

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
TIKTOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMPN 2 CIGOMBONG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Muhamad Faiz Nouval
032119063**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

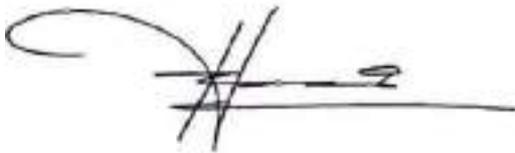
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

Nama : Muhamad Faiz Nouval
NPM : 032119063
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks
Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong.

Hari, tanggal disetujui :

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Suhendra, M.Pd.
NIK 10903032434

Dosen Pembimbing II



Rina Rosdiana, M.Pd.
NIP 197001171994032001

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

LEMBAR PENGESAHAN

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, dan membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan rasa syukur dan kerendahan hati kupersembahkan laporan skripsi ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhitung kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua saya, Ibu (Jamilatul Adawiyah) dan Bapak (Yayan Supiyandi, S.Pd.) yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, dan cinta serta doa yang tiada henti untuk keberhasilan dan kesuksesan saya. Terimakasih atas segala perjuangan dan dukungan yang telah diberikan sehingga saya bisa berada dititik ini. Terima kasih Ibu dan Bapak semoga sehat dan bahagia selalu.

Kakak dan adikku

Sebagai tanda terima kasih, saya persembahkan skripsi ini untuk kakakku (Firdha Nadia, S.Mat.) dan adikku (Farah Zanuba). Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih selalu membersamai, semoga Allah SWT selalu memberi keberkahan dan kebahagiaan untuk kakak dan adikku tersayang.

Teman-teman

Teman-temanku (Fathan, Mutia, Karina, dan Handa) terima kasih atas dukungan yang telah diberikan. Tidak lupa kepada Febriarimbi yang tak kalah penting kehadirannya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Semoga Allah SWT melindungi kalian di manapun berada.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong” adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 9 Juli 2023

Muhamad Faiz Nouval
032119063

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong”, yaitu:

1. Muhamad Faiz Nouval, Nomor Pokok Mahasiswa (032119063), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Suhendra, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Rina Rosdiana, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 9 Juli 2023

Yang memberikan pernyataan:

1. Muhamad Faiz Nouval

2. Dr. Suhendra, M.Pd.

3. Rina Rosdiana, M.Pd.

ABSTRAK

Muhamad Faiz Nouval. 032119063. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. Suhendra, M.Pd. dan Rina Rosdiana, M.Pd.

Pada zaman ini, banyak orang menggunakan aplikasi TikTok mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Aplikasi TikTok tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, tetapi aplikasi TikTok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Persoalan yang di alami oleh guru ketika belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif yaitu proses pembelajaran terlalu monoton. Selanjutnya, siswa kurang antusias dan berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat menunjang proses pembelajaran. Solusi terhadap permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Dari hasil penelitian, produk media pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan sangat layak. Pada validasi oleh ahli meteri produk media pembelajaran mendapatkan skor keseluruhan 100%, validasi oleh ahli bahasa mendapatkan skor keseluruhan 98,75%, dan validasi oleh ahli media mendapatkan skor keseluruhan 82%. Selain itu, media pembelajaran juga dinyatakan sangat efektif. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan skor keseluruhan dari respon siswa sebesar 86,1%, serta skor keseluruhan dari respon guru sebesar 97%. Hasil postes siswa juga menunjukkan peningkatan yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Teks Prosedur, TikTok

ABSTRACT

Muhamad Faiz Nouval. 032119063. Development of Learning Media Based on TikTok Application in Indonesian Language Subjects Procedure Text Material for Grade VII Students of SMPN 2 Cigombong. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Dr. Suhendra, M.Pd. and Rina Rosdiana, M.Pd.

Nowadays, many people use TikTok applications ranging from children, teenagers, adults, to parents. The TikTok application is not only used for entertainment, but the TikTok application can be used as a learning media to support the learning process. The problem experienced by teachers when they have not used creative and effective learning media is that the learning process is too monotonous. Furthermore, students are less enthusiastic and actively participate when the learning process takes place. This research aims to develop digital learning media that can support the learning process. The solution to these problems is through the development of learning media based on the TikTok application. This research method uses research and development methods. The development model used is ADDIE which consists of five stages namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). From the research results, the learning media products produced were declared very feasible. In the validation by the learning media product meteri experts get an overall score of 100%, validation by linguists get an overall score of 98.75%, and validation by media experts get an overall score of 82%. In addition, the learning media is also considered very effective. This can be proven by the overall score of the student response of 86.1%, as well as the overall score of the teacher response of 97%. The results of student post-tests also show that the improvements produced in this research and development in the form of learning media based on the TikTok application can be used to support the learning process.

Keywords: Digital Learning Media, Procedure Text, TikTok

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong* ini tepat pada waktunya. Selawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada tauladan umat Nabi Muhammad SAW, serta keluarganya, sahabatnya, dan kita sebagai pengikutnya. Semoga kita senantiasa dapat diberikan kemampuan untuk selalu menjalankan perintahnya hingga akhir hayat.

Selanjutnya, kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan yang sangat panjang melakukan *study* S-1. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang terkait dan terlibat untuk memberikan dukungan, doa, bimbingan, bantuan, dan semangat dari berbagai pihak. Sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Diantaranya:

1. Dr Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan yang telah memberikan bantuan, motivasi, serta dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan bantuan, arahan, dukungan, serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Stella Talitha, M.Pd. selaku Asisten Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, bantuan, serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Suhendra, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, saran, waktu, dukungan, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Rina Rosdiana, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, saran, waktu, dukungan, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ainayah Ekowati, M.Pd. selaku wali dosen yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran, nasihat, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Muhammad Ginanjar Ganeswara, M.Pd. selaku dosen sekaligus validator ahli media dalam penelitian ini yang telah membantu dan memberikan arahan, saran, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. M. Firman Al-Fahad, M.Pd. selaku dosen sekaligus validator ahli bahasa dalam penelitian ini yang telah membantu dan memberikan arahan, saran, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ayi Kurnia, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia SMPN 2 Cigombong sekaligus validator ahli materi dalam penelitian ini yang telah membantu dan memberikan arahan, saran, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. H. Muksin Ansori, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Cigombong yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian skripsi di lembaga yang dipimpin.

Hanya ucapan terima kasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan. Semoga bantuan dan doa yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT. Sebagai manusia biasa, tentu dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis mengucapkan syukur dan alhamdulillah berkat kekuatan dari Allah SWT, bantuan, saran, doa, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
A. Kajian Teoritis.....	8
B. Teori tentang Pengembangan Model Pembelajaran yang digunakan	20
C. Hasil Penelitian yang Relevan	22
D. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian	26
B. Metode Penelitian.....	26
C. Sasaran Klien	29
D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan.....	29

E.	Perencanaan dan Penyusunan Model	31
F.	Instrumen Penelitian.....	33
G.	Instrumen Validasi Ahli	34
H.	Instrumen Respon Guru dan Respon Siswa	41
I.	Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		47
A.	Hasil Pengembangan Model	47
B.	Field Testing (Uji Coba) dengan Revisi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok	72
C.	Pengujian Keefektifan Model Pada Target	88
D.	Pembahasan.....	95
E.	Keterbatasan Penelitian.....	103
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....		64
A.	Simpulan	64
B.	Saran.....	65
C.	Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	34
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	36
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	38
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Guru	41
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	42
Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.11 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	43
Tabel 3.12 Kriteria Penskoran Angket Validasi	43
Tabel 3.13 Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan	43
Tabel 3.14 Indikator Hasil Proses Pembelajaran	45
Tabel 4.1 Komentar dan Saran Ahli.....	73
Tabel 4.2 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI MEDIA	80
Tabel 4.3 HASIL VALIDASI OLEH AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK.....	82
Tabel 4.4 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI BAHASA.....	83
Tabel 4.5 HASIL VALIDASI OLEH AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK.....	84
Tabel 4.6 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI MATERI.....	85
Tabel 4.7 HASIL VALIDASI OLEH AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK.....	86
Tabel 4.8 HASIL RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK	89
Tabel 4.9 HASIL RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK	92
Tabel 4.10 HASIL PRATES DAN POSTES	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Memilih templates.....	51
Gambar 4.2 Menggunakan templates yang sudah dipilih	52
Gambar 4.3 Pembuatan background	53
Gambar 4.4 Pembuatan animasi avatar	54
Gambar 4.5 memilih gerakan animasi avatar.....	55
Gambar 4.6 Memasukkan materi ke dalam background.....	56
Gambar 4.7 Memilih efek transisi.....	57
Gambar 4.8 Memasukkan audio musik.....	58
Gambar 4.9 Memasukkan audio dubbing	59
Gambar 4.10 Mengupload hasil video media pembelajaran ke aplikasi TikTok..	60
Gambar 4.12 Tampilan awal video media pembelajaran.....	62
Gambar 4.13 Tampilan silde kedua video media pembelajaran	62
Gambar 4.14 Tampilan slide ketiga video media pembelajaran	63
Gambar 15 Tampilan slide keempat video media pembelajaran	63
Gambar 4.16 Tampilan slide kelima video media pembelajaran.....	64
Gambar 4.17 Tampilan slide keenam video media pembelajaran	64
Gambar 4.18 Tampilan slide ketujuh video media pembelajaran.....	65
Gambar 4.19 Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran.....	65
Gambar 4.20 Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran.....	66
Gambar 4.21 Tampilan slide kesembilan video media pembelajaran.....	66
Gambar 4.22 Tampilan kesepuluh video media pembelajaran	67
Gambar 4.23 Tampilan slide kesebelas video media pembelajaran	67
Gambar 4.24 Tampilan slide kedua belas video media pembelajaran.	68
Gambar 4.25 Tampilan slide ketiga belas video media pembelajaran.....	68
Gambar 4.26 Tampilan slide keempat belas video media pembelajaran	69
Gambar 4.27 Tampilan slide kelima belas video media pembelajaran.....	69
Gambar 4.28 Tampilan slide keenam belas video media pembelajaran	70
Gambar 4.29 Video media pembelajaran sebelum menggunakan audio <i>dubbing</i>	73
Gambar 4.30 Video media pembelajaran sesudah menggunakan audio dubbing.	74

Gambar 4.31 Video media pembelajaran sebelum menggunakan animasi transisi	75
Gambar 4.32 Video media pembelajaran sesudah menggunakan animasi transisi	75
Gambar 4.33 Video media pembelajaran sebelum menggunakan gerakan avatar yang bervariasi	76
Gambar 4.34 Video media pembelajaran sesudah menggunakan gerakan avatar yang bervariasi	76
Gambar 4.35 Video media pembelajaran sebelum menggunakan template dan background yang menarik	77
Gambar 4.36 Video media pembelajaran sesudah menggunakan template dan background yang menarik	77
Gambar 4.37 Video media pembelajaran salah dalam penulisan kata “Hallo”	78
Gambar 4.38 Video media pembelajaran sudah menggunakan kata “Halo” yang benar	78
Gambar 4.39 Video media pembelajaran sebelum menambahkan contoh ciri bahasa teks prosedur melalui dubbing	79
Gambar 4.40 Video media pembelajaran sesudah menambahkan contoh ciri bahasa teks prosedur melalui dubbing	79

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media	82
Grafik 4.2 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	84
Grafik 4.3 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	87
Grafik 4.4 Nilai Rata-Rata Hasil Prates dan Postes Siswa.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII.....	70
Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian	78
Lampiran 3. Surat Keputusan Dekan Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli	81
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	83
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	87
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media	93
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa	101
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru.....	103
Lampiran 11. Hasil Prates Pengetahuan Siswa	105
Lampiran 12. Hasil Prates Keterampilan Siswa.....	108
Lampiran 13. Hasil Postes Pengetahuan Siswa	110
Lampiran 14. Hasil Postes Keterampilan Siswa	116
Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Produk.....	118
Lampiran 16. Catatan Buku Bimbingan Skripsi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Dan selanjutnya Blacks dan Horalsen berpendapat, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan.

Berdasarkan pada batasan-batasan di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Sedangkan, istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan pebelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pebelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.

Batasan pembelajaran secara implisit terdapat beberapa kegiatan, yaitu meliputi; kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam upaya bagaimana membelajarkan pebelajar itulah peranan media tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran atau lebih dikenal sebagai sistem instruksional. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, melainkan saling berkaitan dan memiliki efek sinergi (nilai lebih). Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar.

Jadi pengertian Media Pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada murid-murid dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran secara umum, yaitu menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, menghindari kesalahan tafsir, mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Macam-macam jenis media pembelajaran yaitu media cetak (*Print Out*), media audio, media audio visual, multimedia interaktif, *E-Learning*, dan media realia.

Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa adalah materi Teks Prosedur. Teks Prosedur adalah teks yang memuat mengenai tata cara bagaimana melakukan sesuatu secara sistematis dengan memperhatikan langkah-langkahnya dengan tepat. Struktur Teks Prosedur dibagi menjadi empat yaitu tujuan, bahan dan alat, langkah-langkah, dan penutup. Teks Prosedur memiliki kaidah kebahasaannya sendiri yaitu memakai kalimat perintah, penggunaan bentuk pasif, penggunaan kriteria/batasan, penggunaan kata keterangan cara, keterangan alat, dan keterangan tujuan, menggunakan kalimat saran/larangan, menggunakan kata penghubung, pelepasan, kata acuan, dan penggunaan akhiran -i dan akhiran -kan. Setelah

mempelajari Teks Prosedur, siswa diharapkan dapat membuat Teks Prosedur dengan memperhatikan struktur dan kebaksaannya dengan baik dan benar.

Ada beberapa persoalan yang menurut penulis kurang efektif dalam pembelajaran materi Teks Prosedur pada kelas VII. Persoalan itu antara lain pembelajaran terlalu monoton karena tidak ada media kreatif yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur. Selanjutnya, siswa kurang berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena pembelajaran materi Teks Prosedur belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan efektif agar proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang menurut penulis dapat meningkatkan keefektifan, kekreatifan, dan lebih menarik untuk menunjang proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur adalah media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok.

Tik Tok adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dan *platform* video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek berdurasi 15 detik yang unik dengan cepat dan juga mudah untuk dibagikan dengan teman dan ke seluruh dunia. Namun, karena semakin berkembangnya aplikasi ini, kini pengguna juga bisa membuat video dengan durasi yang lebih panjang yaitu sekitar 60 detik atau yang setara dengan 1 menit. TikTok memiliki berbagai fitur yaitu penambahan musik, filter pada video, filter sticker dan efek video, filter voice changer, filter beautify, filter auto captions, fitur hapus komen dan blokir penggunaan secara massal, dan fitur live.

Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. ByteDance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video *music* dan jejaring sosial bernama Tik Tok. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, tik tok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Mayoritas dari pengguna aplikasi Tik Tok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Pada zaman ini, banyak orang menggunakan aplikasi TikTok mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Menurut penulis Aplikasi TikTok tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, tetapi Aplikasi TikTok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur KD 3.5 Mengidentifikasi isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar siswa kelas VII.

Melalui media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok diharapkan proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur siswa kelas VII dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Dan siswa pun dapat berpartisipasi aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, diharapkan guru dapat mengajarkan siswa mengenai materi Teks Prosedur dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi TikTok ini.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan identifikasi masalah yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong, yaitu:

1. Proses pembelajaran terlalu monoton
2. Proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif
3. Siswa tidak berpartisipasi aktif/kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung
4. Guru belum mengetahui bahwa Aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satunya untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok bisa meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks prosedur
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yang menarik supaya mendapatkan reaksi positif siswa dan menumbuhkan rasa semangat siswa dalam pembelajaran teks prosedur
3. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan kreatif di sekolah untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran teks prosedur

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong
2. Mendeskripsikan hasil kemenarikan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong

F. Manfaat Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, penulis mengharapkan adanya hasil yang bermanfaat bagi semua pihak.

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok dalam mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok ini, guru dapat mengajar dengan lebih kreatif dan efektif
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan efektif
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII. Dan hasil dari penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal bagi peneliti untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.(Ahmad Zaki, 2020)

Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.(Ahmad Zaki, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan seperti dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, dan dapat memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu, media pembelajaran memiliki peranan sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dan media pembelajaran juga, dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Musfiqon (2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.(Hasan, 2021)

Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.(Hasan, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selain itu,

media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar untuk menata lingkungan belajarnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien, menarik dan menyenangkan. Selain itu, agar tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai. Selanjutnya, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Aplikasi TikTok

Riska Marini (2019: 20) mengatakan bahwa Tik tok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya¹⁶. Aplikasi tik tok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada september 2016.¹⁷ Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur.(Marini, 2019)

Aplikasi tik tok ini merupakan aplikasi yang memperbolehkan para pemakainya untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan september tahun 2016 yang dikembangkan oleh developer asal Tiongkok. ByteDance Inc, mengembangkan sayap bisnisnya ke Indonesia dengan meluncurkan aplikasi video music dan jejaring sosial bernama Tik Tok¹⁹. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, tik tok mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali.

Menurut kutipan Fatimah Kartini Bohang pada tahun 2018 jumlah tersebut mengalahkan aplikasi populer lain semacam Youtube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Mayoritas dari pengguna aplikasi Tik Tok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa

dikenal dengan generasi Z. Aplikasi ini pun pernah diblokir pada 3 Juli 2018. Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini, terhitung sampai tanggal 3 Juli tersebut. Laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.

Pada saat awal-awal diluncurkannya aplikasi ini sampai sekarang, aplikasi ini sangat dikenal banyak orang terutama anak-anak milenial, anak usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Banyak sekali konten-konten yang tidak pantas untuk dilihat dan ditiru oleh anak-anak dibawah umur, anak-anak milenial, atau anak-anak generasi Z. Pada saat awal diluncurkannya aplikasi tik tok ini banyak sekali remaja-remaja tanggung atau anak-anak milenial yang membuat video dengan bergoyang goyang dengan musik DJ atau dangdut-dangdut terkini. Dan pada saat itu juga banyak anak-anak yang terkenal karna pembuatan videonya seperti Bowo dan Nuraini.

Pada saat itu bowo dan Nuraini terkenal karna pembuatan video-videonya yang menarik dengan ekspresi wajah yang menggemaskan, seperti Nuraini membuat video dengan soundtrack lagu “Syantik”. Dengan wajahnya yang membuat orang membicarakan ekspresinya di seluruh jagat raya.

Pada saat pembuatan video itu, Nuraini mengganti liriknya dengan nama Iqbal seorang aktor muda yang memiliki penggemar banyak terutama kaum hawa. Sedangkan bowo terkenal karna video-videonya yang didukung dengan wajah tampan nan rupawan. Dan pada saat itu pula bowo terkenal dan mulai diajak bermain sinetron oleh rumah produksi.

Banyak juga dari setiap orang atau setiap individu yang mencoba eksis seperti Bowo dan Nuraini, bagi mereka dengan menggunakan media sosial ini menjadi sebuah ajang eksistensi diri dengan membuat video-video kreatif mungkin dan menarik. Maka dari itu banyak sekali saat ini yang mengunduh media sosial tik tok tersebut. Hal tersebut membuat mereka (Peserta didik) merasa senang karena bisa terhibur jika mereka menggunakan video tersebut.

Aplikasi tik tok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya. Dalam aplikasi media sosial tik tok banyak berbagai konten video yang ingin mereka buat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara mereka sendiri. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, lipsync dll, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain.

Contoh gambar aplikasi TikTok.



Aplikasi tik tok adalah salah satu aplikasi yang membuat pengguna nya terhibur. Aplikasi ini bisa dikatakan adalah aplikasi penghibur. Beberapa orang pengguna banyak sekali yang mengatakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang dapat membuat si pengguna terhibur. Dalam aplikasi ini pengguna dapat melihat-lihat berbagai kreatifitas setiap pengguna lain di beranda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa aplikasi TikTok adalah aplikasi yang memiliki berbagai efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para penggunanya dengan mudah untuk membuat

video pendek yang keren dengan di dukung musik dan bisa menarik perhatian orang yang menontonnya. Aplikasi TikTok juga dapat melihat video-video pendek yang dibuat oleh orang lain. Aplikasi TikTok juga dapat meniru dari video pengguna lainnya. Aplikasi TikTok pun memiliki banyak fitur, tidak hanya bisa untuk membuat video pendek yang didukung oleh musik dan menirukan dari video pengguna lainnya. Tetapi aplikasi TikTok juga dapat membuat video sekreatif dan semenarik mungkin oleh penggunanya. Mereka dapat menuangkan berbagai video-video yang kreatif sesuai dengan ide-ide mereka. Tidak hanya mengenai video-video menarik, joget, lipsync dan lain-lain, mereka juga bisa ikut tantangan-tantangan yang dibuat pengguna lain. Selain itu, aplikasi TikTok juga membuat para penggunanya terhibur, karena pengguna dapat melihat berbagai macam video yang kreatif dan menarik yang dibuat oleh pengguna lainnya di beranda.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok adalah aplikasi yang memiliki berbagai efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para penggunanya dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dengan di dukung musik dan bisa menarik perhatian orang yang menontonnya. Aplikasi TikTok juga memiliki berbagai fitur yang menarik dan kreatif yang dapat digunakan oleh para penggunanya.

a. Fitur-Fitur TikTok

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi TikTok menurut Inggih Pangestu (2022) antara lain:

1) Penambahan musik

Tiktok adalah *platform* musik. Artinya salah satu fitur utama aplikasi TikTok adalah menambahkan musik. Anda dapat menambahkan berbagai jenis musik tergantung pada konten video yang anda buat.

2) *Filter* pada video

Pengguna dapat menambahkan *filter* ke video untuk mengubah keseimbangan warna video. Selain itu, anda dapat menyesuaikan nada dan rona sesuai dengan objek video.

3) *Filter sticker* dan efek video

TikTok memungkinkan anda bereksperimen dengan setidaknya lima kategori efek, termasuk efek visual, efek stiker, efek transisi, efek split, dan waktu. *Filter* ini dimaksudkan untuk membuat video yang dibuat terlihat lebih kreatif.

4) *Filter voice changer*

Pengguna sekarang dapat merubah suara mereka di video yang mereka buat dengan fitur pengubah suara ini. Dengan berbagai efek suara pengguna dapat dengan mudah menambahkan kesenangan dan kreativitas ke video mereka.

5) *Filter beauty*

Bagi yang ingin tampil percaya diri dalam setiap video yang dibuatnya, TikTok menawarkan fitur mempercantik yang membuat wajah pengguna terlihat lebih cantik, menarik, bahkan lebih keren dan unik.

6) *Filter auto captions*

Fitur ini merupakan salah satu fitur baru TikTok. Fitur ini memungkinkan pembuat konten untuk memasukkan *subtitle* yang dihasilkan secara otomatis oleh aplikasi.

7) Fitur hapus komen dan blokir pengguna secara massal

Baru-baru ini, TikTok juga meluncurkan fitur baru untuk membantu pembuat konten menghindari intimidasi. Sayangnya, tidak semua pihak mendukung pengenalan fitur baru ini.

8) Fitur *live*

Tidak banyak yang tau bahwa TikTok juga memiliki fitur *live* yang bisa digunakan pengguna. Sayangnya tidak seperti *platform* media sosial lainnya. Tidak semua pengguna TikTok dapat memulai video

langsung, karena hanya pengguna dengan setidaknya memiliki 1000 pengikut yang dapat *live* di aplikasi TikTok.

b. Manfaat Aplikasi TikTok

Penggunaan aplikasi ini adalah kebijaksanaan pengguna. Itu tergantung pada apakah anda menggunakannya secara positif atau negatif. Inggih Pangestu (2022) menjelaskan manfaat aplikasi TikTok sebagai berikut.

