	Sangat praktis
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	94%	Sangat praktis
3	Kegunaan	88%	Sangat praktis
Rata -rata		89%	Sangat praktis

**3. Praktikalitas Guru**

No	Aspek	Hasil Penilaian Per Aspek	Kategori
1	Keadaan Pengguna	85%	Sangat praktis
2	Efektifitas Waktu Pembelajaran	94%	Sangat praktis
3	Kegunaan	88%	Sangat praktis
Rata -rata		89%	Sangat praktis

**4. Praktikalitas Siswa**

No	Aspek	Hasil Penilaian Per Aspek	Kategori
1	Minat siswa	87%	Sangat praktis
2	Proses penggunaan	90%	Sangat praktis
3	Peningkatan keefektifan siswa	88%	Sangat praktis
4	Waktu yang cukup tersedia	89%	Sangat praktis
Rata -rata		88%	Sangat praktis

**V. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media dilakukan dengan 2 tahap yaitu tahap validasi terdiri dari validasi ahli materi dan media tahap ini melibatkan 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media ,tahap selanjutnya adalah praktikalitas terdiri dari praktikalitas guru dan siswa, yang melibatkan 2 orang guru dan 36 siswa. setelah dilakukan beberapa tahapan tersebut barulah dilakukan pengolahan data yang menghasilkan media pembelajaran tersebut sangat praktis untuk digunakan
2. Tingkat validitas dilakukan melalui pengujian kepada ahli materi dan media. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 91% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil dari validasi ahli media adalah

89% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil validasi ahli materi dan media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TikTok dinyatakan sangat praktis.

3. Tingkat praktikalitas diperoleh dari respon guru dan siswa tentang kepraktisan media pembelajaran berbasis TikTok. Data praktikalitas yang diperoleh dari respon guru pada media pembelajaran berbasis TikTok didapatkan rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis TikTok yang dibuat diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat praktis.

## VI. Daftar Pustaka

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS*, 3(2), 78–90.
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., & Cahyadi, A. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok. *Komunikasi Profesional*, 5(3), 285–293.
- Ari, Y. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Cakrawala Pendas*, 1(1), 53–57.
- Aryadillah, M. ., & Fitriansyah, F. (2017). *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Praktik)* (Vol. 15, Issue 2).
- Citra, A., & Dwi, D. (2021). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. *Eduactio*, 7(3), 1127–1134. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>
- Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1185–1190. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/521>
- Irsyadunas, I. (2020). *Kontribusi Motivasi Belajar terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pemrograman Web. Vol 7, No.*
- Irsyadunas, I., Mary, T., Maizeli, A., & Lina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Sintak Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Mobile. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, 8(1), 46–59. <https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i1.4845>
- Juhandra, S., Mulyono, H., & Irsyadunas. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan Strategi Edutainment berbantuan CD Pembelajaran Interaktif untuk Kelas X Multimedia SMK N 4 Padang.
- Jumadi, F., Agung, A., & Putra, N. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan

- Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440.
- Kurniawan, A., & Pusptaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku.
- Marsuki, Sukma, M. N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Meningkatkan Kemampuan HSKK Peserta Didik. *Mandarin Learning and Teaching*, 4(2), 70–74.
- Nur Ainun Hasibuan. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai (Team-Assisted Individualization) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Di Smp Negeri 3 Padangsidimpuan. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 33–41.
- Prianto, A., Winardi, & Umi, Q. (2021). *Tentang Efektivitas Pendidikan dan Kewirausahaan di SMK*. PUSTAKA ILMU.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikas Pendidikan*, 2(2), 103–114.