1) Olahraga

Salah satu aktivitas yang sering dilakukan pengguna adalah menari mengikuti irama musik atau lagu TikTok yang ada. Menari merupakan aktivitas yang bisa membakar kalori dan menyehatkan tubuh anda. Sangat cocok untuk anda yang ingin bersenang-senang sambil olahraga.

2) Kreatif

Salah satu tujuan TikTok adalah membuat pengguna menjadi kreatif. Anda dapat mengisi atau membuat konten sesuai dengan kreativitas anda.

3) Mengekspresikan diri

Di sini anda dapat mengekspresikan diri dengan bebas. Tapi jangan berlebihan jika anda bisa berpakaian rapih dan bersikap baik.

4) Mengatasi masalah mental

Saya merasa baik karena saya dapat mengekspresikan diri dan mengekspresikan ide-ide saya. Berbagi dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia akan membuat anda sehat secara mental.

5) Memperbaiki suasana hati atau *mood*

Tidak perlu mahal untuk menghibur diri sendiri. mengekspresikan diri anda melalui gerakan dan penampilan anda akan membuat anda merasa baik kembali.

6) Kampanye berbagi kepada orang lain

Semakin banyak orang yang datang ke sini, semakin banyak orang akan menggunakan TikTok untuk membuat konten untuk dibagikan.

7) Branding diri

Tidak semua orang bisa melakukannya, tapi nyatanya salah satu manfaat TikTok adalah *self-branding*. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya artis yang lahir dari pengguna TikTok.

8) Mengembangkan bisnis dan pemasaran

Jika anda memiliki produk yang ingin anda jual, cobalah membuat konten di TikTok dengan ilkan produk. Konten dapat mengarah pada informasi, sehingga akan menjadi penjual yang lunak.

9) Hiburan untuk orang lain

Konten di TikTok bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain. orang yang melihat konten anda dapat terinspirasi atau menertawakan humor anda.

c. Dampak Negatif TikTok

Beberapa hal yang cukup mengganggu penggunaan dari aplikasi TikTok adalah sebagai berikut:

1) Menyita waktu

Membuat konten untuk aplikasi ini membutuhkan banyak waktu. Menari, misalnya, mengharuskan Anda untuk berlatih, menghafal, dan mencocokkan tempo musik. Faktanya, melakukannya secara dangkal terkadang bisa terasa tidak memuaskan bahkan untuk orang yang paling sederhana sekalipun.

2) Membuat anak malas belajar

Bahayanya lebih besar lagi jika pengguna TikTok masih anak-anak. Karena mereka sering memegang ponsel dan bermain di luar layar. Hal ini membuat belajar menjadi lebih malas.

3) Hanya membuat konten untuk viral dan mengorbankan diri sendiri

Sudah banyak kasus yang sering terjadi di mana karena ingin kontennya viral pengguna membuat sebuah konten yang memalukan bahkan mengancam nyawanya sendiri.

4) Narsis

Karena menginginkan sebuah like dan komentar yang banyak, ini akan membuat sebuah pengguna jadi makin narsis dan mengagungkan diri saat bisa pada mencapainya.

5) Percakapan grup yang terbuka lebar

Aplikasi ini juga memungkinkan Anda untuk mengobrol dengan orang asing dalam percakapan grup. Dampak buruk yang ditimbulkannya sangat nyata jika tidak digunakan dengan bijak. Akhirnya, segala penggunaan atau penggunaan aplikasi Tik Tok diambil dari dirinya sendiri. Anda memutuskan apakah itu positif atau negatif.

3. Teks

Rahmawati (2016:50) memaparkan bahwa teks adalah bentuk bahasa yang sistematis dan disampaikan dengan lisan maupun tertulis. Teks merupakan konstruksi bahasa dari satuan kata hingga wacana.(Pratama et al., 2016)

Guy Cook dalam Goziah (2019:1) juga berpendapat bahwa teks adalah semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak di lembar kertas, tetapi juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, citra dan sebagainya.(Pratama et al., 2016)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa teks merupakan bentuk bahasa. Artinya teks diwujudkan dalam bentuk bahasa yang sistematis dan teratur yang disampaikan dengan tulis maupun lisan.

Menurut Sudardi Istilah teks sebenarnya berasal dari kata *text* yang berarti 'tenunan'. Kemudian Teks dalam pandangan filologi diartikan sebagai 'tenunan kata-kata, yakni serangkaian kata-kata yang berinteraksi membentuk satu kesatuan makna yang utuh. Teks dapat terdiri dari beberapa kata, namun dapat pula terdiri dari milyaran kata yang tertulis dalam sebuah naskah berisi cerita yang panjang.(Ahyar, 2019)

Menurut Baried, teks artinya kandungan atau muatan naskah, sesuatu yang abstrak hanya dapat dibayangkan saja. Teks terdiri atas isi, yaitu ide-

ide atau amanat yang hendak disampaikan pengarang (penulis) kepada pembaca.(Ahyar, 2019)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa teks merupakan serangkaian kata-kata yang membentuk suatu kesatuan makna yang utuh yang berisikan ide-ide yang penulis ingin sampaikan kepada pembaca. Teks juga berisikan beberapa kata sampai ratusan bahkan milyaran kata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teks adalah bentuk bahasa yang sistematis dan teratur yang membentuk kesatuan makna yang utuh serta mengandung ide-ide yang ingin di sampaikan oleh penulis terhadap pembaca. Selain itu, teks juga berisikan beberapa kata sampai ratusan bahkan milyaran kata yang dapat berupa tulis ataupun lisan.

4. Teks Prosedur

Gerot dan Wignell (1995:206). Teks prosedur ialah suatu teks yang mendeskripsikan bagaimana sesuatu dapat diselesaikan sesuai dengan tahap demi tahap.(Wijayanti & Zulaeha, 2015)

Menurut Anderson and Anderson (1997:50) prosedur berarti 'bagian dari teks yang memberi kita petunjuk untuk melakukan sesuatu'. Tujuan dari jenis teks prosedur adalah untuk menjelaskan bagaimana sesuatu dapat dilakukan seperti arah-arahan, resep, petunjuk manual dan berurutan.

Derewianka (2004: 23- 27) teks prosedur merupakan suatu teks yang tidak asing bagi seseorang dalam kehidupannya sehari-hari, seperti contoh ketika memberikan suatu instruksi untuk melakukan sesuatu, memulai suatu permainan, dalam resep-resep, langkah sederhana, arahan yang bertujuan.(Wijayanti & Zulaeha, 2015)

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa teks prosedur berisi kegiatan yang harus dilakukan agar pembaca dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses langkah-langkah bagaimana cara membuat sesuatu dengan urutan atau langkah-langkah yang sesuai, sehingga suatu pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa teks prosedur adalah teks yang berisikan tentang langkah-langkah bagaimana cara melakukan sesuatu dengan mengikuti urutan atau langkah-langkah yang baik dan benar.

a. Tujuan Teks Prosedur

Menurut Titik Harsiati dkk. (2017: 88) mengatakan bahwa tujuan teks prosedur yaitu menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan agar pembaca/ pemirsa dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat.

b. Ciri Teks Prosedur Dari Segi Isi

Menurut Titik Harsiati dkk. (2017: 88) menjelaskan bahwa ciri teks prosedur dari segi isi dibagi menjadi 3 yaitu:

- 1) Panduan langkah-langkah yang harus dilakukan
- 2) Aturan atau batasan dalam hal bahan/kegiatan dalam melakukan kegiatan
- 3) Isi kegiatan yang dilakukan secara urut

c. Ciri Bahasa Yang Digunakan Dalam Teks Prosedur

Titik Harsiati dkk. (2017: 88) menyebutkan bahwa ciri bahasa dalam teks prosedur yaitu:

- 1) Kalimat perintah, karena pada teks prosedur pembaca berfokus untuk melakukan suatu kegiatan
- 2) Kalimat saran dan larangan, agar diperoleh hasil maksimal pada waktu menggunakan/membuat
- 3) Penggunaan kata dengan ukuran akurat
- 4) Menggunakan kelompok kalimat dengan batasan yang jelas

d. Jenis Teks Prosedur

Titik Harsiati dkk. (2017: 91) menjelaskan bahwa berdasarkan tujuannya, teks prosedur dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

- 1) Teks prosedur untuk memandu cara menggunakan/memainkan suatu alat
- 2) Teks prosedur untuk memandu cara membuat

3) Teks prosedur untuk memandu cara melakukan sebuah kegiatan

e. Struktur Teks Prosedur

Titik Harsiati dkk. (2017: 116-117) menyatakan bahwa struktur teks prosedur ada 5, yaitu:

- 1) Judul, dapat berupa nama benda/sesuatu yang hendak dibuat/dilakukan
- 2) Tujuan, dapat berupa pernyataan yang menyatakan tujuan penulisan atau berupa paragraf pengantar yang menyatakan tujuan penulisan
- 3) Bahan dan alat, dapat berupa daftar/rincian, atau paragraf
- 4) Langkah/tahapan, berupa tahapan yang ditunjukkan dengan penomoran, berupa tahapan yang ditunjukkan dengan kata yang menunjukkan urutan

Contoh teks prosedur tentang Cara Membuat Telur Mata Sapi:

Cara Membuat Telur Mata Sapi

Tujuan

Alangkah lebih baik kita sarapan agar memberikan energi lebih untuk berkegiatan. Salah satu menu sarapan mudah untuk dibuat adalah telur mata sapi. Kandungan gizi pada telur cukup untuk menunjang kita berkegiatan sampai siang hari.

Bahan dan Alat

Untuk memasak telur mata sapi dengan benar, ikutilah langkah-langkah berikut:

Bahan-bahan:

- a. Siapkan telur satu buah.
- b. Siapkan garam secukupnya.
- c. Siapkan juga mentega atau minyak goreng.

Alat:

- a. Siapkan kompor.
- b. Siapkan penggorengan seperti wajan.

- c. Siapkan juga spatula.
- d. Siapkan piring.

Langkah-langkah Cara Membuat:

- a. Untuk langkah pertama, nyalakan api dengan ukuran yang sedang saja.
- b. Kemudian langkah yang selanjutnya ialah dengan meletakkan wajan di atas kompor tersebut. Masukkan mentega dan tunggu hingga meleleh dan panas.
- c. Lalu pecah telur dan tuangkan isi telur ke dalam wajan, jangan lupa untuk menambah garam secukupnya.
- d. Agar telur dapat matang secara sempurna, kamu bisa membalik telur dengan menggunakan spatula.
- d. Jika telur sudah matang, angkat lalu tiriskan sebentar agar nantinya minyak dapat hilang.

Kemudian letakkan di atas piring, dan telur mata sapi pun sudah siap untuk disajikan.

Penutup

Pembuatan telur mata sapi cukup mudah, murah, dan sekaligus lezat dan sehat. Sarapan sehat dengan menu makanan tradisional yang telah dikreasikan. Selamat mencoba!

B. Teori tentang Pengembangan Model Pembelajaran yang digunakan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model pembelajaran ADDIE. Menurut Dick et al. (2005) mengembangkan model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.(Maydiantoro, 2021)

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

1. *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan

pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan mencakup paparan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai permasalahan yang akan diteliti. Pada bagian ini menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan tidak sama atau belum pernah dilakukan sebelumnya.

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji (2018). Yang berjudul “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi TikTok bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Marini (2019). Yang berjudul “Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 GUNUNG SUGIH KAB. LAMPUNG TENGAH”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara media sosial TikTok terhadap prestasi belajar.

Perbedaan pada penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti ingin mengetahui apakah pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat meningkatkan kemenarikan dan keefektifan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Sedangkan, Wisnu Nugroho Aji

meneliti bahwa aplikasi TikTok bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dan Riska Marini meneliti bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara media sosial TikTok terhadap prestasi belajar.

Dari hasil riset penelitian yang dilakukan sebelumnya, peneliti menganggap relevan dengan penelitian yang peneliti teliti. Dan bisa dinyatakan bahwa penelitian yang dilakukan ini memiliki sudut pandang yang berbeda, walaupun terdapat beberapa pembahasan tertentu memiliki kajian yang sama. Penelitian yang akan di bahas oleh peneliti yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong” di mana di dalamnya akan di bahas bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong 2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong 3. Dan bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji membahas aplikasi TikTok bersama dengan penggunaan metode dan teknik yang tepat, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dan Riska Marini meneliti bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara media sosial TikTok terhadap prestasi belajar.

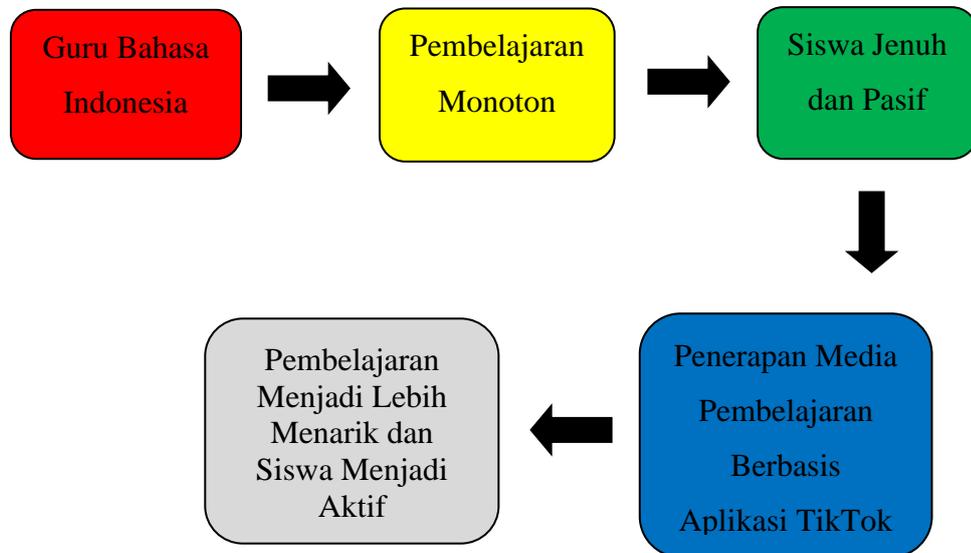
Dari penjelasan di atas, bisa di pastikan bahwa penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong” berbeda dengan penelitian lain.

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur biasanya dilakukan dengan menggunakan media gambar dan media audio visual. Pembelajaran mata pelajaran materi Teks Prosedur tersebut bersifat membosankan, kurang menarik, dan menyebabkan siswa jenuh dan tidak aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa menjadi pasif, malas bertanya, malas mengerjakan tugas, dan malas mendengarkan penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan efektif agar proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang menurut penulis dapat meningkatkan keefektifan, kekreatifan, dan lebih menarik untuk menunjang proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur adalah media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok. Melalui media pembelajaran berbasis Aplikasi TikTok diharapkan proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur siswa kelas VII dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Dan siswa pun dapat berpartisipasi aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, diharapkan guru dapat mengajarkan siswa mengenai materi Teks Prosedur dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi TikTok ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Cigombong yang beralamat di Jl. Mayjen Hr. Edy Sukma, Desa Ciburuy, Kp. Ciburuy, Kec. Cigombong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu satu bulan yaitu pada bulan Juni tahun 2023.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian *Research & Development* (R & D). Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Lebih lanjut Borg and Gall (dalam Sugiyono:2009:11) menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (basic research). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau action research. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (applied research). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

(Sugiyono:2009:412). Sukmadinata (2008:190), mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

Tahap-Tahap Penelitian Research and Development

Borg & Gall (1983:775) mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan model, yaitu:

1. *Research and information collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
2. *Planning*, termasuk dalam langkah ini menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi;
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subyek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang

ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

6. *Main field testing*, biasanya disebut ujicoba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subyek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen;
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subyek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya. Tujuan langkah ini adalah untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar-benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model;
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);
10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan mensosialisasikan temuan/model, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada stakeholders yang terkait dengan temuan penelitian.

C. Sasaran Klien

Sasaran klien dalam penelitian ini yaitu siswa/peserta didik kelas VII di SMPN 2 Cigombong.

D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan

Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan atau 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.



Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

1. *Analysis*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Perencanaan dan penyusunan model pengembangan ADDIE pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong.

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis. Hasil analisis di SMPN 2 Cigombong dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis sesuai dengan kebutuhan di SMPN 2 Cigombong. Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasannya pembelajaran terlalu monoton karena tidak ada media kreatif yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur. Selanjutnya, siswa kurang berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena pembelajaran materi Teks Prosedur belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Berdasarkan beberapa analisis tersebut peneliti dapat menemukan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur yang dapat membuat proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur siswa kelas VII dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Dan siswa pun dapat berpartisipasi aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis fakta yang ditemukan saat observasi dengan wawancara terhadap guru dan diperkuat dengan hasil tes, sehingga muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong sebagai media pembelajaran yang inovasi, guru tetap dapat memberikan materi saat guru berhalangan hadir dan memanfaatkan jaringan internet yang tersedia sebagai pembantu siswa dalam belajar mengajar.

3. Tahap *Development*

Tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovasi dan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Peneliti mulai menuangkan ide kreatif dan inovatif yang dimilikinya untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Pengembangan media ini terdiri dari dua tahapan, yang pertama berupa penyusunan desainnya dilanjutkan dengan pembuatan berupa video pembelajaran, yang kedua tahap penyelesaian dengan mengecek kekurangan-kekurangan dari media.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong diawali dengan membuat akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap. Selanjutnya bahan-bahan seperti materi teks prosedur yang meliputi kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, pengertian teks prosedur, tujuan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, ciri teks prosedur dari segi isi, ciri bahasa teks prosedur, cara menyimpulkan isi teks prosedur, dan contoh teks prosedur dibuat dalam bentuk video pembelajaran di dalam akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap yang sudah dibuat tersebut.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong yang sudah dibuat pada tempat penelitian (Di SMPN 2 Cigombong).

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi media yang sudah dibuat dan yang sudah diterapkan pada tempat penelitian. Di evaluasi dilihat dari beberapa kekurangan yang di dapat. Dalam tahap evaluasi ini, media yang dihasilkan akan menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil validasi media, validasi bahasa, validasi materi, respon siswa, dan respon guru dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong valid.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data dari penelitian ini yakni meliputi:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subjek atau responden.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ayi Kurnia, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Cigombong untuk mengetahui problematika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Prosedur.

2. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung, dalam arti peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya.

Observasi akan dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII terdapat suatu kendala atau kekurangannya.

4. Tes

Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee sehingga diperoleh hasil atau nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee.

Tes pemerolehan hasil pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan hasil pretes dan postes yang menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong.

G. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong dibuat dalam bentuk instrumen validasi yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun kisi-kisi dan instrumen validasi disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian tujuan dengan materi
2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi b. Alur pembelajaran
3.	Metode Pembelajaran	a. Ketetapan pemilihan metode
4.	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat

5.	Kegiatan Pembelajaran	a. Pendahuluan b. Isi c. Penutup
----	-----------------------	--

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam video media pembelajaran.				
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				
B. Materi Pembelajaran					
3.	Materi disampaikan secara jelas.				
4.	Materi disampaikan secara runtut.				
5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan.				
6.	Materi yang disampaikan di dalam video media pembelajaran penting bagi peserta didik.				
7.	Materi dapat disampaikan secara menarik.				
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai.				
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi peserta didik.				
10.	Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik.				
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.				
C. Metode Pembelajaran					
12.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat.				
13.	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di dalam video media pembelajaran.				
D. Sumber Pembelajaran					
14.	Video media pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut.				
15.	Contoh teks prosedur di dalam video media pembelajaran dapat dijadikan acuan oleh peserta didik.				
E. Kegiatan Pembelajaran					

16.	Pendahuluan dalam video media pembelajaran sudah tepat.				
17.	Penjelasan mengenai “teks prosedur” secara umum bermanfaat sebagai gambaran awal peserta didik untuk memahami materi.				
18.	Kegiatan inti dalam video media pembelajaran menyajikan materi teks prosedur yang sangat lengkap dan runtut.				
19.	Kesimpulan dalam video media pembelajaran sudah jelas.				
20.					

Keterangan:

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Indikator
Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterbacaan. 2. Sederhana dan praktis dalam hal informasi. 3. Tepat dan akurat menurut kaidah bahasa Indonesia. 4. Menggunakan bahasa secara efektif dan praktis.

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kebahasaan					
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik dan benar.				
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan sesuai kaidah kebahasaan.				
3.	Konsisten dalam menggunakan kaidah istilah.				
4.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah komunikatif.				
6.	Pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang efektif.				
7.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran berisikan informasi yang jelas.				
8.	Media pembelajaran menggunakan kalimat sederhana dan dapat dimengerti oleh peserta didik.				
9.	Media pembelajaran menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kompetensi siswa.				
10.	Kesesuaian istilah dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran.				

Keterangan:

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien. b. <i>Reliable</i> dan <i>reusable</i> c. <i>Maintainable</i> dan kompabilitas. d. <i>Usable</i> (mudah digunakan). e. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.
2.	Desain Pembelajaran	a. Penyajian tujuan pembelajaran. b. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum. c. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran. d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video. e. Motivasi belajar. f. Konstekstual dan aktual.
3.	Komunikasi Visual	a. Komunikatif. b. Kreatif. c. Animasi sederhana dan menarik. d. Kualitas audio. e. Kualitas visual.

Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri.				
2.	Video media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri.				
3.	Video media pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan peserta didik untuk belajar.				
4.	Video media pembelajaran dapat digunakan berulang kali.				
5.	Video media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.				
6.	Video media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				
7.	Video media pembelajaran mudah digunakan.				
8.	Pemilihan Aplikasi untuk pengembangan media pembelajaran tepat.				
B. Aspek Desain Pembelajaran					
9.	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas.				
10.	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum.				
11.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
12.	Penggunaan video pembelajaran dalam media pembelajaran sudah tepat.				
13.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.				
14.	Simulator dalam video media pembelajaran digunakan sesuai dengan yang sebenarnya.				

15.	Video media pembelajaran menggambarkan keadaan secara aktual.				
C. Komunikasi Visual					
16.	Materi di dalam video media pembelajaran tersampaikan dengan baik.				
17.	Video media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar.				
18.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik.				
19.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik.				
20.	Kesesuaian <i>dubbing</i> dan visualisasi sudah tepat.				
21.	Intonasi <i>dubbing</i> dalam video media pembelajaran terdengar dengan jelas.				
22.	Kesesuaian <i>background</i> pada media pembelajaran.				
23.	Jenis huruf <i>font</i> yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.				
24.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.				
25.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran baik.				

Keterangan:

4 = Setuju

3 = Cukup Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

H. Instrumen Respon Guru dan Respon Siswa

Dari respon guru dan respon siswa diperoleh menggunakan angket. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Kisi-kisi angket dan instrumen respon guru dan respon siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Sajian gambar dan video media pembelajaran	1, 2	2
Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok	3, 4	2
Motivasi siswa dalam belajar	5	1
Kesesuaian materi	6, 7, 8, 9, 10	5

Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Gambar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan tidak buram					
2	Video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok menarik dan mudah dipahami.					
3	Siswa dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					
4	Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur.					
5	Siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					

6	Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sesuai dengan capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013.					
7	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan jelas terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					
8	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan mudah dipahami.					
9	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tersusun secara logis dan sistematis.					
10	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok lengkap dan jelas.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Tujuan pembelajaran dan materi	1, 2	2
Bahasa yang digunakan	3, 4	2
Desain tampilan dan penggunaan	5	1
Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong	6, 7, 8, 9, 10	5

Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat dibaca dengan jelas.					
2	Materi yang ada pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dimengerti.					
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dipahami.					
4	Gambar dan video pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok memudahkan saya dalam mempelajari isi materi.					
5	Tombol pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah digunakan.					
6	Warna <i>background</i> dan warna huruf pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok terlihat kontras, jelas, dan dapat dibaca.					
7	Jenis dan ukuran huruf memudahkan saya ketika membaca materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					
8	Tampilan animasi, gambar, dan video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sangat menarik.					
9	Saya dapat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan mudah.					
10	Saya dapat belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					

Keterangan:

5 = Sangat setuju

2 = Tidak setuju

4 = Setuju

1 = Sangat tidak setuju

3 = Ragu-ragu

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga teknik, yaitu:

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong.

2. Analisis Deskriptif

Analisis ini menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran serta perbaikan. Hasil dari analisis deskriptif ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian skala inkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian yang berasal dari saran validator.

Data yang berbentuk simbol akan di analisis secara logis dan bermakna, sedangkan data yang berbentuk angka akan di analisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P : Besar presentase (yang dicari)

$\sum x$: Jumlah total jawaban respon dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Kemudian penggunaan konservasi skala tingkat tinggi pencapaian digunakan untuk menentukan tingkat kevaliditasan, keefektifan, dan kemenarikan. Adapun kategori yang ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$84 < \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Tidak revisi
$68 < \text{skor} \leq 84$	Valid	Tidak revisi
$52 < \text{skor} \leq 68$	Cukup valid	Sebagian revisi
$36 < \text{skor} \leq 52$	Kurang valid	Revisi
$20 < \text{skor} \leq 36$	Sangat kurang	Revisi

Tabel 3.12 Kriteria Penskoran Angket Validasi

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat kurang tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

Tabel 3.13 Kriteria Penskoran Angket Kemenarikan

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner, tingkat kemenarikan produk diperoleh dengan pencapaian skor 1-5 dari hasil penelitian responden sebagai berikut:

1. Skor 5 untuk kriteria sangat menarik dengan pemilihan responden pada item sangat menarik, sangat tertarik, sangat ingin, sangat paham, sangat jelas, sangat senang, dan sangat besar.
2. Skor 4 untuk kriteria menarik dengan pemilihan responden pada item menarik, tertarik, ingin, paham, jelas, senang, dan besar.
3. Skor 3 untuk kriteria cukup menarik dengan pemilihan responden pada item cukup menarik, cukup tertarik, cukup ingin, cukup paham, cukup jelas, cukup senang, dan cukup besar.

4. Skor 2 untuk kriteria kurang menarik dengan pemilihan responden pada item kurang menarik, kurang tertarik, kurang ingin, kurang paham, kurang jelas, kurang senang, dan kurang besar.
5. Skor 1 untuk kriteria sangat tidak menarik dengan pemilihan responden pada item sangat tidak menarik, sangat tidak tertarik, sangat tidak ingin, sangat tidak paham, sangat tidak jelas, sangat tidak senang, dan sangat tidak besar.

3. Analisis Hasil Tes

Analisis ini dilakukan dengan melibatkan satu kelas sampel, maka analisis tes menggunakan model desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*.

Adapun penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* ini menurut Gall & Borg meliputi tiga langkah, yaitu: 1) pelaksanaan pra tes untuk mengukur variabel terikat, 2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, 3) pelaksanaan pasca tes untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pra tes dan pasca tes.

Sebelum subjek dikenai perlakuan terlebih dahulu, peneliti melakukan observasi yang berupa pra tes (O_1), kemudian dilakukan perlakuan (X), dan setelah itu diadakan observasi atau pasca tes (O_2).

Berikut rancangan kelompok kontrol pra tes - pasca tes (*One Group Pretest-Posttest Design*):

R O_1 X O_2

Keterangan:

O_1 : Nilai awal pra tes

O_2 : Nilai setelah perlakuan atau pasca tes

X : Perlakuan

Untuk menghitung tingkat perbandingan menggunakan rumus dengan t test. Adapun rumus yang digunakan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

keterangan:

Md : rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

d : gain (selisih) skor tes akhir terhadap skor tes awal setiap subjek

n : jumlah subjek

Untuk memudahkan penilaian tes, maka perlu dibuat instrumen penilaian keefektivan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong adalah sebagai berikut :

Tabel 3.14 Indikator Hasil Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan Proses Pembelajaran					
2	Keefektivan Proses Pembelajaran					
3	Siswa Antusias Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran					
4	Siswa Aktif Dalam Proses Pembelajaran					
5	Media Pembelajaran					

	Berbasis Aplikasi TikTok Dapat Membantu Guru Dalam Proses Pembelajaran Materi Teks Prosedur					
--	---	--	--	--	--	--

Keterangan:

- 1 : Tidak tepat
- 2 : Kurang tepat
- 3 : Cukup tepat
- 4 : Tepat
- 5 : Sangat tepat

Hasil data yang diperoleh dianalisis dengan memberi skor 1 hingga skor 5, lalu dianalisis tingkat keberhasilannya dan disajikan secara deskriptif, yaitu sebagai berikut:

1. Skor 5 yaitu proses pembelajaran dikatakan sangat sesuai dengan aspek yang dinilai
2. Skor 4 yaitu proses pembelajaran dikatakan sesuai dengan aspek yang dinilai
3. Skor 3 yaitu proses pembelajaran dikatakan cukup sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Skor 2 yaitu proses pembelajaran dikatakan kurang sesuai dengan aspek yang dinilai
5. Skor 1 yaitu proses pembelajaran dikatakan tidak sesuai dengan aspek yang dinilai

Sedangkan dalam penelitian penilaian penentuan ketuntasan belajar siswa disesuaikan dengan batas kriteria minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Cigombong, besar skor KKM adalah 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Penelitian ini merupakan penelitian *Research And Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan berdasarkan langkah-langkah yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Berikut uraian mengenai identitas media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong :

- 1) Judul Media Pembelajaran : Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong
- 2) Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
- 3) Jenjang : SMA/SMK/MA/Sederajat
- 4) Kelas : VII
- 5) Nama Penyusun : Muhamad Faiz Nouval
- 6) Instansi Penyusun : Universitas Pakuan
- 7) Tahun Penyusunan : 2023
- 8) Jumlah Slide : 16
- 9) Tautan Media Pembelajaran : <https://vt.tiktok.com/ZSLBQ5m1p/>

Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur sebagai berikut :

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis. Hasil analisis di SMPN 2 Cigombong dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis sesuai dengan kebutuhan di SMPN 2 Cigombong. Peneliti melakukan analisis dengan cara observasi ke tempat penelitian dan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Ayi Kurnia, S.Pd. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan seputar sistem pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru tersebut salah satunya dari media pembelajaran yang sering digunakan. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu menggunakan *power point* (PPT) dan buku paket bahasa Indonesia. Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, peneliti juga melakukan analisis dengan cara mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil analisis yang didapatkan yaitu selama proses pembelajaran yang dilaksanakan teralalu monoton dikarenakan media yang digunakan menggunakan media *power point* (PPT) dan buku paket bahasa Indonesia, dan siswa pun kurang berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu, hasil analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasannya pembelajaran terlalu monoton karena tidak ada media kreatif yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur. Selanjutnya, siswa kurang berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena pembelajaran materi Teks Prosedur belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Berdasarkan beberapa analisis tersebut peneliti dapat menemukan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur yang dapat membuat proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur siswa kelas VII dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Dan siswa pun dapat berpartisipasi aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis fakta yang ditemukan saat observasi dengan wawancara terhadap guru dan diperkuat dengan hasil tes, sehingga muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong sebagai media pembelajaran yang inovasi. Guru tetap dapat memberikan materi saat guru berhalangan hadir dan memanfaatkan jaringan internet yang tersedia sebagai pembantu siswa dalam belajar mengajar.

Tahap kedua ini dilakukan untuk perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media pembelajaran, pemilihan format, dan rancangan awal.

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran ini yang paling utama dilakukan untuk proses pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker, InShot, dan TikTok.

b. Pemilihan Format

Peneliti memilih format media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur dengan format link video media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur tersebut, agar dapat di akses melalui tautan saja.

c. Rancangan Awal

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisis yang ditemukan di tempat penelitian. Peneliti mulai membuat rancangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Pada zaman saat ini aplikasi TikTok sangat terkenal. Semua kalangan pasti mengetahui dan sering menggunakan aplikasi TikTok ini. Akan tetapi, peneliti melihat

bahwasannya belum ada seseorang yang memanfaatkan aplikasi TikTok ini untuk digunakan menjadi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur.

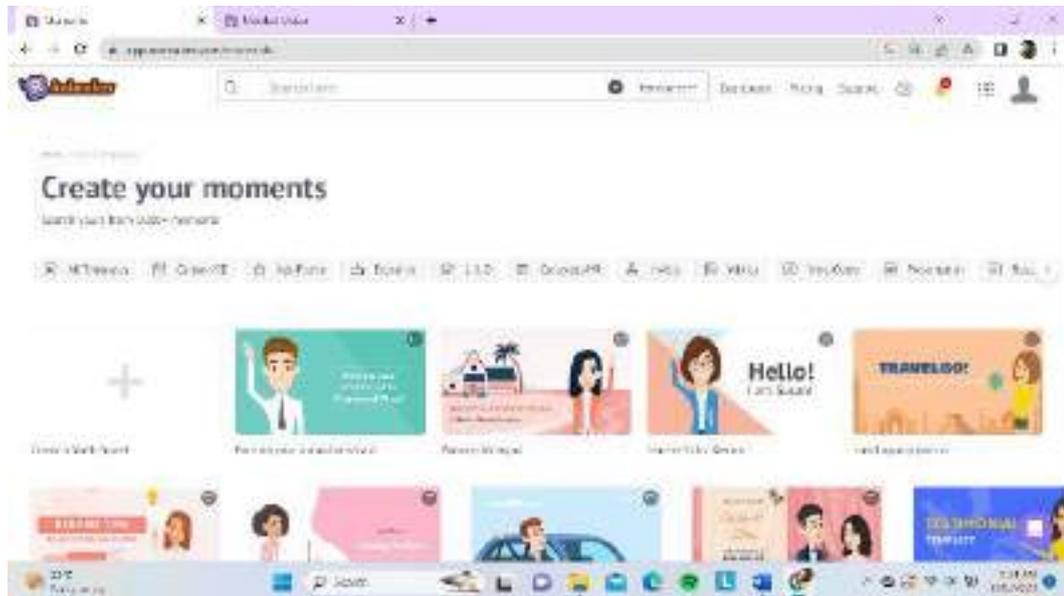
Alasan peneliti memilih materi teks prosedur yaitu karena materi teks prosedur sangat cocok untuk dipaparkan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini. Apalagi dalam hal membuat teks prosedur, media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas peserta didik dalam hal membuat video praktik teks prosedur.

Kompetensi Dasar (KD) yang peneliti pilih yaitu 3.5 Mengidentifikasi isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.

Langkah selanjutnya peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Perancangan media pembelajaran ini memiliki beberapa tahapan yang dilakukan yaitu mendesain gambar animasi, memasukan materi teks prosedur, memasukan audio musik dan dubbing. Serta mengupload video media pembelajaran ke aplikasi TikTok agar dapat di akses melalui link. Rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur sebagai berikut :

1) Memilih *templates*

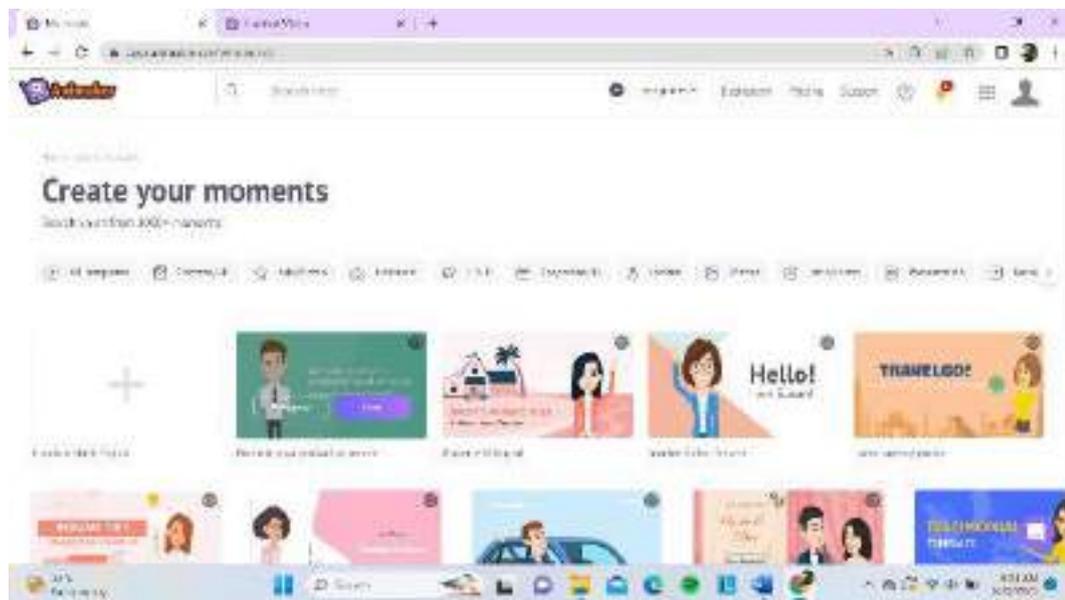
Langkah pertama, *pemilihan templates*. Buka aplikasi animaker. Lalu akan masuk ke menu beranda. Setelah itu, klik menu *all templates*. Di dalam menu *all templates* ini, di sediakan bermacam-macam *templates* dengan berbagai tema.



Gambar 4.1 Memilih *templates*

2) Menggunakan *templates* yang sudah dipilih.

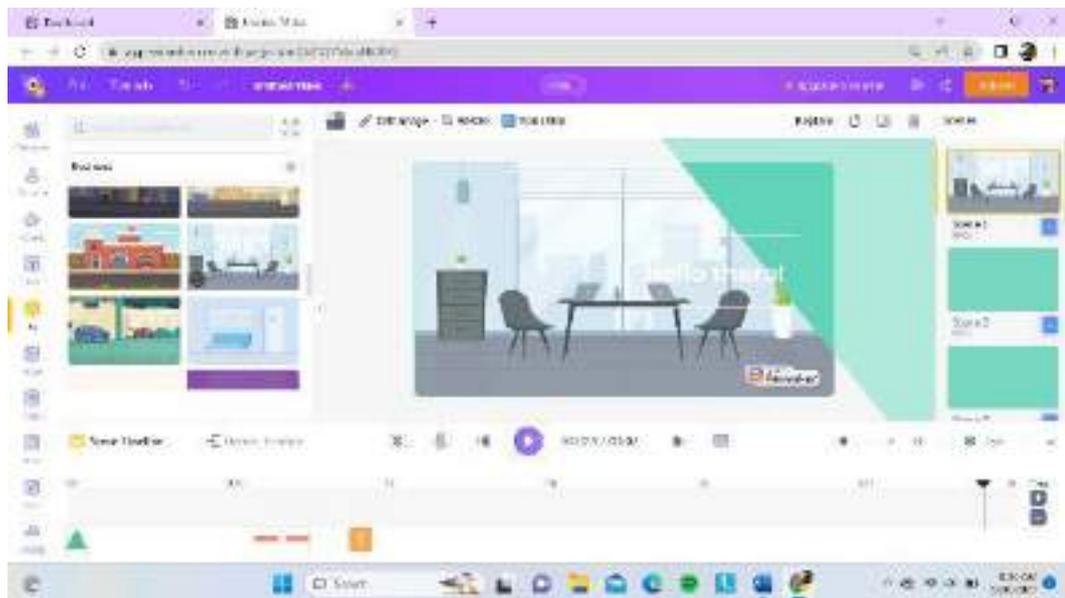
Langkah kedua yaitu menggunakan *templates* yang sudah di pilih. Setelah masuk di menu *all templates*, klik *templates* yang sudah kita pilih. Lalu, akan muncul kolom *preview* dan kolom *use*. Klik kolom *use* untuk menggunakan *templates* yang sudah kita pilih.



Gambar 4.2 Menggunakan *templates* yang sudah dipilih

3) Pembuatan *background*

Langkah yang ketiga yaitu pembuatan *background*. Setelah mengklik *templates* yang di pilih. Lalu, masuk ke dalam menu edit *templates*. Selanjutnya, klik fitur *background*. Di dalam menu edit *templates* ini, disajikan berbagai macam fitur edit mulai dari fitur membuat *background*, membuat *character*, memasukkan teks, dan lain sebagainya.



Gambar 4.3 Pembuatan *background*

4) Pembuatan animasi avatar

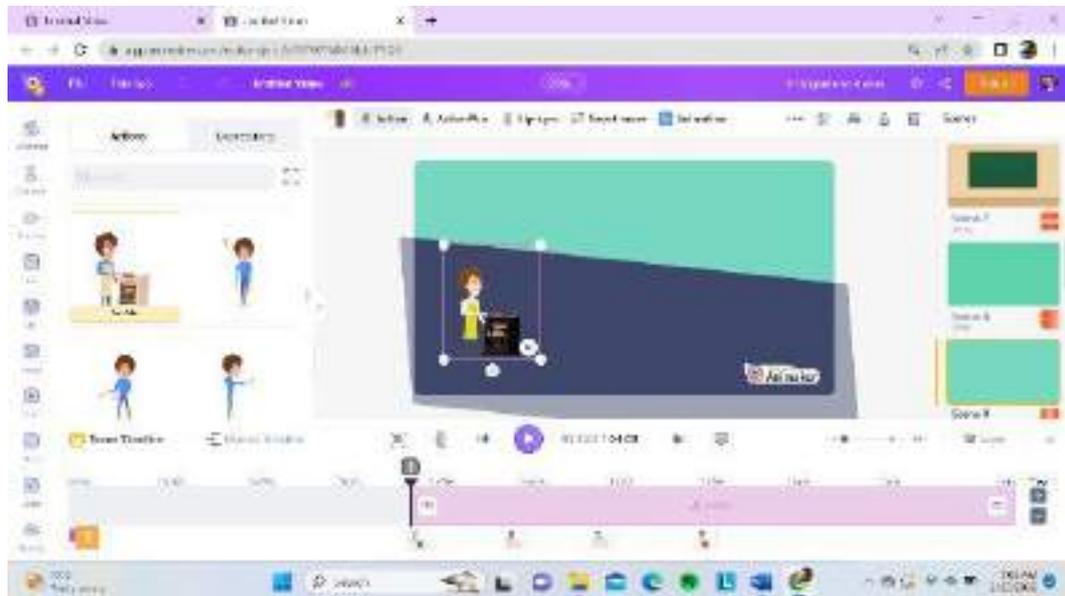
Langkah yang keempat yaitu pembuatan animasi avatar. Pada menu edit *templates*. Klik fitur membuat *character*. Setelah itu, disajikan berbagai macam *character* mulai dari *character* laki-laki maupun *character* wanita. Lalu pilih *character* yang diinginkan.



Gambar 4.4 Pembuatan animasi avatar

5) Memilih gerakan animasi avatar

Langkah yang kelima yaitu memilih gerakan animasi avatar. Klik avatar, lalu akan muncul kolom *action* dan kolom *expressions*. Selanjutnya, klik kolom *action* untuk memilih gerakan animasi avatar.

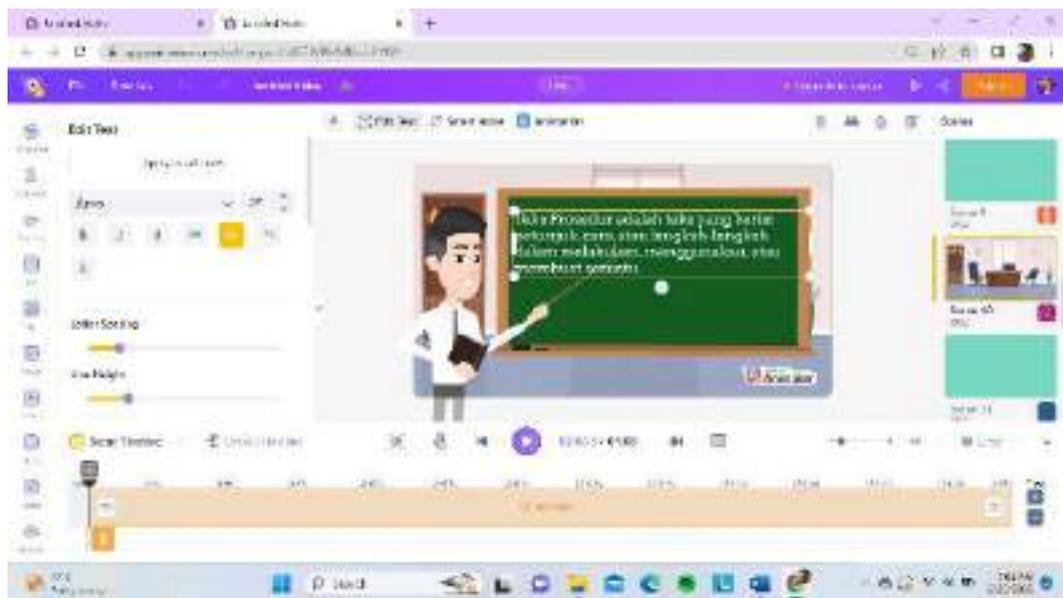


Gambar 4.5 memilih gerakan animasi avatar

6) Memasukkan materi ke dalam *background*

Langkah yang keenam yaitu memasukkan materi ke dalam *background*.

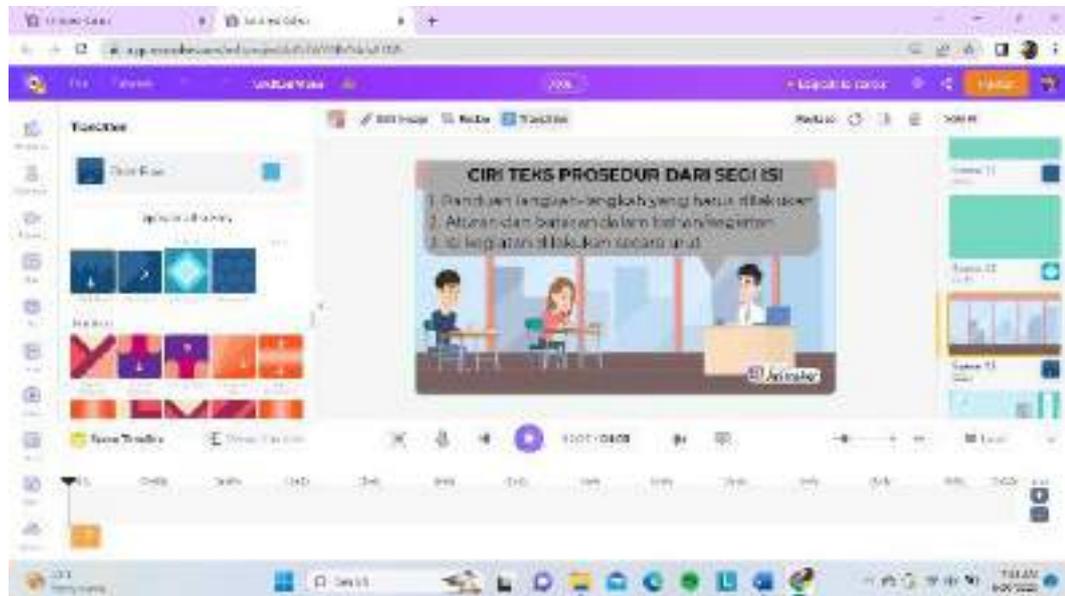
Klik pada fitur edit *text*. Lalu ketikkan isi materi. Setelah materi sudah di ketik, masukan materi ke dalam *background* dengan cara mengklik teks materi dan sesuaikan isi materi dengan background yang digunakan.



Gambar 4.6 Memasukkan materi ke dalam *background*

7) Memilih efek transisi

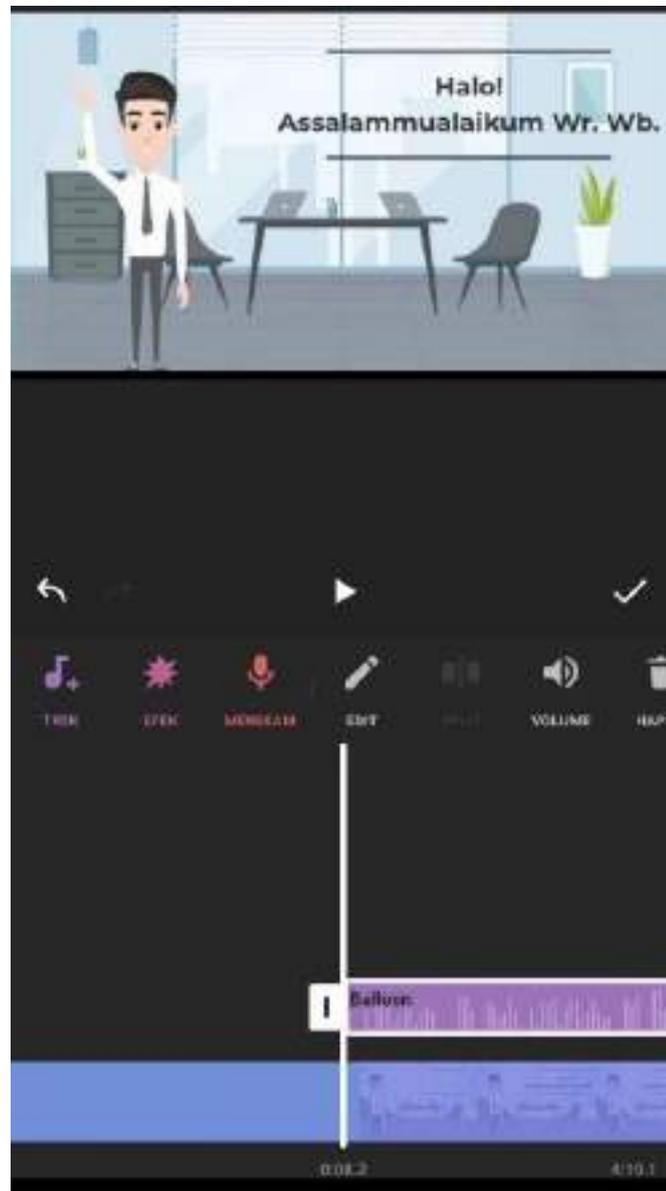
Langkah yang ketujuh yaitu memilih efek transisi. Klik pada bagian efek *transition*. Lalu pilih efek transisi yang ingin digunakan.



Gambar 4.7 Memilih efek transisi

8) Memasukkan audio musik

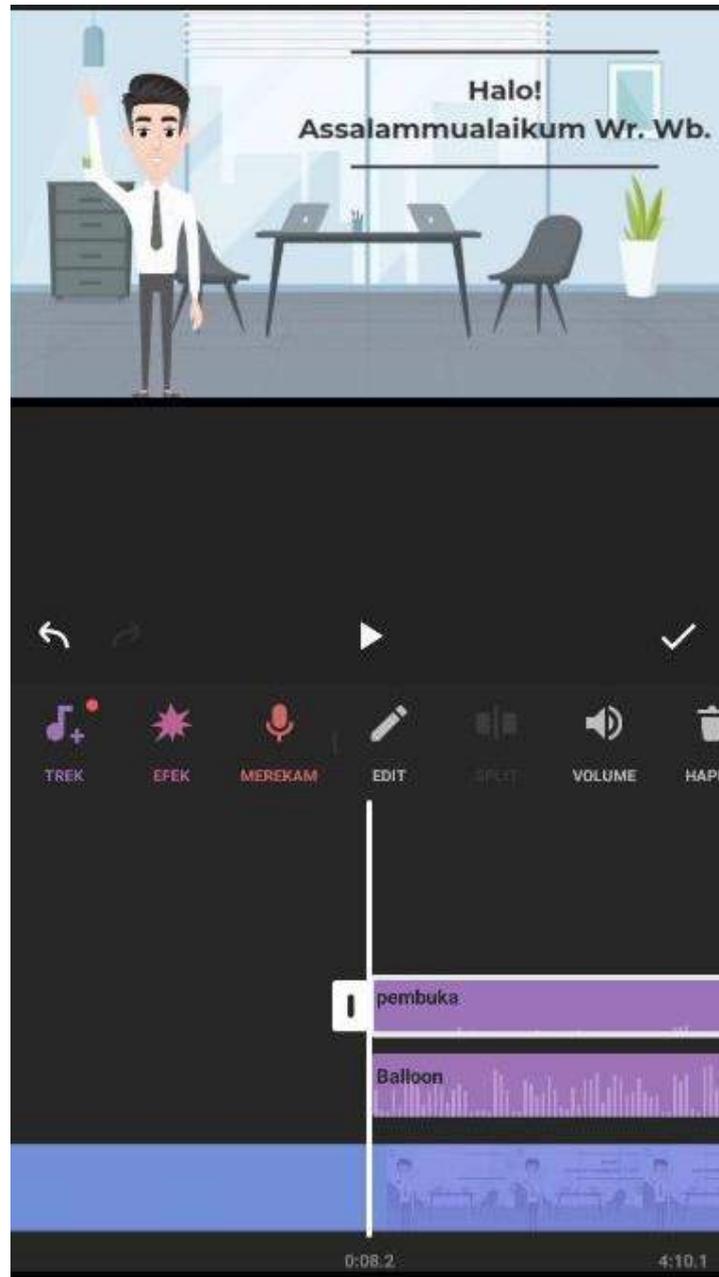
Langkah yang kedelapan yaitu memasukkan audio musik. Masukkan video media pembelajaran yang sudah di buat di aplikasi InShot. Lalu klik fitur masukkan musik. Selanjutnya pilih trek musik yang akan digunakan.



Gambar 4.8 Memasukkan audio musik

9) Memasukkan audio *dubbing*

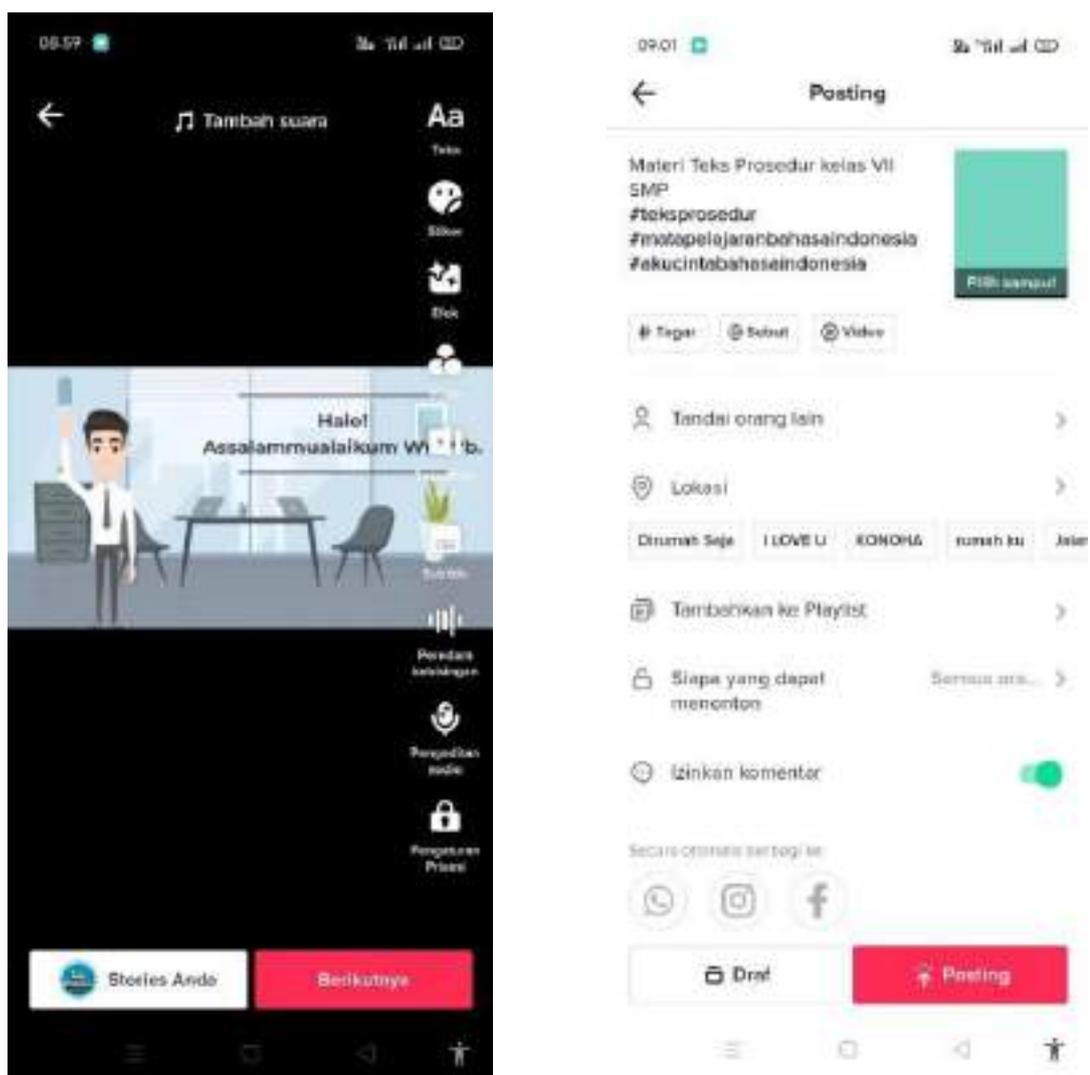
Langkah yang kesembilan yaitu memasukkan audio *dubbing*. Setelah sebelumnya sudah memasukkan audio musik. Selanjutnya, memasukkan audio *dubbing* pada video media pembelajaran. Klik pada fitur memasukkan musik. Lalu klik trek dan masukkan audio *dubbing* yang akan digunakan.



Gambar 4.9 Memasukkan audio *dubbing*

10) Meng-*upload* hasil video media pembelajaran ke aplikasi TikTok

Langkah yang terakhir yaitu meng-*upload* hasil video media pembelajaran ke aplikasi TikTok. Buka aplikasi TikTok. Lalu, klik tanda (+) untuk mengupload video. Selanjutnya, klik unggah dan pilih video media pembelajaran yang sudah dibuat. Setelah itu, klik berikutnya. Terakhir klik posting.



Gambar 4.10 Mengupload hasil video media pembelajaran ke aplikasi TikTok

3. Tahap *Development*

Tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovasi dan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Peneliti mulai menuangkan ide kreatif dan inovatif yang dimilikinya untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari dua tahapan, yang pertama berupa penyusunan desainnya dilanjutkan dengan pembuatan berupa video pembelajaran, yang kedua tahap penyelesaian dengan mengecek kekurangan-kekurangan dari media.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong diawali dengan membuat akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap. Selanjutnya bahan-bahan seperti materi teks prosedur yang meliputi kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, pengertian teks prosedur, tujuan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, ciri teks prosedur dari segi isi, ciri bahasa teks prosedur, cara menyimpulkan isi teks prosedur, dan contoh teks prosedur dibuat dalam bentuk video pembelajaran di dalam akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap yang sudah dibuat tersebut.

Pada tahap ini hanya mengembangkan media pembelajaran dan menguji kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Pengujian ini membutuhkan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Karena aspek yang dinilai yaitu kelengkapan isi materi, penggunaan bahasa, kualitas animasi gambar, dan kualitas audio. Semua itu akan dinilai oleh validator.

Berikut hasil desain rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur :

1) Tampilan awal video media pembelajaran.

Pada bagian slide pertama ini, berisikan salam pembuka.



Gambar 4.11 Tampilan awal video media pembelajaran

2) Tampilan slide kedua video media pembelajaran

Pada slide kedua berisikan menanyakan kabar kepada peserta didik.



Gambar 4.12 Tampilan silde kedua video media pembelajaran

3) Tampilan slide ketiga video media pembelajaran

Pada slide ketiga berisikan ucapan doa agar peserta didik selalu dalam keadaan sehat wal afiat.



Gambar 4.13 Tampilan slide ketiga video media pembelajaran

4) Tampilan slide keempat video media pembelajaran

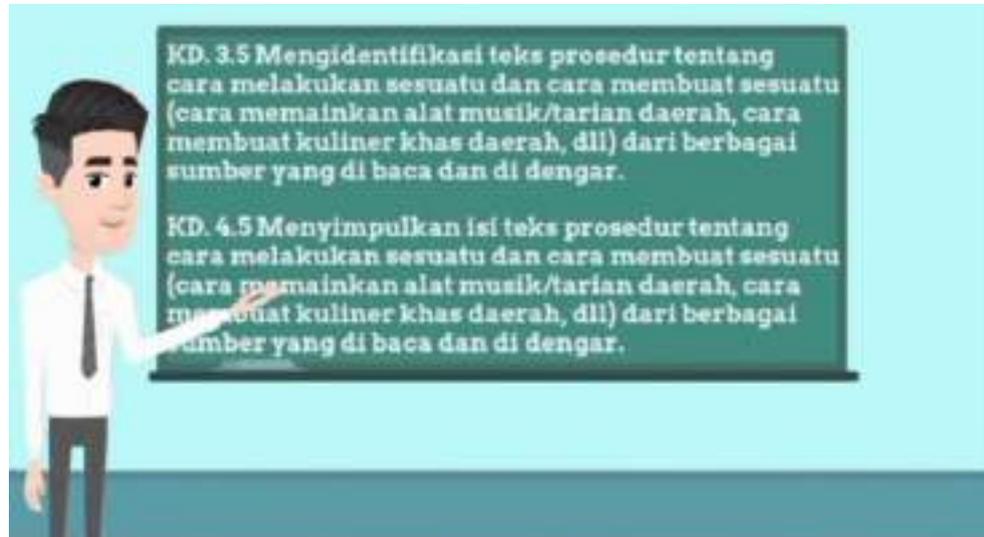
Pada slide keempat berisikan judul materi yaitu “Teks Prosedur”.



Gambar 14 Tampilan slide keempat video media pembelajaran

5) Tampilan slide kelima video media pembelajaran

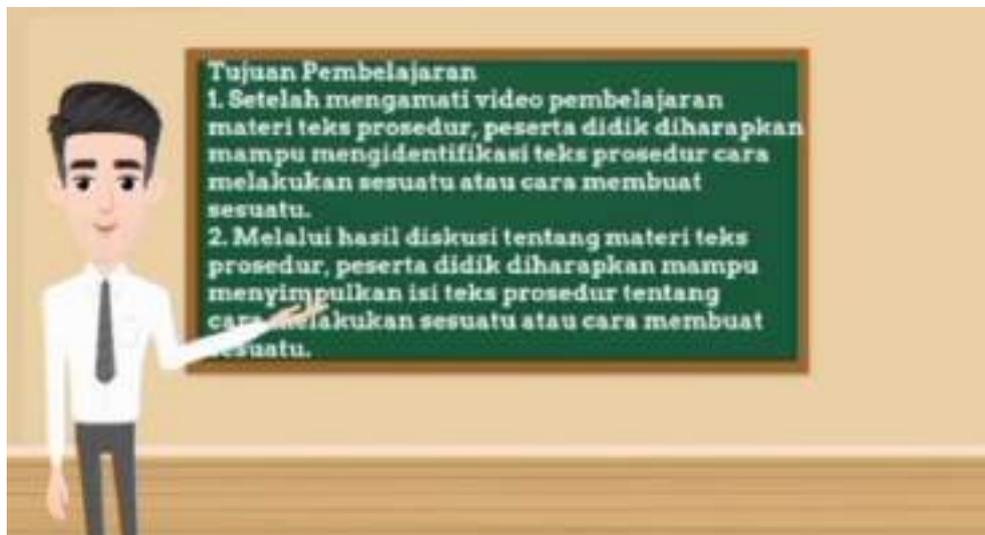
Pada slide kelima berisikan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan.



Gambar 4.15 Tampilan slide kelima video media pembelajaran

6) Tampilan slide keenam video media pembelajaran

Pada slide keenam berisikan tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik.



Gambar 4.16 Tampilan slide keenam video media pembelajaran

7) Tampilan slide ketujuh video media pembelajaran

Pada slide ketujuh berisikan menanyakan kepada peserta didik apakah sebelumnya sudah mengetahui tentang Teks Prosedur.



Gambar 4.17 Tampilan slide ketujuh video media pembelajaran

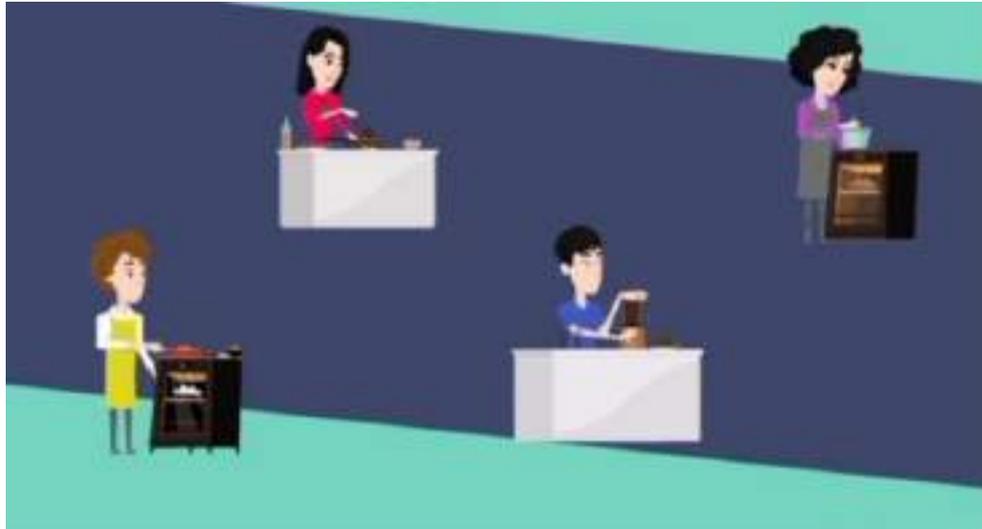
8) Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran

Pada slide kedelapan berisikan tentang contoh dari praktik teks prosedur yang sering dilakukan pada kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.18 Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran

Pada avatar pertama mempraktikkan contoh teks prosedur cara memasak telur mata sapi. Avatar kedua mempraktikkan contoh teks prosedur cara memasak nasi goreng. Avatar ketiga mempraktikkan contoh teks prosedur cara membuat jus buah. Dan avatar keempat mempraktikkan contoh teks prosedur cara membuat kue.



Gambar 4.19 Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran

9) Tampilan slide kesembilan video media pembelajaran

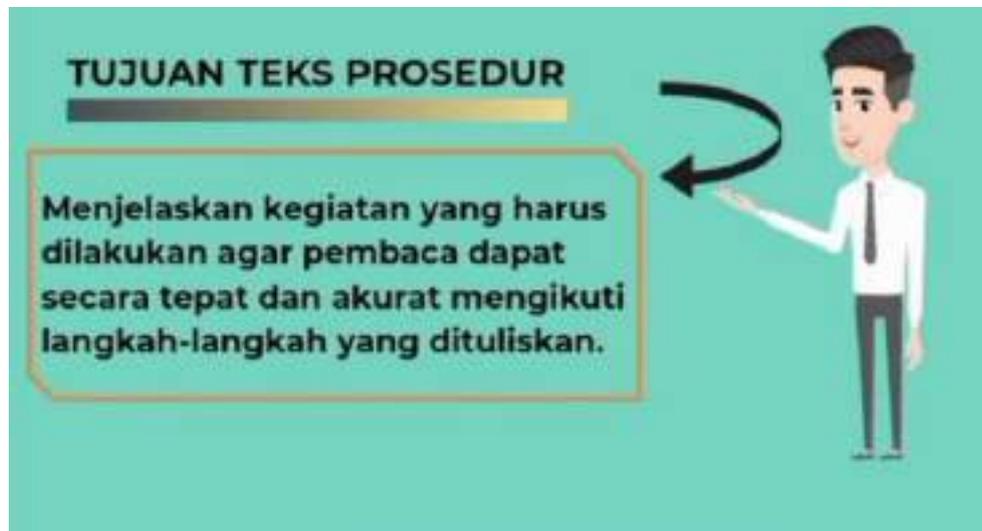
Pada slide kesembilan berisikan penjelasan pengertian Teks Prosedur.



Gambar 4.20 Tampilan slide kesembilan video media pembelajaran

10) Tampilan slide kesepuluh video media pembelajaran

Pada slide kesepuluh berisikan penjelasan tujuan teks prosedur.



Gambar 4.21 Tampilan kesepuluh video media pembelajaran

11) Tampilan slide kesebelas video media pembelajaran

Pada slide kesebelas berisikan penjelasan jenis-jenis teks prosedur.



Gambar 4.22 Tampilan slide kesebelas video media pembelajaran

12) Tampilan slide kedua belas video media pembelajaran

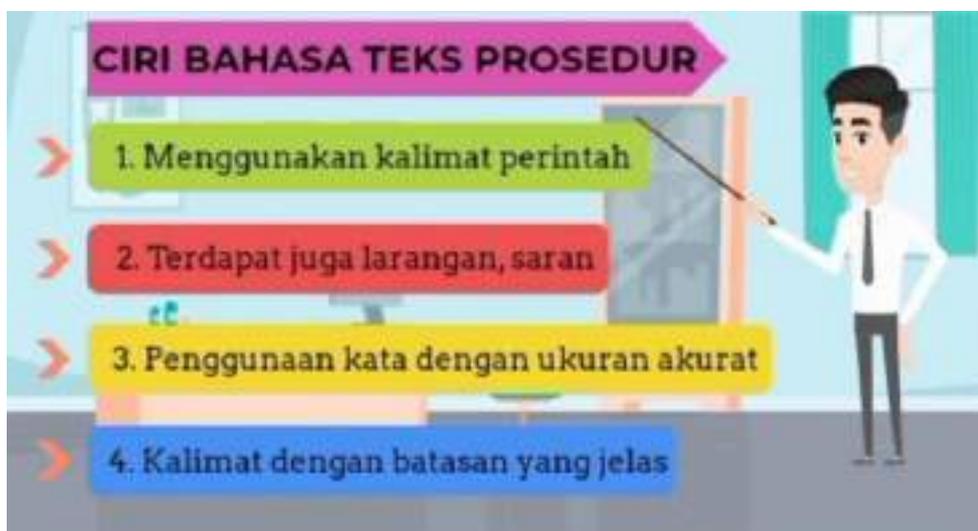
Pada slide kedua belas berisikan penjelasan ciri teks prosedur dari segi isi.



Gambar 4.23 Tampilan slide kedua belas video media pembelajaran.

13) Tampilan slide ketiga belas video media pembelajaran

Pada slide ketiga belas berisikan penjelasan ciri bahasa teks prosedur.



Gambar 4.24 Tampilan slide ketiga belas video media pembelajaran

- 14) Tampilan slide keempat belas video media pembelajaran
Pada slide keempat belas berisikan penjelasan cara menyimpulkan isi teks prosedur.



Gambar 4.25 Tampilan slide keempat belas video media pembelajaran

- 15) Tampilan slide kelima belas video media pembelajaran
Pada slide kelima belas berisikan materi yang sudah dijelaskan telah selesai.



Gambar 4.26 Tampilan slide kelima belas video media pembelajaran

- 16) Tampilan slide keenam belas video media pembelajaran
 Pada slide keenam belas berisikan ucapan penutup.



Gambar 4.27 Tampilan slide keenam belas video media pembelajaran

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah di buat di uji coba ke dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur ini memuat tentang materi teks prosedur dengan KD 3.5 Mengidentifikasi isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar. Uji coba produk ini dilakukan dengan menggunakan satu kelas eksperimen yaitu kelas VII-I di SMPN 2 Cigombong. Kelas tersebut berjumlah 20 siswa. Dilakukan selama 3 jam pelajaran (3JP). Uji coba produk dilaksanakan satu kali pertemuan secara tatap muka (*luring*).

Dalam pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur, satu jam pertama pembelajaran, siswa diberikan prates terlebih dahulu. Prates diberikan dalam bentuk cetak yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan satu butir soal uraian. Lalu pada jam kedua yaitu pengenalan dan penggunaan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur. Peneliti menuliskan nama akun TikTok media pembelajaran di papan tulis kepada siswa. Lalu, siswa membuka aplikasi TikTok di gawainya masing-masing dan mengakses akun TikTok media pembelajaran tersebut. Setelah peserta didik menyaksikan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur, peneliti membagikan angket respon terhadap siswa. Berikutnya pada jam pelajaran terakhir, siswa mengisi postes yang dibagikan oleh peneliti melalui link google form yang berisikan soal pilihan ganda dan soal uraian. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket respon guru kepada guru bahasa Indonesia.

5. Tahap *Evaluation*

Setelah produk dilakukan uji coba pada tahap *implementation*, berikutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini, guru dan siswa sebagai responden diberi angket respon terhadap penggunaan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Guru dan siswa sebagai responden untuk mengisi angket respon tersebut. angket respon ini diberikan setelah pembelajaran dalam penggunaan produk media pembelajaran tersebut selesai digunakan. Angket respon tersebut ditujukan sebagai penilaian terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur oleh siswa dan guru. Hasil penilaian dari angket respon siswa dan guru tersebut, selanjutnya akan di uji melalui uji efektivitas produk. Dengan demikian, dapat diketahui keefektivan

produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur.

B. Field Testing (Uji Coba) dengan Revisi Media Pembelajaran Berbasis

Aplikasi TikTok

Produk yang telah dihasilkan pada penelitian dan pengembangan yang telah disusun ini yaitu berupa media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Teks Prosedur. Media pembelajaran tersebut selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Media pembelajaran tersebut akan dinilai dan direvisi dengan komentar dan saran oleh para ahli sebagai bahan perbaikan, sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih baik setelah direvisi oleh peneliti. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli diuraikan sebagai berikut.

1. Komentar Saran Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong

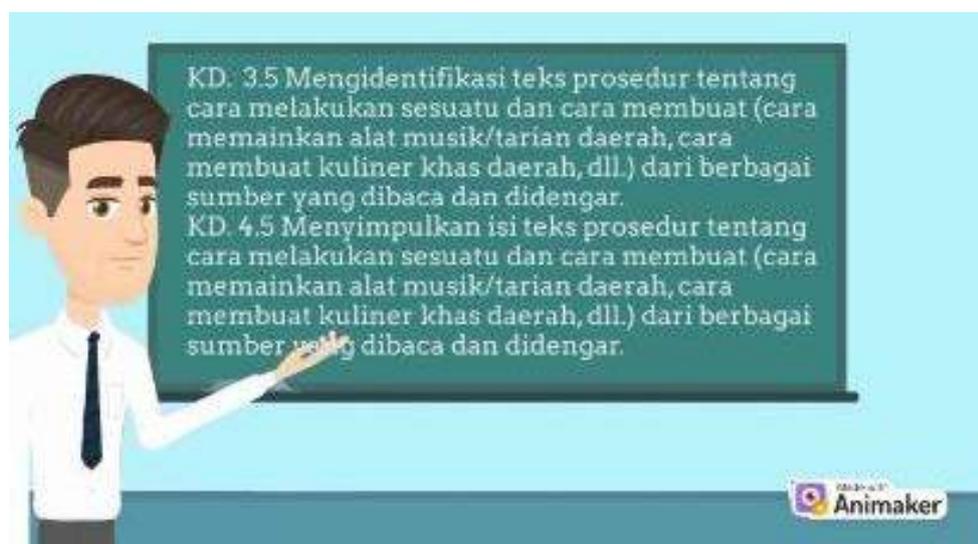
Data utama yang dikumpulkan dari media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini berupa komentar dan saran dari validator. Adanya validasi ahli sebagai alat untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Validasi ini tahap penelitian media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Validasi ini dilakukan dengan beberapa aspek yaitu aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi yang dinilai oleh masing-masing ahli. Komentar dan saran para ahli sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.15 Komentar dan Saran Ahli

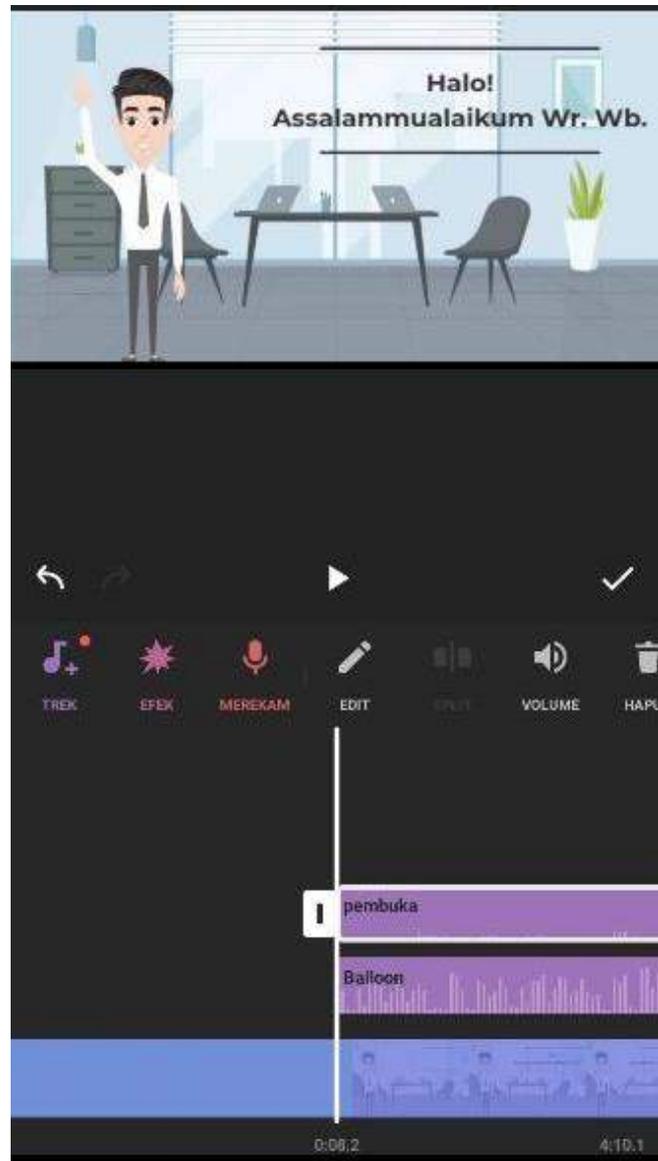
No	Komentar dan Saran Ahli
Komentar dan Saran Oleh Ahli Media	
1.	Untuk <i>backsound</i> ditambahkan <i>dubbing</i> .
2.	Animasi transisinya lebih variatif.
3.	Gerakan avatarnya diperbanyak lagi.
4.	Penyajian lebih menarik lagi dari segi isinya.
Komentar dan Saran Oleh Ahli Bahasa	
5.	Konsisten dalam kaidah pada media pembelajaran.
Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi	
6.	Di tambahkan contoh di bagian materi ciri bahasa teks prosedur.

Hasil dari komentar dan saran para ahli di atas, selanjutnya akan dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Perbaikan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Menambahkan *dubbing* pada produk media pembelajaran
 - a) Sebelum revisi

Gambar 4.28 Video media pembelajaran sebelum menggunakan audio *dubbing*

b) Setelah revisi



Gambar 4.29 Video media pembelajaran sesudah menggunakan audio *dubbing*

- 2) Menggunakan animasi transisi yang lebih variatif
 - a) Sebelum revisi



Gambar 4.30 Video media pembelajaran sebelum menggunakan animasi transisi

- b) Setelah revisi



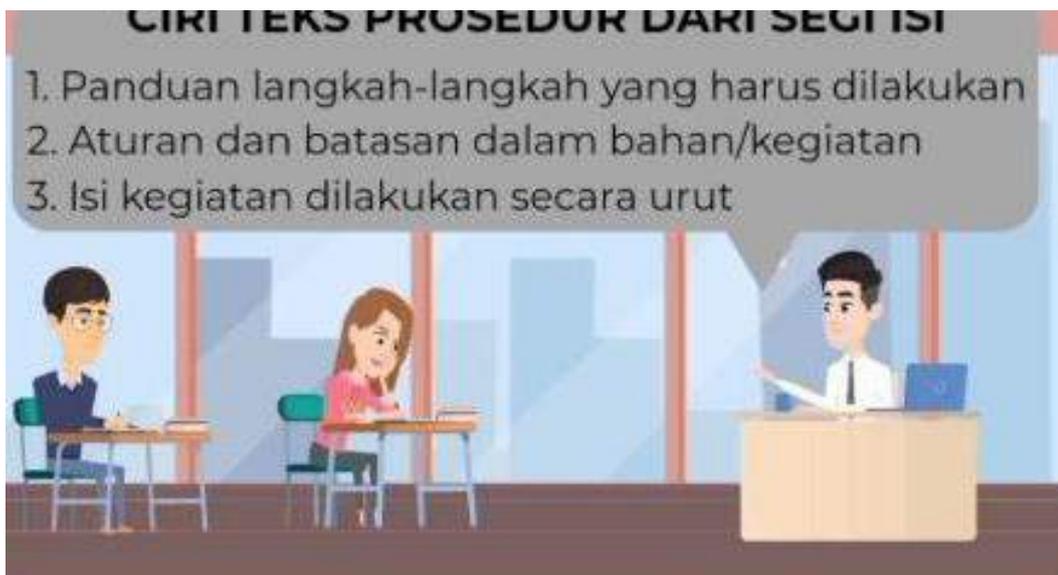
Gambar 4.31 Video media pembelajaran sesudah menggunakan animasi transisi

- 3) Menggunakan gerakan avatar yang bervariasi
 - a) Sebelum revisi



Gambar 4.32 Video media pembelajaran sebelum menggunakan gerakan avatar yang bervariasi

- b) Setelah revisi



Gambar 4.33 Video media pembelajaran sesudah menggunakan gerakan avatar yang bervariasi

- 4) Menggunakan *template* dan *background* yang lebih menarik
- a) Sebelum revisi



Gambar 4.34 Video media pembelajaran sebelum menggunakan *template* dan *background* yang menarik

- b) Setelah revisi



Gambar 4.35 Video media pembelajaran sesudah menggunakan *template* dan *background* yang menarik

- 5) Penulisan kata harus konsisten sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku
- a) Sebelum revisi



Gambar 4.36 Video media pembelajaran salah dalam penulisan kata “Hallo”

- b) Setelah revisi



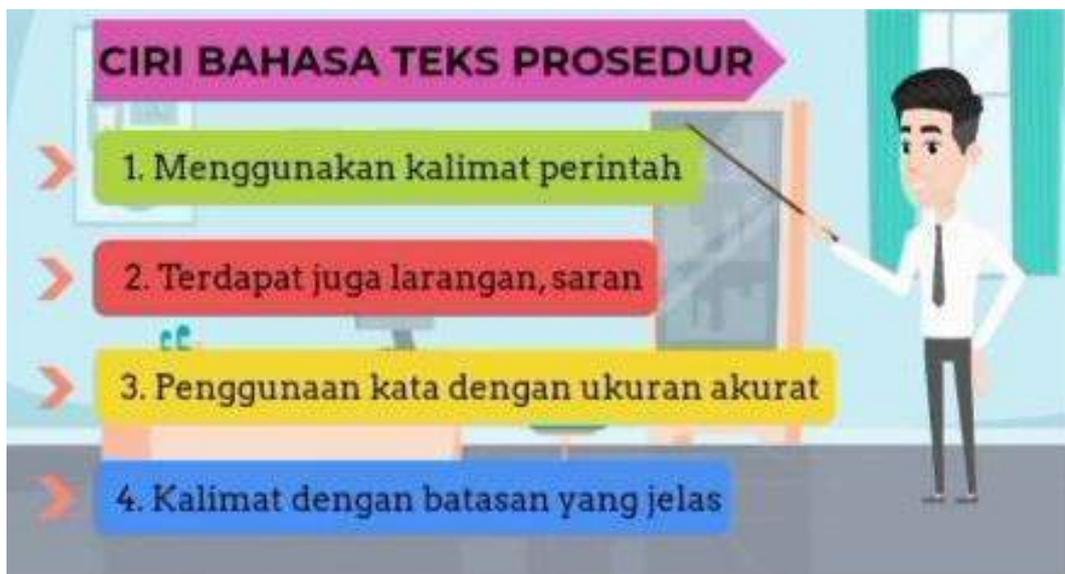
Gambar 4.37 Video media pembelajaran sudah menggunakan kata “Halo” yang benar

- 6) Menambahkan contoh melalui dubbing di bagian materi ciri bahasa teks prosedur
- a) Sebelum revisi



Gambar 4.38 Video media pembelajaran sebelum menambahkan contoh ciri bahasa teks prosedur melalui *dubbing*

- b) Setelah revisi



Gambar 4.39 Video media pembelajaran sesudah menambahkan contoh ciri bahasa teks prosedur melalui *dubbing*

2. Penialain Skor Validasi Dari Ahli Media, Ahli Bahasa, dan Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong

Adapun penilaian skor merupakan hasil validasi dari para ahli sebagai validator yang digunakan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Berikut uraian penilaian media pembelajaran dari ketiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi :

a. Ahli Media

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli media merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Validator ahli media memiliki latar belakang pendidikan yaitu Sarjana Ilmu Komputer (S-1) dan Magister Pendidikan (S-2). Dalam penilaian ahli media, terdapat aspek rekayasa perangkat lunak yang meliputi 8 indikator pernyataan, aspek desain pembelajaran yang meliputi 7 indikator pernyataan, dan aspek komunikasi visual yang meliputi 10 indikator pernyataan. Berikut penilaian dari ahli media yang disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

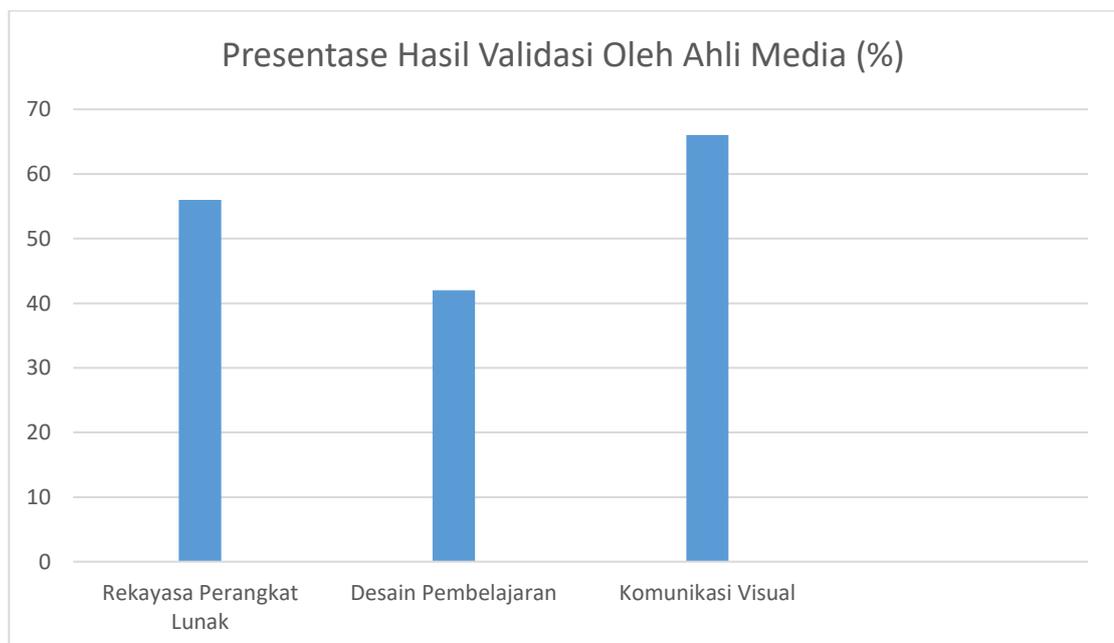
Tabel 4.16 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek Yang Dinilai	No Pernyataan	Skor Validasi Ke-		Presentase (%)
		1	2	
Rekayasa Perangkat Lunak	1	3	3	75
	2	2	3	62,5
	3	3	3	75
	4	4	4	100

	5	4	4	100
	6	4	4	100
	7	4	4	100
	8	3	4	87,5
Desain Pembelajaran	9	3	3	75
	10	3	3	75
	11	3	4	87,5
	12	3	4	87,5
	13	2	3	62,5
	14	2	3	62,5
	15	3	3	75
Komunikasi Visual	16	2	4	75
	17	2	3	62,5
	18	2	3	62,5
	19	2	3	62,5
	20	2	4	75
	21	2	4	75
	22	2	3	62,5
	23	3	3	75
	24	3	3	75
	25	2	4	75

Tabel 4.17 HASIL VALIDASI OLEH AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
	1	2				
Rekayasa Perangkat Lunak	27	29	56	64	87,5	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	19	23	42	56	75	Layak
Komunikasi Visual	22	34	66	80	82,5	Layak
Skor Keseluruhan	$(164:200) \times 100\% = 82\%$					
Kriteria	Skor (72-86%) = Layak					



Grafik 4.1 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dari ahli media mendapatkan skor keseluruhan 164 dengan presentase 82% dengan kriteria layak. Dalam penilaian ahli media terdapat 3 aspek yang dinilai. Aspek pertama yaitu rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor total 56 dari skor maksimal 64 dengan presentase 87,5% sehingga dinyatakan kriteria sangat layak. Aspek kedua yaitu desain pembelajaran mendapatkan skor total 42 dari skor maksimal 56 dengan presentase 75% yang dinyatakan kriteria layak. Dan aspek ketiga yaitu komunikasi visual mendapatkan skor total 66 dari skor maksimal 80 dengan presentase 82,5%, aspek ini dinyatakan kriteria layak.

b. Ahli Bahasa

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli bahasa merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Validator ahli bahasa memiliki latar belakang pendidikan yaitu Sarjana Pendidikan (S-1) dan Magister Pendidikan (S-2). Dalam penilaian ahli bahasa, terdapat aspek kebahasaan dengan jumlah indikator 10 pernyataan. Berikut penilaian dari ahli bahasa yang disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

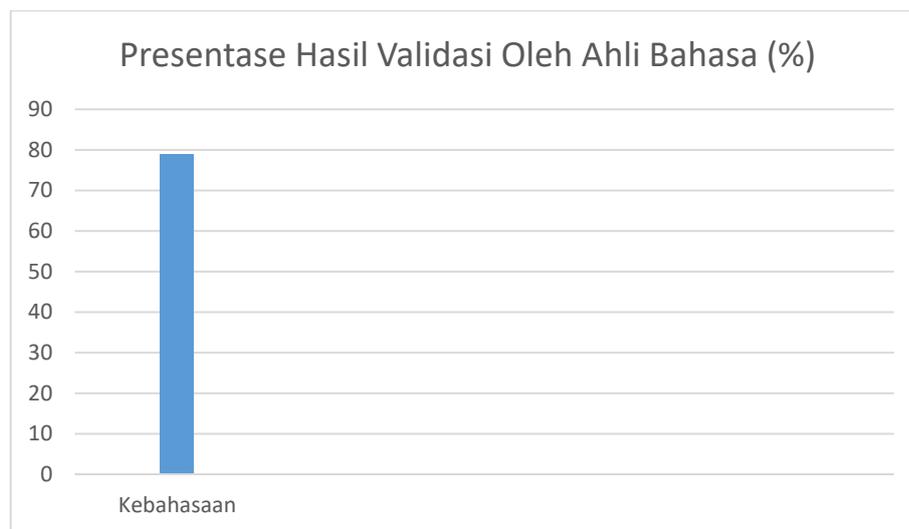
Tabel 4.18 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek Yang Dinilai	No Pernyataan	Skor Validasi		Presentase (%)
		1	2	
Kebahasaan	1	4	4	100
	2	4	4	100
	3	3	4	87,5
	4	4	4	100
	5	4	4	100
	6	4	4	100

	7	4	4	100
	8	4	4	100
	9	4	4	100
	10	4	4	100

Tabel 4.19 HASIL VALIDASI OLEH AHLI BAHASA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
	1	2				
Kebahasaan	39	40	79	80	98,75	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$(79:80) \times 100\% = 98,75\%$					
Kriteria	Skor (86-100%) = Sangat Layak					



Grafik 4.2 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dari ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak. Adapun aspek yang dinilai yaitu aspek kebahasaan mendapatkan skor keseluruhan 79 dari skor maksimal 80 dengan presentase 98,75%, sehingga termasuk kriteria sangat layak.

c. Ahli Materi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli materi merupakan guru bahasa Indonesia di SMPN 2 Cigombong. Validator ahli materi memiliki latar belakang pendidikan yaitu Sarjana Pendidikan (S-1). Dalam penilaian ahli materi, terdapat aspek tujuan pembelajaran dengan jumlah indikator 2 pernyataan, aspek materi pembelajaran dengan jumlah indikator 9 pernyataan, aspek metode pembelajaran dengan jumlah indikator 2 pernyataan, aspek sumber pembelajaran dengan jumlah indikator 2 pernyataan, dan aspek kegiatan pembelajaran dengan jumlah indikator 5 pernyataan. Berikut penilaian dari ahli materi yang disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

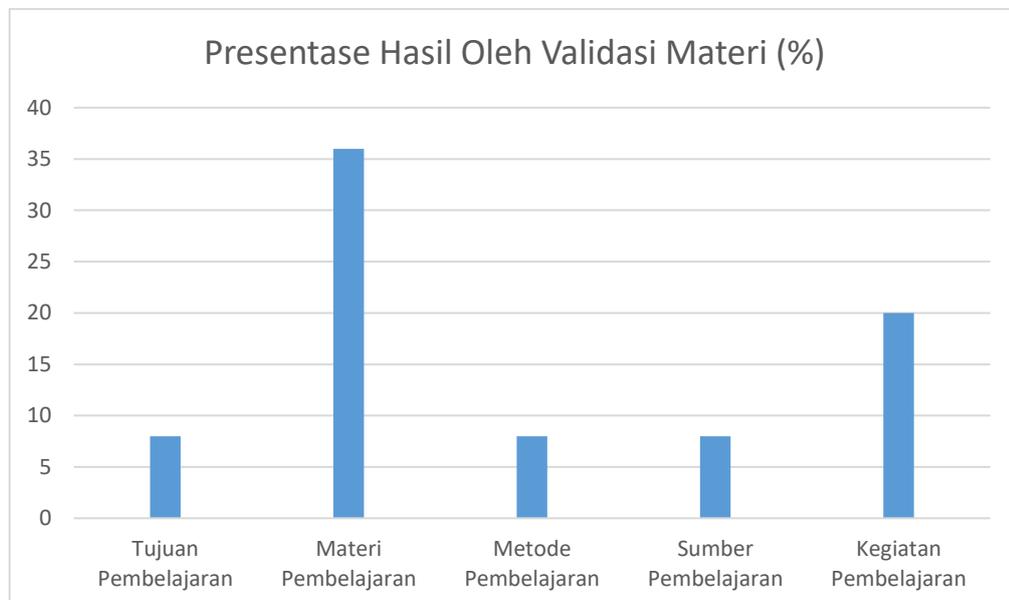
Tabel 4.20 REKAPITULASI SKOR HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek Yang Dinilai	No Pernyataan	Skor Validasi	Presentase (%)
Tujuan Pembelajaran	1	4	100
	2	4	100
Materi Pembelajaran	3	4	100
	4	4	100
	5	4	100
	6	4	100
	7	4	100
	8	4	100
	9	4	100

	10	4	100
	11	4	100
Metode Pembelajaran	12	4	100
	13	4	100
Sumber Pembelajaran	14	4	100
	15	4	100
Kegiatan Pembelajaran	16	4	100
	17	4	100
	18	4	100
	19	4	100
	20	4	100

Tabel 4.21 HASIL VALIDASI OLEH AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
Tujuan Pembelajaran	8	8	8	100	Sangat Layak
Materi Pembelajaran	36	36	36	100	Sangat Layak
Metode Pembelajaran	8	8	8	100	Sangat Layak
Sumber Pembelajaran	8	8	8	100	Sangat Layak
Kegiatan Pembelajaran	20	20	20	100	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$(80:80) \times 100\% = 100\%$				
Kriteria	Skor = 86 – 100% = Sangat Layak				



Grafik 4.3 Presentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dari ahli materi mendapatkan skor keseluruhan 80 dengan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Dalam penilaian ahli materi terdapat 5 aspek yang dinilai. Aspek pertama yaitu aspek tujuan pembelajaran mendapatkan skor total 8 dari skor maksimal 8 dengan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Aspek kedua yaitu aspek materi pembelajaran mendapatkan skor total 36 dari skor maksimal 36 dengan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Aspek ketiga yaitu aspek metode pembelajaran mendapatkan skor total 8 dari skor keseluruhan 8 dengan presentase 100% dengan kriteria sangat layak. Aspek keempat yaitu aspek sumber pembelajaran mendapatkan skor total 8 dari skor maksimal 8 dengan presentase 100% yang dinyatakan kriteria sangat layak. Dan aspek yang kelima yaitu aspek kegiatan pembelajaran mendapatkan skor total 20 dari skor keseluruhan 20 dengan presentase 100%, aspek ini dinyatakan sangat layak.

C. Pengujian Keefektifan Model Pada Target

Uji coba produk media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas VII-I di SMPN 2 Cigombong. Kelas tersebut berjumlah 20 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur pada siswa menggunakan gawai masing-masing. Kegiatan yang dilakukan yaitu prates dan postes, siswa mengerjakan aktivitas dan refleksi yang disediakan oleh peneliti.

Tahap pengujian efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur merupakan tahap implementasi yang dilakukan terhadap siswa kelas VII-I SMPN 2 Cigombong dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, angket respon siswa maupun angket respon guru, dan hasil prates dan postes. Berikut hasil angket respon siswa dan angket respon guru serta hasil prates-postes yang disajikan pada tabel di bawah ini.

1. Respon Siswa

Siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur selanjutnya akan memberikan respon terhadap media pembelajaran tersebut. Jumlah siswa sebagai responden yang mengisi hasil respon terhadap media pembelajaran sebanyak 20 siswa. Berikut hasil respon siswa yang disajikan pada tabel dan grafik di bawah.

Tabel 4.22 HASIL RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI TIKTOK

No	Pernyataan	Jumlah Siswa	Total Skor	Total Maksimal	Presentase (%)
1	Tujuan pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat dibaca dengan jelas.	20	91	100	91
2	Materi yang ada pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dimengerti.	20	86	100	86
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dipahami.	20	84	100	84
4	Gambar dan video pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok memudahkan saya	20	86	100	86

	dalam mempelajari isi materi.				
5	Tombol pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah digunakan.	20	84	100	84
6	Warna <i>background</i> dan warna huruf pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok terlihat kontras, jelas, dan dapat dibaca.	20	90	100	90
7	Jenis dan ukuran huruf memudahkan saya ketika membaca materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.	20	79	100	79
8	Tampilan animasi, gambar, dan video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sangat menarik.	20	85	100	85

9	Saya dapat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan mudah.	20	84	100	84
10	Saya dapat belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.	20	92	100	92
Rata-Rata					86,1
Kriteria					Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon siswa kelas VII-1 SMPN 2 Cigombong terhadap produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur menunjukkan hasil yang baik. Dari 20 siswa, presentase rata-rata sebesar 86,1% dengan kriteria sangat efektif.

2. Respon Guru

Pada saat proses uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok berlangsung, guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII-1 SMPN 2 Cigombong ikut serta dalam memantau pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Setelah pelaksanaan uji coba selesai dilaksanakan, guru akan memberikan respon terhadap media pembelajaran tersebut dengan mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Berikut hasil respon guru yang disajikan pada tabel dan grafik di bawah.

Tabel 4.23 HASIL RESPON GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI TIKTOK

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Gambar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan tidak buram.	5	5	100
2	Video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok menarik dan mudah dipahami.	5	5	100
3	Siswa dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.	5	5	100
4	Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur.	5	5	100
5	Siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.	4	5	90
6	Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sesuai dengan capaian pembelajaran	4	5	90

	yang terdapat pada kurikulum 2013.			
7	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan jelas terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.	5	5	100
8	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan mudah dipahami.	5	5	100
9	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tersusun secara logis dan sistematis.	4	5	90
10	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok lengkap dan jelas.	5	5	100
Rata-Rata				97
Skor Keseluruhan		97		
Skor Maksimal		100		
Presentase		97%		
Kriteria		Sangat Efektif		

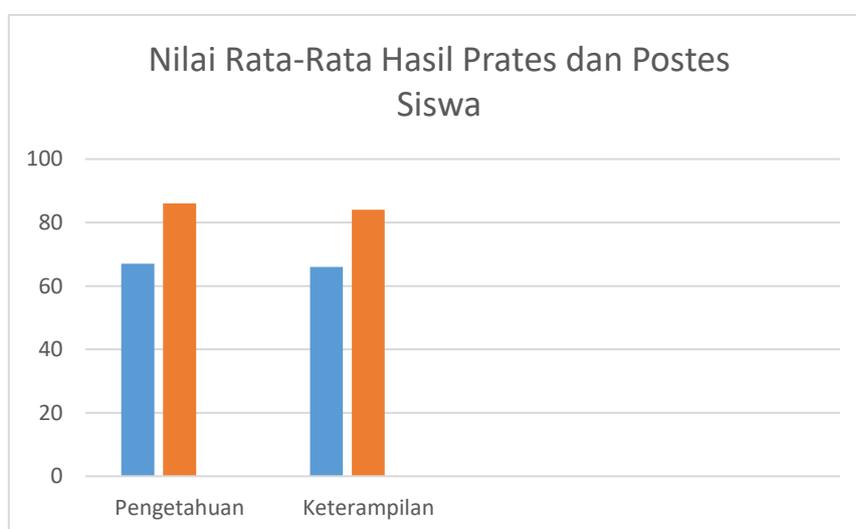
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon guru bahasa Indonesia kelas VII-I SMPN 2 Cigombong terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur menunjukkan hasil yang baik. Dari hasil respon guru, presentase rata-rata sebesar 97% dengan kriteria sangat efektif.

3. Hasil Prates dan Postes Siswa

Pengujian keefektifan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok juga dilakukan dengan memberikan prates dan postes kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk membuktikan keefektifan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok melalui hasil belajar siswa. Perbandingan nilai prates dan postes menunjukkan keefektifan produk. Prates diberikan kepada siswa sebelum penggunaan produk, sementara postes diberikan kepada siswa setelah penggunaan produk. Berikut hasil prates dan postes yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.24 HASIL PRATES DAN POSTES

No	Kriteria Implementasi	Pengetahuan		Keterampilan	
		Prates	postes	prates	postes
1	Jumlah Siswa	20	20	20	20
2	Skor Total	1340	1720	1320	1683
3	Nilai Maksimal	80	100	80	100
4	Nilai Minimal	20	70	40	70
5	Rata-Rata	67	86	66	84



Grafik 4.4 Nilai Rata-Rata Hasil Prates dan Postes Siswa

Dari tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa prates dan postes dari 20 siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel di atas, nilai rata-rata pengetahuan yang diperoleh saat prates sebesar 67 dan saat postes sebesar 86. Sementara itu, nilai rata-rata keterampilan juga meningkat saat prates sebesar 66 dan saat postes sebesar 84. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan menulis teks prosedur.

D. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur yang telah dilakukan di SMPN 2 Cigombong terhadap peserta didik kelas VII-I menggunakan metode R & D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Terdapat lima tahap yang dilakukan pada model ADDIE ini. Berikut uraian pembahasan tahapan dalam model ADDIE.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis. Hasil analisis di SMPN 2 Cigombong dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis sesuai dengan kebutuhan di SMPN 2 Cigombong. Peneliti melakukan analisis dengan cara observasi ke tempat penelitian dan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu Ibu Ayi Kurnia, S.Pd. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan seputar sistem pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru tersebut salah satunya dari media pembelajaran yang sering digunakan. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu menggunakan *power point* (PPT) dan buku paket bahasa Indonesia. Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, peneliti juga melakukan analisis dengan cara mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil analisis yang didapatkan yaitu selama

proses pembelajaran yang dilaksanakan teralalu monoton dikarenakan media yang digunakan menggunakan media *power point* (PPT) dan buku paket bahasa Indonesia, dan siswa pun kurang berpartisipasi aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu, hasil analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasannya pembelajaran terlalu monoton karena tidak ada media kreatif yang digunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur. Selanjutnya, siswa kurang berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini terjadi karena pembelajaran materi Teks Prosedur belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Berdasarkan beberapa analisis tersebut peneliti dapat menemukan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur yang dapat membuat proses pembelajaran mengenai materi Teks Prosedur siswa kelas VII dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Dan siswa pun dapat berpartisipasi aktif dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis fakta yang ditemukan saat observasi dengan wawancara terhadap guru dan diperkuat dengan hasil tes, sehingga muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong sebagai media pembelajaran yang inovasi. Guru tetap dapat memberikan materi saat guru berhalangan hadir dan memanfaatkan jaringan internet yang tersedia sebagai pembantu siswa dalam belajar mengajar.

Tahap kedua ini dilakukan untuk perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media pembelajaran, pemilihan format, dan rancangan awal.

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran ini yang paling utama dilakukan untuk proses pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker, InShot, dan TikTok.

b. Pemilihan Format

Peneliti memilih format media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur dengan format link video media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur tersebut, agar dapat di akses melalui link saja.

c. Rancangan Awal

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisis yang ditemukan di tempat penelitian. Peneliti mulai membuat rancangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Pada zaman saat ini aplikasi TikTok sangat terkenal. Semua kalangan pasti mengetahui dan sering menggunakan aplikasi TikTok ini. Akan tetapi, peneliti melihat bahwasannya belum ada seseorang yang memanfaatkan aplikasi TikTok ini untuk digunakan menjadi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur.

Alasan peneliti memilih materi teks prosedur yaitu karena materi teks prosedur sangat cocok untuk dipaparkan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini. Apalagi dalam hal membuat teks prosedur, media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini dapat digunakan untuk mengasah kreatifitas peserta didik dalam hal membuat video praktik teks prosedur.

Kompetensi Dasar (KD) yang peneliti pilih yaitu 3.5 Mengidentifikasi isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat

kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.

Langkah selanjutnya peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Perancangan media pembelajaran ini memiliki beberapa tahapan yang dilakukan yaitu mendesain gambar animasi, memasukan materi teks prosedur, memasukan audio musik dan dubbing. Serta mengupload video media pembelajaran ke aplikasi TikTok agar dapat di akses melalui link.

3. Tahap *Development*

Tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovasi dan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Peneliti mulai menuangkan ide kreatif dan inovatif yang dimilikinya untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong. Pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari dua tahapan, yang pertama berupa penyusunan desainnya dilanjutkan dengan pembuatan berupa video pembelajaran, yang kedua tahap penyelesaian dengan mengecek kekurangan-kekurangan dari media.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong diawali dengan membuat akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap. Selanjutnya bahan-bahan seperti materi teks prosedur yang meliputi kompetensi dasar (KD), tujuan pembelajaran, pengertian teks prosedur, tujuan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, ciri teks prosedur dari segi isi, ciri bahasa teks prosedur, cara menyimpulkan isi teks prosedur, dan contoh teks prosedur dibuat dalam bentuk video pembelajaran di dalam akun TikTok dengan nama teksprosedurmantap yang sudah dibuat tersebut.

Pada tahap ini hanya mengembangkan media pembelajaran dan menguji kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Pengujian ini membutuhkan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Karena aspek yang dinilai yaitu kelengkapan isi materi, penggunaan bahasa, kualitas animasi gambar, dan kualitas audio. Semua itu akan dinilai oleh validator.

4. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, produk media pembelajaran yang telah di buat di uji coba ke dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur ini memuat tentang materi teks prosedur dengan KD 3.5 Mengidentifikasi isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan isi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar. Uji coba produk ini dilakukan dengan menggunakan satu kelas eksperimen yaitu kelas VII-I di SMPN 2 Cigombong. Kelas tersebut berjumlah 20 siswa. Dilakukan selama 3 jam pelajaran (3JP). Uji coba produk dilaksanakan satu kali pertemuan secara tatap muka (*luring*).

Dalam pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur, satu jam pertama pembelajaran, siswa diberikan prates terlebih dahulu. Siswa mengerjakan prates yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda merupakan aspek pengetahuan dan 1 butir soal uraian merupakan aspek keterampilan. Pada prates keterampilan, siswa membuat teks prosedur secara tulis dengan memilih salah satu jenis teks prosedur yang disediakan di lembar soal oleh guru. Jenis-jenis teks prosedur yang dapat di pilih yaitu teks prosedur menggunakan sesuatu, teks prosedur membuat

sesuatu, dan teks prosedur melakukan sesuatu. Jenis dari teks prosedur yang di buat boleh di pilih salah satu oleh siswa. Setelah itu, siswa mengidentifikasi dan menyimpulkan teks prosedur yang sudah dibuat.

Setelah selesai mengisi prates, pada jam pelajaran kedua digunakan untuk pengenalan dan penggunaan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur. Peneliti menuliskan nama akun TikTok media pembelajaran di papan tulis kepada siswa. Lalu, siswa membuka aplikasi TikTok di gawainya masing-masing dan mengakses akun TikTok media pembelajaran tersebut. Produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok terdiri dari 6 subbab materi yaitu pengertian teks prosedur, tujuan teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, ciri teks prosedur dari segi isi, ciri bahasa teks prosedur, dan cara menyimpulkan isi teks prosedur. Siswa mengikuti rangkaian pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran.

Pada jam pelajaran terakhir (jam pelajaran ketiga) siswa mengerjakan postes yang diberikan oleh guru. Postes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dan soal uraian yang sama dengan prates. Pada postes, soal pilihan ganda dikerjakan secara daring menggunakan tautan *google form* yang dituliskan oleh peneliti di papan tulis. Sementara soal uraian, dikerjakan pada kertas selembat yang diberikan oleh peneliti. Setelah selesai mengerjakan soal postes, siswa juga sebagai responden diberi waktu untuk mengisi lembar angket respon siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket respon guru kepada guru bahasa Indonesia sebagai responden untuk mengisi angket respon guru terhadap produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi). Tahap ini dilihat dari hasil angket respon terhadap media pembelajaran yang diberikan kepada siswa

dan guru. Setelah dilakukan uji coba, seluruh siswa diberi angket respon terhadap media pembelajaran, begitu pula guru. Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada siswa, dari 10 pernyataan diperoleh skor rata-rata dengan presentase sebesar 86,1% dengan kategori sangat efektif. Dari 10 pernyataan, skor rata-rata antara 84 - 91% pada pernyataan mengenai tujuan pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran, materi yang disajikan pada media pembelajaran, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran, gambar dan video yang disajikan pada media pembelajaran, dan tombol pada media pembelajaran. Sementara itu, rata-rata presentase antara 79-92% pada pernyataan warna background dan warna huruf pada media pembelajaran terlihat kontras dan mudah dibaca, jenis dan ukuran huruf memudahkan ketika membaca, tampilan animasi dan gambar pada media pembelajaran sangat menarik, siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah, dan siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun dengan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.

Dari hasil presentase angket respon siswa di atas, dapat diketahui bahwa dari aspek materi, penggunaan bahasa, penggunaan huruf, tampilan, dan kepraktisan telah disajikan dengan baik pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Begitu pula, pada aspek tampilan dan penyajian telah mendapatkan presentase skor yang menunjukkan bahwa telah disajikan dengan baik pada produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur. Dengan demikian, berdasarkan pada hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran.

Berikutnya, dari hasil angket respon guru diperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori sangat efektif. Dari 10 pernyataan yang terdapat pada angket, responden memberikan skor 100 pada aspek gambar yang disajikan pada media pembelajaran, video yang disajikan pada media pembelajaran,

siswa dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur, tujuan pembelajaran yang dirumuskan jelas, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran, dan materi yang disajikan lengkap. Sementara itu, responden memberikan skor 90 pada 3 pernyataan yaitu siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran, dan materi pada media pembelajaran tersusun secara sistematis. Dari hasil angket respon tersebut, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dalam tampilan sangat menarik, materi disajikan secara sistematis dan lengkap, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur. Lalu, siswa dapat berpartisipasi aktif dan antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Dengan demikian, berdasarkan pada hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur sangat efektif untuk digunakan oleh guru pada pembelajaran.

Selain pada hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru, berdasarkan hasil pretes dan postes yang diberikan kepada siswa kelas VII-I SMPN 2 Cigombong menunjukkan perubahan yang sangat signifikan. Perubahan tersebut terlihat dari hasil rata-rata pretes siswa pada aspek pengetahuan yaitu sebesar 67 dan postes yaitu sebesar 86. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu mengidentifikasi isi teks prosedur sesuai kompetensi dasar 3.5 pada aspek pengetahuan. Soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda sejumlah 10 butir soal. Soal terdiri dari cakupan materi pengertian teks prosedur, struktur teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, dan ciri bahasa teks prosedur.

Lalu, pada aspek keterampilan hasil nilai rata-rata siswa meningkat dari pretes sebesar 66 dan postes sebesar 84. Dari hasil tersebut, dapat

disimpulkan bahwa siswa mampu menyimpulkan isi teks prosedur dengan tepat. Hal tersebut mengacu kepada kompetensi dasar 4.5 pada aspek keterampilan. Pada aspek keterampilan, soal berbentuk uraian dengan jumlah 1 butir soal. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mengidentifikasi isi teks prosedur dan siswa mampu menyimpulkan isi teks prosedur. Siswa membuat teks prosedur secara tulis dengan memilih salah satu jenis teks prosedur yang disediakan di lembar soal oleh guru. Jenis-jenis teks prosedur yang dapat di pilih yaitu teks prosedur menggunakan sesuatu, teks prosedur membuat sesuatu, dan teks prosedur melakukan sesuatu. Jenis dari teks prosedur yang di buat boleh di pilih salah satu oleh siswa. Setelah itu, siswa mengidentifikasi dan menyimpulkan teks prosedur yang sudah dibuat.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada saat uji coba penggunaan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan di tempat penelitian. Produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok membutuhkan koneksi internet atau jaringan internet. Pada saat pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, terdapat beberapa siswa yang terkendala sinyal. Sehingga peneliti memberikan *hostpot* kepada siswa yang terkendala sinyal, agar siswa tersebut dapat mengakses produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok. Lalu, pada tahap uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok, ditemukan pula satu siswa yang tidak memiliki aplikasi TikTok. Maka dari itu, siswa tersebut harus menginstal aplikasi TikTok dan membuat akun TikTok terlebih dahulu, agar siswa tersebut dapat mengakses produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong, dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong dirancang dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan tahapan model pengembangan tersebut, menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong.
2. Kemenarikan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini dilihat dari implementasi media dan kemenarikan media pembelajaran dilihat dari hasil perolehan penilaian angket siswa dan angket guru. Hasil perolehan angket siswa mendapatkan presentase 86,6% dan hasil perolehan angket guru mendapatkan presentase 94%.
3. Efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dapat dilihat dari hasil angket respon siswa, angket respon guru, dan hasil prates-postes siswa. Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada siswa mendapatkan presentase skor keseluruhan sebesar 86,1%. Sementara itu, berdasarkan hasil respon guru mendapatkan presentase skor keseluruhan sebesar 97%. Selain itu, berdasarkan pada hasil prates dan postes siswa menunjukkan peningkatan nilai siswa yang signifikan. Pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan, nilai rata-rata prates siswa yaitu 67 dan nilai rata-rata postes siswa yaitu 86. Adapun hasil prates dan postes siswa pada ranah psikomotorik yaitu aspek keterampilan, nilai rata-rata prates siswa yaitu 66 dan nilai rata-rata postes siswa yaitu 84.

B. Saran

Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran materi bahasa Indonesia SMP kelas VII. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong ini tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok ini hendaknya didukung dengan *template* dan *background* yang menarik, agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong yang dikembangkan, sebaiknya terlebih dahulu guru sudah memahami dan dapat menggunakan aplikasi TikTok dengan baik.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong ini hanya terbatas pada satu materi bahasa Indonesia yaitu materi teks prosedur. Hendaknya untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan menambahkan materi bahasa Indonesia lainnya seperti materi teks puisi, materi teks drama, dan lain sebagainya.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang menganjurkan, membenarkan, dan menguatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dapat dikembangkan lebih lanjut untuk melakukan penelitian serupa dengan penambahan fitur seperti menambahkan fitur games yang menyenangkan, menarik, interaktif, dan kreatif pada media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur dapat dikembangkan secara lebih optimal lagi. Agar dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ahyar, D. B. (2019). Analisis Teks Dalam Penelitian Kebahasaan (Sebuah Teori dan Aplikatif). *Shaut Al Arabiyyah*, 7(2), 100.
<https://doi.org/10.24252/saa.v7i2.10273>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih Lab. Lampung Tengah. In *a*.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.
- Pratama, P. W., Rusminto, N. E., & Suliani, N. N. W. (2016). Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya). *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, September, 1–11.
- Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>

Harsiati, T., Agus, T., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS KELAS VII* (Edisi ke-4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (hlm. 88).

Harsiati, T., Agus, T., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS KELAS VII* (Edisi ke-4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (hlm. 91).

Harsiati, T., Agus, T., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS KELAS VII* (Edisi ke-4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (hlm. 116-117).

Pangestu, I. (2022, 1 September). Mengenal Apa Itu TikTok, Sejarah, dan Beberapa Fitur-Fiturnya. *IDMETAFORA*, hlm. 1. Diakses dari <https://idmetafora.com/news/read/1353/Mengenal-Apa-Itu-TikTok-Sejarah-dan-Beberapa-Fitur-fiturnya.html>

RIWAYAT HIDUP



Muhamad Faiz Nouval adalah nama lengkap penulis yang lahir dari pasangan Bapak Yayan Supiyandi, S.Pd. dan Ibu Jamilatul Adawiyah. Dilahirkan di Kabupaten Bogor pada tanggal 6 November 2000 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2013 di SDN Cislada 1 Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikannya di SMPN 2 Cigombong Kabupaten Bogor dan lulus tahun 2016. Tahun 2016 sampai tahun 2019 penulis tercatat sebagai siswa di MAN 4 Bogor. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan Starta satu di Universitas Pakuan Bogor, mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menjadi mahasiswa, penulis mengambil UKM Basket dan Marching Band di Universitas Pakuan Bogor. Penulis juga aktif pada kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Prodi seperti PKKMB, TUNAS BAHASA, PENYULUHAN BAHASA, dan KKN penulis menjabat sebagai Ketua Kelompok. Penulis juga aktif sebagai panitia di beberapa acara, di antaranya sebagai anggota Divisi Logistik di acara kegiatan Bazar Hasil Karya Setiap Desa di KKN Kecamatan Leuwiliang. Selanjutnya, penulis menjadi panitia di acara kegiatan Penyuluhan Bahasa sebagai anggota Divisi Pubdoklog. Di luar kegiatan acara resmi, penulis juga aktif sebagai panitia di acara Makrab Angkatan sebagai anggota Divisi Survei dan Logistik. Kemudian penulis melakukan Praktik PLP di SMAN 4 Kota Bogor.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII



Tampilan awal video media pembelajaran



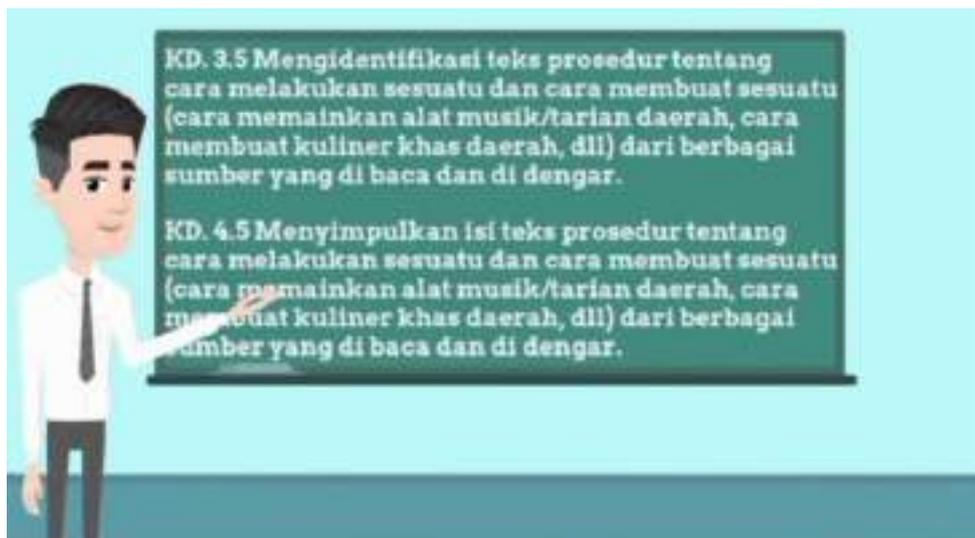
Tampilan slide kedua video media pembelajaran



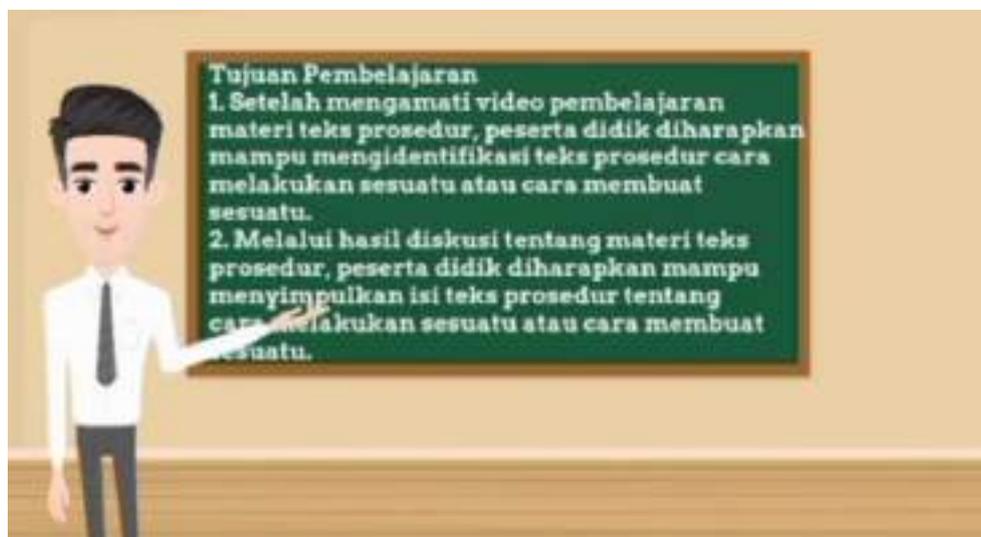
Tampilan slide ketiga video media pembelajaran



Tampilan slide keempat video media pembelajaran



Tampilan slide kelima video media pembelajaran



Tampilan slide keenam video media pembelajaran



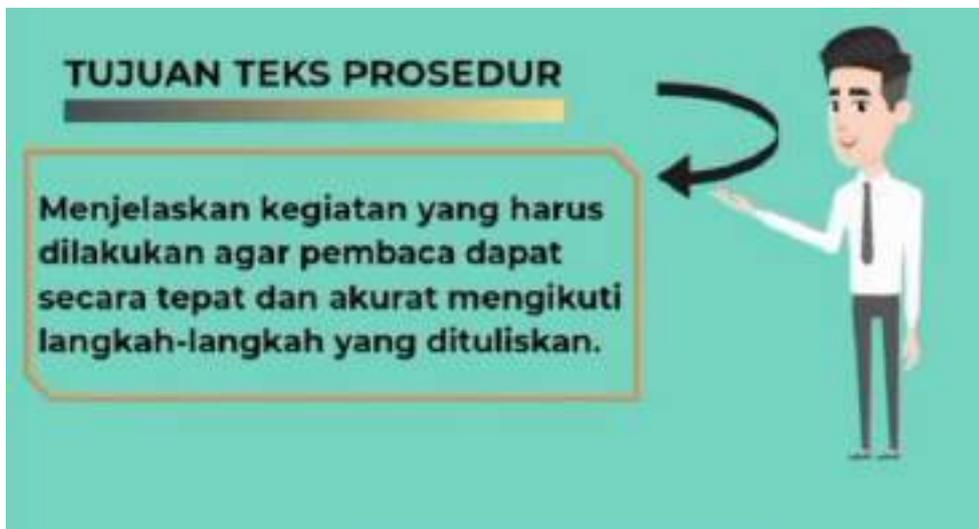
Tampilan slide ketujuh video media pembelajaran



Tampilan slide kedelapan video media pembelajaran



Tampilan slide kesembilan video media pembelajaran



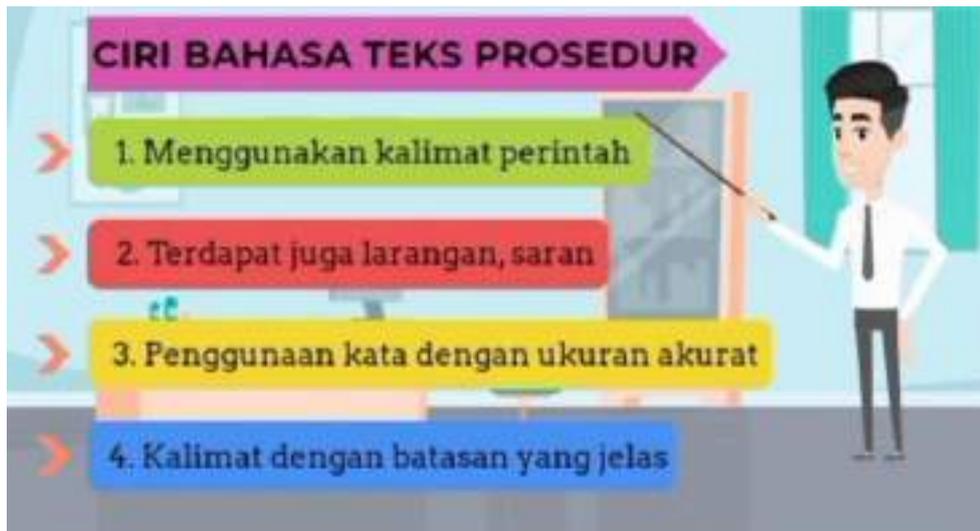
Tampilan slide kesepuluh video media pembelajaran



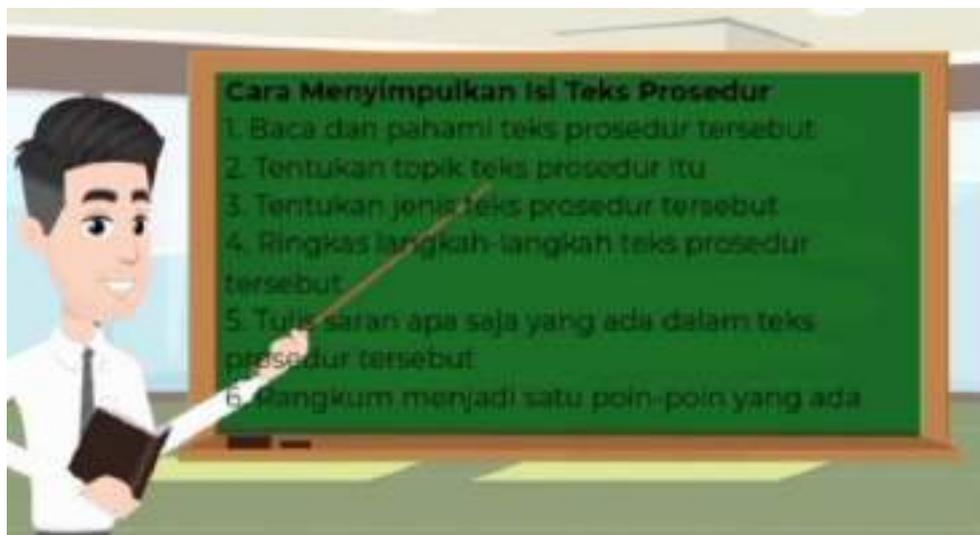
Tampilan slide kesebelas video media pembelajaran



Tampilan slide kedua belas video media pembelajaran



Tampilan slide ketiga belas video media pembelajaran



Tampilan slide keempat belas video media pembelajaran



Tampilan slide kelima belas video media pembelajaran



Tampilan slide keenam belas video media pembelajaran

Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkeperbaduan
Jalan Pakuan Kota No. 412, Cisarua, Kabupaten Bandung, Telp. (021) 8111633 Buar

Nomor : 5523/WADEK/IFKIP/00/2022 08 November 2022
 Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SMPN 2 Cigombong
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	MUHAMAD FAIZ NOVAL
NPM	:	032119063 PENDIDIKAN BAHASA
Program Studi	:	DAN SASTRA INDONESIA

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.



Kepala Biro Akademik dan Kemahasiswaan
 Sinta R. Juliana, M.Pd.
 Nrc. 11000025460

Lampiran 3. Surat Keputusan Dekan Bimbingan Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkemajuan
 Jalan Pakuan Kota No. 412, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon: (021) 8175608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 27/HK/DFK/PM/2021

TENTANG
 PENDAFTARAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akreditasi, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu melakukan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memperoleh ijazah Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus dilaksanakan dengan baik. 								
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 mengenai Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengesahan dan Penyelenggaraan Pendidikan 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 158/KP/REK/00.002/21, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Anas Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025 								
Menperhatikan	Laporan dan pemisahan kelas Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.								
MEMUTUSKAN									
Menetapkan Pertama	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Mengangkat Saudara</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td>Dr. Suhendra, M.Pd</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Rina Rosmana, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table>	Mengangkat Saudara		Dr. Suhendra, M.Pd	Pembimbing Utama	Rina Rosmana, M.Pd	Pembimbing Pendamping		
Mengangkat Saudara									
Dr. Suhendra, M.Pd	Pembimbing Utama								
Rina Rosmana, M.Pd	Pembimbing Pendamping								
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">MUHAMMAD FAZ NOLAN</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>032118063</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PROSEDUR SINGKAT KELAS VII SMPN 2 GIGIRINDO</td> </tr> </table>	Nama	MUHAMMAD FAZ NOLAN	NPM	032118063	Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PROSEDUR SINGKAT KELAS VII SMPN 2 GIGIRINDO
Nama	MUHAMMAD FAZ NOLAN								
NPM	032118063								
Program Studi	PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA								
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PROSEDUR SINGKAT KELAS VII SMPN 2 GIGIRINDO								
Kedua	Kepada yang bersangkutan dibarengi hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan								
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam ketetapan ini akan diadakan perbaikan seperlunya								



Ditandatangani di Bogor
 Pada tanggal 11 Maret 2021
 Dr. Suhendra, M.Pd., M.Si.
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2021-2025

Terdapat di:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, R. dan II Universitas Pakuan

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkeperbadain
Jalan Pakuan Raya No. 472, Tambo, Bogor Barat, Jawa Barat, Indonesia 16111 Telp. (0251) 417438 Fax. (0251) 417439

Nomor : 867/UADEK/UFKIPMIG/2023
 Tanggal : 10 Juni 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMPN 2 Cigombong
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : MUHAMMAD FAIZ NOUVAL
 NPM : 032119063
 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
 Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 12 Juni s.d. 14 Juni 2023 mengenai **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMPN 2 CIGOMBONG**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Kepala Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

 Sinta B. Juliana, M.Pd.
 Nrc. 11000025409

Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermuta, Mandiri dan Berkepimpinan

Nomor : 537/WADIK-IFKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

10 Mei 2023

Yth. Dekan FKIP
 Universitas Pakuan
 Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Muhamad Faiz Nouval
 NPM : 032119063
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FKIP Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : 1. M. Firmans Al-Fahad, M.Pd.
 2. M. Gusman Gusman, M.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Sindi Budiana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermita, Mandiri dan Berkepedulian

Nomor : 837/WADIK/DFKIP/V/2023
 Perihal : Permohonan Validator Data

10 Mei 2023

Yth. Kepala SMPN 2 Cigombong
 di Cigombong

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Muhamad Faiz Nouval
 NPM : 032119063
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Ayi Kurnia, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK. 1.1006.025.469

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong.

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi video media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan video media pembelajaran ini diterapkan pada lima aspek pokok, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kesesuaian tujuan dengan materi
2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi b. Alur pembelajaran
3.	Metode Pembelajaran	a. Ketepatan pemilihan metode
4.	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat
5.	Kegiatan Pembelajaran	a. Pendahuluan b. Isi c. Penutup

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Tujuan Pembelajaran					
1.	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam video media pembelajaran.				✓
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓
B. Materi Pembelajaran					
3.	Materi disampaikan secara jelas.				✓
4.	Materi disampaikan secara runtut.				✓
5.	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓
6.	Materi yang disampaikan di dalam video media pembelajaran penting bagi peserta didik.				✓
7.	Materi dapat disampaikan secara menarik.				✓
8.	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai.				✓
9.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi peserta didik.				✓
10.	Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik.				✓
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.				✓
C. Metode Pembelajaran					
12.	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat.				✓

13.	Peserta didik dapat menangkap makna secara langsung materi yang ada di dalam video media pembelajaran.				✓
B. Sumber Pembelajaran					
14.	Video media pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut.				✓
15.	Contoh teks prosedur di dalam video media pembelajaran dapat dijadikan acuan oleh peserta didik.				✓
E. Kegiatan Pembelajaran					
16.	Penyebutan dalam video media pembelajaran sudah tepat.				✓
17.	Penjelasan mengenai "teks prosedur" secara umum bermanfaat sebagai gambaran awal peserta didik untuk memahami materi.				✓
18.	Kegiatan inti dalam video media pembelajaran menyajikan materi teks prosedur yang sangat lengkap dan runtut.				✓
19.	Terdapat contoh video membuat teks prosedur.				✓
20.	Kesimpulan dalam video media pembelajaran sudah jelas.				✓

Saran Perbaikan:

Perbaiki dalam penggunaan kata kata.

Kesimpulan:

No.	Uraian	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap materi yang disajikan pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teles Penedar Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong	✓			

Keterangan:

A = Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.

B = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi.

C = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi.

D = Tidak layak digunakan untuk digunakan atau uji coba lapangan.

*) Beri tanda (✓) pada salah satu kesimpulan.

Bogor, 13 Juni, 2023

Abdi Materi,

Ayu Kusnita, S.Pd.

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi video media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai keefektifan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari sisi ahli bahasa.
2. Informasi mengenai keefektifan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini diterapkan pada aspek kebahasaan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang(✓) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI BAHASA

Aspek	Indikator
Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterbacaan. 2. Sederhana dan praktis dalam hal informasi. 3. Tepat dan akurat menurut kaidah bahasa Indonesia. 4. Menggunakan bahasa secara efektif dan praktis.

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kebahasaan					
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan sesuai kaidah kebahasaan.				✓
3.	Konsisten dalam menggunakan kaidah istilah.			✓	
4.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah komunikatif.				✓
6.	Pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang efektif.				✓
7.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran berisikan informasi yang jelas.				✓
8.	Media pembelajaran menggunakan kalimat sederhana dan dapat dimengerti oleh peserta didik.				✓
9.	Media pembelajaran menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kompetensi siswa.				✓
10.	Kesesuaian istilah dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran.				✓

Saran Perbaikan:

Konsisten dalam kaidah pada media pembelajaran

Kesimpulan:

No.	Uraian	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap keefektifan bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong		✓		

Keterangan:

- A = Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
 B = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi.
 C = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi.
 D = Tidak layak digunakan untuk digunakan atau uji coba lapangan.
 *) Beri tanda (✓) pada salah satu kesimpulan.

Bogor, 05 Mei, 2023

Ahli Media,


 M. Firmansyah S., M.Pd.

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI BAHASA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi video media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai keefektifan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari sisi ahli bahasa.
2. Informasi mengenai keefektifan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini diterapkan pada aspek kebahasaan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentari dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang(✓) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI BAHASA

Aspek	Indikator
Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterbacaan. 2. Sederhana dan praktis dalam hal informasi. 3. Tepat dan akurat menurut kaidah bahasa Indonesia. 4. Menggunakan bahasa secara efektif dan praktis.

B. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Kebahasaan					
1.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik dan benar.				✓
2.	Media pembelajaran menggunakan ejaan sesuai kaidah kebahasaan.				✓
3.	Konsisten dalam menggunakan kaidah istilah.				✓
4.	Media pembelajaran menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.				✓
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah komunikatif.				✓
6.	Pada media pembelajaran menggunakan kalimat yang efektif.				✓
7.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran berisikan informasi yang jelas.				✓
8.	Media pembelajaran menggunakan kalimat sederhana dan dapat dimengerti oleh peserta didik.				✓
9.	Media pembelajaran menggunakan bahasa sesuai dengan tingkat kompetensi siswa.				✓
10.	Kesesuaian istilah dengan materi yang disajikan pada media pembelajaran.				✓

Saran Perbaikan:

Sudah baik dan layak untuk coba

Kesimpulan:

No.	Uraian	A	B	C	D
1	Perilaian secara umum terhadap keefektifan bahasa yang digunakan pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tik Tok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Perselar Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong.	✓			

Keterangan:

- A = Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
 B = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi.
 C = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi.
 D = Tidak layak digunakan untuk digunakan atau uji coba lapangan.
 *) Beri tanda (✓) pada salah satu kesimpulan.

Halima, 8 Juni 2023

Abdi Mulya,


 M. Hiraean A. M. Pd.

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Materi Teks Porsestar Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigugur

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi video media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan video media pembelajaran ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien.
		b. <i>Reliable</i> dan <i>reusable</i>
		c. <i>Maintainable</i> dan kompatibilitas.
		d. <i>Usable</i> (mudah digunakan).
		e. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.
2.	Desain Pembelajaran	a. Penyajian tujuan pembelajaran.
		b. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum.
		c. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran.
		d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video.
		e. Motivasi belajar.
		f. Kontekstual dan aktual.
3.	Komunikasi Visual	a. Komunikatif.
		b. Kreatif.
		c. Animasi sederhana dan menarik.
		d. Kualitas audio.
		e. Kualitas visual.

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Bekaya Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri.			✓	
2.	Video media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri.		✓		
3.	Video media pembelajaran dapat diandalkan untuk memudahkan peserta didik untuk belajar.			✓	
4.	Video media pembelajaran dapat digunakan berulang kali.				✓
5.	Video media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.				✓
6.	Video media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				✓
7.	Video media pembelajaran mudah digunakan.				✓
8.	Pemilihan Aplikasi untuk pengembangan media pembelajaran tepat.			✓	
B. Aspek Desain Pembelajaran					
9.	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas.			✓	
10.	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum.			✓	
11.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
12.	Penggunaan video pembelajaran dalam media pembelajaran sudah tepat.			✓	
13.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.		✓		
14.	Simulator dalam video media pembelajaran digunakan sesuai dengan yang sebenarnya.		✓		
15.	Video media pembelajaran menggambarkan keadaan secara aktual.			✓	
C. Komunikasi Visual					
16.	Materi di dalam video media pembelajaran tersampaikan dengan baik.		✓		
17.	Video media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar.		✓		
18.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik.		✓		
19.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik.		✓		
20.	Kesesuaian <i>layout</i> dan visualisasi sudah tepat.		✓		

21.	Intonasi <i>abbing</i> dalam video media pembelajaran terdengar dengan jelas.	✓		
22.	Kesestatan <i>background</i> pada media pembelajaran.	✓		
23.	Jenis huruf <i>font</i> yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.		✓	
24.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.		✓	
25.	Kualitas media bergerak (<i>simulasi</i>) dalam media pembelajaran baik.	✓		

Saran Perbaikan:

- untuk *background* dirangsangkan dengan.
- animasi transisinya lebih variatif.
- gerakan avatarnya dipertukarkan lagi.
- pengisiannya lebih menarik lagi dari sisi isinya.

Kesimpulan:

No.	Urutan	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong		✓		

Keterangan:

- A - Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.
 B - Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi.
 C - Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi.
 D - Tidak layak digunakan untuk digunakan atau uji coba lapangan.

*) Beri tanda (✓) pada salah satu kesimpulan.

Bogor, 20 Mei 2023

Ahli Media


 M.G. Gunawan

LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok Pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Materi Teks Pura-sedar Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigombong

A. PENGANTAR

1. Lembar identifikasi video media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan video media pembelajaran ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Setuju
3 = Cukup Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kestugulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

No.	Aspek	Indikator
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien.
		b. <i>Reliable</i> dan <i>reasonable</i>
		c. <i>Maintainable</i> dan kompatibilitas.
		d. <i>Usable</i> (mudah digunakan).
		e. Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.
2.	Desain Pembelajaran	a. Penyajian tujuan pembelajaran.
		b. Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum.
		c. Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran.
		d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video.
		e. Motivasi belajar.
		f. Kontekstual dan aktual.
3.	Komunikasi Visual	a. Komunikatif.
		b. Kreatif.
		c. Animasi sederhana dan menarik.
		d. Kualitas audio.
		e. Kualitas visual.

B. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Rekam Perangkat Lunak					
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri.			✓	
2.	Video media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar mandiri.			✓	
3.	Video media pembelajaran dapat diandalkan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.			✓	
4.	Video media pembelajaran dapat digunakan berulang kali.				✓
5.	Video media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah.				✓
6.	Video media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.				✓
7.	Video media pembelajaran mudah digunakan.				✓
8.	Pemilihan Aplikasi untuk pengembangan media pembelajaran tepat.				✓
B. Aspek Desain Pembelajaran					
9.	Pernyataan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas.			✓	
10.	Pernyataan tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum.			✓	
11.	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
12.	Penggunaan video pembelajaran dalam media pembelajaran sudah tepat.				✓
13.	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.			✓	
14.	Simulator dalam video media pembelajaran digunakan sesuai dengan yang sebenarnya.			✓	
15.	Video media pembelajaran menggambarkan keadaan secara aktual.			✓	
C. Komunikasi Visual					
16.	Materi di dalam video media pembelajaran tersampaikan dengan baik.				✓
17.	Video media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar.			✓	
18.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik.			✓	
19.	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik.			✓	
20.	Kesesuaian <i>layout</i> dan visualisasi sudah tepat.				✓

21.	Intonasi dialog dalam video media pembelajaran terdengar dengan jelas.			✓
22.	Kesesuaian <i>background</i> pada media pembelajaran.		✓	
23.	Jenis huruf <i>font</i> yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.		✓	
24.	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.		✓	
25.	Kualitas media bergerak (simulasi) dalam media pembelajaran baik.			✓

Saran Perbaikan:

Kesimpulan:

No.	Uraian	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tik Tok Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 2 Cigugur	✓			

Keterangan:

A = Layak digunakan atau uji coba lapangan tanpa revisi.

B = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi.

C = Layak digunakan atau uji coba lapangan dengan banyak revisi.

D = Tidak layak digunakan untuk digunakan atau uji coba lapangan.

*) Beri tanda (✓) pada salah satu kesimpulan.

Bogor, 5 Juni, 2023

Abdi Media,


M. G. Khariswara

Lampiran 9. Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Nur Rizki Agustiani
 Kelas : VII-1
 Sekolah : SMPN 02 Cigombong

Tabel
 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Tujuan pembelajaran dan materi	1, 2	2
Bahasa yang digunakan	3, 4	2
Desain tampilan dan penggunaan	5	1
Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Prosedur siswa kelas VII SMPN 2 Cigombong	6, 7, 8, 9, 10	5

Tabel
 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat dibaca dengan jelas.					✓
2	Materi yang ada pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dimengerti.				✓	
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah dipahami.					✓
4	Gambar dan video pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok					✓

	memudahkan saya dalam mempelajari isi materi.						
5	Tombol pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok mudah digunakan.						✓
6	Warna <i>background</i> dan warna huruf pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok terlihat kontras, jelas, dan dapat dibaca.						✓
7	Jenis dan ukuran huruf memudahkan saya ketika membaca materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.						✓
8	Tampilan animasi, gambar, dan video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sangat menarik.						✓
9	Saya dapat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan mudah.						✓
10	Saya dapat belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					✓	

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

* Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.

Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

Tabel
Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

Indikator	Nomor Pertanyaan	Jumlah
Sajian gambar dan video media pembelajaran	1, 2	2
Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok	3, 4	2
Motivasi siswa dalam belajar	5	1
Kesesuaian materi	6, 7, 8, 9, 10	5

Tabel
Instrumen Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Gambar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan tidak buram					✓
2	Video yang disajikan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok menarik dan mudah dipahami.					✓
3	Siswa dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					✓
4	Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks prosedur.					✓
5	Siswa terlihat antusias saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.				✓	
6	Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sesuai dengan capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013.				✓	

7	Tujuan pembelajaran yang dirumuskan jelas terdapat pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.					✓
8	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok jelas dan mudah dipahami.					✓
9	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tersusun secara logis dan sistematis.				✓	
10	Materi pada media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok lengkap dan jelas.					✓

Keterangan:

5 = Sangat setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak setuju

1 = Sangat tidak setuju

* Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.

Bogor, 15 Juni, 2023

Guru,

Ati KURNIA, S.Pd.....

Lampiran 11. Hasil Prates Pengetahuan Siswa

PRATES TEKS PROSEDUR

Nama : Siti Iqsmawati
 Kelas : VII-1
 Sekolah : SMPN 2 Cigombong

Petunjuk pengerjaan!

1. Lengkapi identitas diri!
2. Soal terdiri dari 10 pilihan ganda dan satu butir soal uraian
3. Kerjakan soal-soal dengan tepat!

A. Pilihan Ganda

Saat membuka kardus barang elektronik yang dibelinya, Siva menemukan buku kecil yang berisi teks prosedur.

Apa yang dimaksud dengan teks prosedur?

a. Teks yang berisi cerita seni melakukan sesuatu

b. Teks yang berisi ajakan untuk melakukan sesuatu

c. Teks yang berisi gambaran suatu benda atau keadaan

d. Teks yang berisi langkah-langkah cara melakukan sesuatu

Perhatikan urutan langkah-langkah berikut!

1) Tutup semua aplikasi yang digunakan.

2) Klik logo Windows 10 di pojok kiri bawah.

3) Pilih shut down

4) Tunggu beberapa saat hingga laptop mati.

Urutan langkah-langkah di atas adalah contoh teks prosedur

a. Cara mematikan laptop

b. Cara menghidupkan laptop

c. Cara mematikan ponsel pintar

d. Cara menutup Microsoft Office

Perhatikan urutan langkah-langkah berikut!

1) Haluskan bawang merah, bawang putih, dan merica.

2) Masukkan bumbu yang sudah dihaluskan ke bakorn.

3) Masukkan air panas ke bakorn, lalu tambahkan garam dan penyedap rasa. Adak hingga tercampur rata.

4) Masukkan tepung tapioka dan terigu, lalu aduk hingga kalis.

5) Bentuk adonan menjadi bulat-bulat kecil, lalu rebus dalam air mendidih.

6) Setelah adonan cukup mengembang, ambil dan kukus di panci sampai matang.

Langkah-langkah di atas termasuk jenis teks prosedur

- a. Cara menggunakan
- b. Cara melakukan
- c. Cara membuat
- d. Cara memelihara

Panaskan melamin di wajan dengan api kecil sampai mencair. Jangan menggunakan api yang besar untuk menjaga kestabilan suhu kompor. Ambil malam dengan menggunakan caming. Lukislah lain pindi dengan caming tersebut sesuai pola yang ada di kain.

Kata-kata yang bermakna perintah adalah

- a. Panaskan, mencair, menggunakan
- b. Panaskan, menjaga, ambil
- c. Panaskan, ambil, lukislah
- d. Panaskan, lukislah, sesuai

Berikut struktur isi teks prosedur dengan urutan yang benar adalah

- a. Alat/bahan, langkah-langkah, tujuan, dan penutup
- b. Langkah-langkah, alat/bahan, tujuan, dan penutup
- c. Tujuan, langkah-langkah, alat/bahan, dan penutup

d. Tujuan, alat/bahan, langkah-langkah, dan penutup

Ada beberapa cara untuk mencegah virus masuk ke dalam tubuh kita. Salah satunya adalah mencuci tangan dengan baik dan benar. Apakah kamu sudah mengetahui cara mencuci tangan yang baik dan benar? Berikirl ini akan dipaparkan cara mencuci tangan yang baik dan benar.

Teks di atas adalah struktur teks prosedur bagian

- a. Tujuan
- b. Alat/bahan
- c. Langkah-langkah
- d. Penutup

Bubur Manado adalah hidangan yang mudah, murah, sekaligus sehat. Menu ini adalah sajian sehat dengan menu makanan tradisional yang telah dikreasikan. Selamat mencoba!

Teks di atas adalah struktur teks prosedur bagian

- a. Tujuan
- b. Alat/bahan
- c. Langkah-langkah
- d. Penutup

Perhatikan kutipan teks berikut!

- 1) Dididam air, masukkan nasi merah, singkong, ubi, jagung pipil dan serai.
- 2) Aduk sampai bubur mengental.

3) Tambahkan kangkung dan bayam, aduk beberapa saat.

4) Sebaiknya sayuran dimasak tidak terlalu layu.

5) Angkat dan hidangkan piring ditemani ikan asin dan kerupuk.

Kutipan teks tersebut termasuk struktur teks prosedur berupa....

a. Tujuan

b. Pendahuluan

c. Langkah-langkah

d. Simpulan

6) Panaskan melau/lilin di wajan dengan api kecil sampai meleleh, jangan menggunakan api yang besar untuk menjaga kestabilan suhu kompor. Ambil nutan dengan menggunakan cangking. Lukiskan kain putih dengan cangking tersebut sesuai pola yang ada di kain.

Kalimat larangan terdapat di kalimat

a. Pertama

b. Kedua

c. Ketiga

d. Keempat

7) Perhatikan kutipan teks berikut!

1) Dididkan air, masukkan nasi merah, singkong, ubi, jagung pipil dan senoh.

2) Aduk sampai bubur mengental.

3) Tambahkan kangkung dan bayam, aduk beberapa saat.

4) Sebaiknya sayuran dimasak tidak terlalu layu.

5) Angkat dan hidangkan piring ditemani ikan asin dan kerupuk.

Kalimat sama terdapat di kalimat nomor

a. 1

b. 2

c. 3

d. 4

20

B. Urutan

Jenis teks prosedur di bagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1) Teks prosedur menggunakan sesuatu

2) Teks prosedur membuat sesuatu

3) Teks prosedur melakukan sesuatu

Sisilah teks prosedur dengan memilih salah satu jenis teks prosedur di atas. Perhatikan pola struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur. Setelah itu, identifikasi dan simpulkan teks prosedur yang sudah di buat!

Lampiran 12. Hasil Prates Keterampilan Siswa

No. _____
Date: _____

<input type="checkbox"/>	Saya memilih jenis teks prosedur membuat sesuatu.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Teks Prosedur Membuat Jus Mangga
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Buah mangga banyak di sukai oleh banyak orang.
<input type="checkbox"/>	Apalagi jika di buat menjadi jus mangga. Berikut ini
<input type="checkbox"/>	caranya membuat jus mangga.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Alat:
<input type="checkbox"/>	- Blender - Saringan
<input type="checkbox"/>	- Pisau
<input type="checkbox"/>	- Telenan
<input type="checkbox"/>	- Gelas
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Bahan:
<input type="checkbox"/>	- 2 mangga besar
<input type="checkbox"/>	- 1 Cangkir air
<input type="checkbox"/>	- 2 Sendok makan gula
<input type="checkbox"/>	- Es batu
<input type="checkbox"/>	- Susu kental manis
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Langkah - langkah:
<input type="checkbox"/>	1. Pertama cuci mangga untuk menghilangkan kotoran
<input type="checkbox"/>	Lalu, kupas mangga tersebut.
<input type="checkbox"/>	2. Potong kecil-kecil mangga yang sudah di kupas.
<input type="checkbox"/>	3. Masukkan mangga ke dalam blender, bersama
<input type="checkbox"/>	es batu, air, gula, dan susu kental manis.
<input type="checkbox"/>	4. Blender sampai lembut.
<input type="checkbox"/>	5. Saring jus tersebut.
<input type="checkbox"/>	6. Sajikan jus di gelas dan jus siap di minum.
<input type="checkbox"/>	

People become fools when they stop asking questions



No. _____

Date _____

- Jus mangga tidak hanya enak di minum.
- Jus mangga juga memiliki banyak khasiat.
- Selamat mencoba!
- x Identifikasi dan simpulan teks prosedur di atas.
- Teks prosedur yang saya buat sudah sesuai dengan
- struktur teks prosedur. Selain itu, teks prosedur tersebut
- menggunakan kaidah kebahasaan teks prosedur.
- Teks prosedur yang saya buat juga, berkaitan
- mengenai langkah-langkah cara membuat
- jus mangga.

(65)

Lampiran 13. Hasil Postes Pengetahuan Siswa

7/15/23, 9:19 AM

Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur

Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur

Setelah mengikuti pembelajaran, kerjakan soal-soal berikut dengan tepat untuk memperkuat pemahaman Anda dalam mempelajari materi teks prosedur.

Nama *

Siti Fatmawati

Kelas *

VIII

Bagian Tanpa Judul

Pilihan Ganda
Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat!

Teks yang berisikan petunjuk, cara, atau langkah-langkah dalam melakukan, menggunakan, atau membuat sesuatu di sebut dengan teks...

* 10 poin

Teks ekplanasi

Teks Eksposasi

Teks Proeedur

Teks membuat sesuatu

<https://docs.google.com/forms/d/1a27eAnpLU0V8P7u75bFu9-jw9D7FjCjv025bM6d4I8p0e0s>

1/8

7/14/20, 8:10 AM

Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur

Tujuan dari teks prosedur yaitu... *

10 poin

- Menjelaskan cara yang harus dilakukan dalam membuat sesuatu
- Menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan
- Panduan mengenai tahapan yang harus dilakukan
- Menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan, agar pembaca dapat secara tepat dan akurat mengikuti langkah-langkah yang dituliskan

Teks prosedur memiliki beberapa jenis. Ada berapa jenis teks prosedur... *

10 poin

- 3
- 4
- 5
- 2

11/11/23, 6:10 AM

Evaluasi Pembelajaran Teks Prosedur

Perhatikan kutipan teks prosedur berikut!

10 poin

Pertama, buka video YouTube yang ingin disimpan. Kedua, tambahkan huruf ss sebelum kata youtube kemudian tekan enter. Pengunjung situs akan dibawa ke halaman unduhan. Ketiga, pilihlah kualitas video yang ingin disimpan. Keempat, tunggu sampai video selesai diunduh dan video siap untuk ditonton secara offline. Kutipan teks prosedur di atas merupakan jenis teks prosedur...

- Teks prosedur menggunakan sesuatu
- Teks prosedur melakukan sesuatu
- Teks prosedur membuat sesuatu
- Teks prosedur mengunduh sesuatu

Ada berapa ciri teks prosedur dari segi isi... ?

10 poin

- 2
- 5
- 4
- 3

Y1423, 9:15 AM

Evaluasi Pembelajaran Teka Phoodar

Perhatikan penggalan teks prosedur berikut!



10 poin

- 1) Panaskan teflon dan jangan gusakan api besar.
 - 2) Ambil 1 sendok sayur adonan yang sudah dibuat dan cetak pelan-pelan.
 - 3) Angkat ketika pinggirnya kering/mengelupas.
 - 4) Angkat dan lakukan cara membuat kulit lumpia sampai habis.
- Kalimat larangan terdapat di kalimat

- Pertama
- Kedua
- Ketiga
- Keempat

Didihkan air di panci. Masukkan mi instan ke dalam air yang sudah mendidih. Tuangkan * 10 poin
bumbu di piring sambil menunggu mi matang. Tiriskan mi dan tuang ke piring. Aduklah
sampai bumbu merata. Mi siap dihidangkan.

Kata-kata yang bermakna perintah adalah

- didihkan, mendidih, tuangkan, aduklah, dihidangkan
- didihkan, masukkan, tuangkan, tiriskan, aduklah
- masukkan, tuangkan, menunggu, aduklah, siap
- tuangkan, menunggu, tiriskan, aduklah, dihidangkan

7/14/23, 8:19 AM

Dokasi Pembelajaran Teks Prosedur

Berikut struktur isi teks prosedur yang benar yaitu... *

10 poin

- alat/bahan, langkah-langkah, tujuan, dan penutup
- langkah-langkah, alat/bahan, tujuan, dan penutup
- tujuan, langkah-langkah, alat/bahan, dan penutup
- tujuan, alat/bahan, langkah-langkah, dan penutup

Instagram adalah media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat. Media sosial tempat berbagi foto dan video ini disukai banyak kalangan, mulai dari muda sampai tua. Bagaimana cara membuat akun Instagram? Ternyata caranya cukup mudah. Silakan ikuti langkah-langkah cara membuat akun Instagram berikut. Teks di atas termasuk struktur teks prosedur bagian ...

10 poin

- Tujuan
- Alat/bahan
- Langkah-langkah
- Penutup

21/4/21, 9:19 AM

Evaluasi Peninjauan Teks Prosedur

Perhatikan kutipan teks berikut!

10 poin

- 1) Didihkan air, masukkan nasi merah, singkong, ubi, jagung pipil dan sereh.
 - 2) Aduk sampai bubur mengental.
 - 3) Tambahkan kangkung dan bayam, aduk beberapa saat.
 - 4) Sebaiknya sayuran dimasak tidak terlalu layu.
 - 5) Angkat dan hidangkan panas ditemani ikan asin dan kerupuk.
- Kalimat saran terdapat di kalimat nomor

- 1
- 2
- 3
- 4

Uraian

Buatlah salah satu jenis teks prosedur. Perhatikan pula struktur dan kaidah kebahasaannya. Setelah itu, identifikasi dan simpulkan teks prosedur yang sudah dibuat! Kerjakan di kertas selembat!

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Lampiran 14. Hasil Postes Keterampilan Siswa

No. _____
Date _____

<input type="checkbox"/>	TITLE: Prosedur Membuat Jus Mangga
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Buah mangga banyak disukai oleh banyak orang
<input type="checkbox"/>	Apalagi jika di buat menjadi jus mangga. Berikut
<input type="checkbox"/>	ini cara membuat jus mangga:
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Alat:
<input type="checkbox"/>	- Blender
<input type="checkbox"/>	- Pisau
<input type="checkbox"/>	- Talenan
<input type="checkbox"/>	- Gelas
<input type="checkbox"/>	- Saringan
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Bahan:
<input type="checkbox"/>	- 2 mangga besar
<input type="checkbox"/>	- 1 cangkir air
<input type="checkbox"/>	- 2 sendok makan gula
<input type="checkbox"/>	- Es batu
<input type="checkbox"/>	- Susu kental manis
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Langkah-langkah:
<input type="checkbox"/>	1. Pertama, cuci mangga untuk menghilangkan kotoran.
<input type="checkbox"/>	Lalu, kupas mangga tersebut.
<input type="checkbox"/>	2. Potong kecil-kecil mangga yang sudah di kupas.
<input type="checkbox"/>	3. Masukkan mangga ke dalam blender, bersama
<input type="checkbox"/>	es batu, air, gula, dan susu kental manis.
<input type="checkbox"/>	4. Blender sampai lembut.
<input type="checkbox"/>	5. Saring jus tersebut.
<input type="checkbox"/>	6. Sajikan jus di gelas. Dan jus siap di minum.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

People become fools when they stop asking questions

BASF

- No. _____
Date _____
- * Identifikasi dan simpulan teks prosedur di atas.
 - Topik teks prosedur yang dibuat yaitu teks prosedur membuat jus mangga.
 - Teks prosedur yang sudah dibuat menggunakan jenis teks prosedur membuat sesuatu.
 - Langkah-langkah membuat jus mangga yaitu cuci mangga sampai bersih. Lalu, kupas mangga tersebut. Setelah itu, potong kecil-kecil mangga. Berikutnya, masukkan mangga ke dalam blender bersama es batu, air, gula, dan susu. Blender sampai lembut. Setelah itu, saring jus tersebut. Sajikan jus di gelas. Dan jus siap diminum.
 - Saya tidak menggunakan kata saran pada teks prosedur yang saya buat.
 - Rangkuman teks prosedur.
 - Judul: Teks prosedur membuat jus mangga
 - Jenis teks prosedur: Teks prosedur membuat sesuatu
 - Teks prosedur sudah sesuai dengan struktur teks prosedur
 - Teks prosedur sudah menggunakan faedah kebahasaan teks prosedur
 - Teks prosedur yang sudah di buat berkaitan mengenai langkah-langkah cara membuat jus mangga.

90

Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Produk



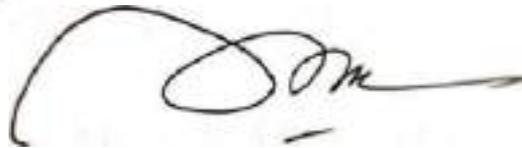
Lampiran 16. Catatan Buku Bimbingan Skripsi

IDENTITAS MAHASISWA

Nama mahasiswa : Muhamad Faiz Nouval
Alamat : Kp. Cijambu RT01/RW 01
Tempat, tanggal lahir : Bogor, 6 November 2000
NPM : 032119063
Tahun masuk/angkatan : 2019
Judul Skripsi : Pengembangan media Pembelajaran
Berbasis Aplikasi Tiktok pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia
Pembimbing Promotor : 1. Dr. Suhendra, M.Pd. materi
2. Rina Rosdiana, M.Pd. TEES
prosedur

Bogor,

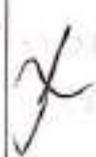
Ketua Program Studi,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
20, Maret 2023	1	<ul style="list-style-type: none">- coba cek sistematika penulisan skripsi R&D.- lihat contoh skripsi R&D yang pernah di berikan. Pastikan selesai.	
17, Maret 2023	1	<ul style="list-style-type: none">- Pendapat ahli harus disertakan tahunnya.- kata "sedangkan" tidak boleh di awal kalimat.- pengertian media, fungsi, dan macam-macam media dicantumkan di Bab 2.- cari referensi artikel lain perihal pembelajaran yang monoton.	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
3, April 2023	2	-Uraikan secara lengkap tentang fitur-fitur apa saja yang ada dan fungsinya. (TIKTOK) -apa kelebihan dan kekurangannya dan seterusnya.	
5, April 2023	2	- Tambahkan Pendekatan Pembelajaran (Pendidagogis Genzj). - Sajikan materi teks prosedur secara lengkap. Sertakan pendapat ahli minimal 3. - Sajikan materi media pembelajaran secara lengkap. Sertakan juga pendapat ahli minimal 3. - cari contoh teks prosedur yang sesuai untuk jajans smk.	

- boleh sertakan model pembelajaran keseluruhan. Akan tetapi, nanti di BAB3 pilih salah satu model yang akan digunakan.

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
5, Mei 2023	3	Bab III sudah OK. Hanya pada instrumen untuk ahli perlu ada perbaikan. Saya revisi. Sambil siapkan penelitian	
28, April 2023	3	Bab 3 sudah Cermati isi dan bahas pada instrumen penelitian	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
29, Mei 2023	3	ACC BAB III Lanjut penelitian!	
5, Mei 2023	3	- Silahkan sempurnakan instrumen validasi, - Sajikan contoh tes prosedur, latihan soal, dan LKPD pada media pembelajaran berbasis aplikasi TIKTOF.	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
22, Juni 2023	4	BAB IV belum lengkap. - belum ada nilai siswa serta media tidak di tabel. coba lihat BAB IV Bosja.	
21, Juni 2023	4	<ul style="list-style-type: none"> - pada bagian analisis dijelaskan secara keseluruhan - pada bagian rancangan awal tidak harus di tambahkan rancangan media saja, tapi ditambahkan rancangan isi/keseluruhan. - ditaman lebih desain table wah memakai tabel. agar bisa jelas tulisan dalam mediana. 	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
1, Juli 2023	4 & 5	Bab IV Perbaiki sesuai catatan Bab V Perbaiki sesuai catatan	
5, Juli 2023	4	<ul style="list-style-type: none"> - dalam video harus ada unsur pedagogi genre. - tangkapan ppt despen 1 tangkapan perihal editor di sertakan atau tidak. - Dalam video harus ada contoh cara menyimpulkan isi teks prosedur, dan contoh naratif teks prosedur. - pada tahap implementasi jelaskan gambaran perjalanan rahan ajibobanum - bawa satu hasil proses dan poster siswa. 	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
10, Juli 2023	4 & 5	Perbaiki abstrak dan kata pengantar	
		ACC BAB I-V abstrak, kata pengantar dan gug	
11, Juli 2023	4 & 5	ACC BAB IV Perbaiki sedikit realisasi defen sidang. ACC BAB V Perbaiki sedikit	