

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
SOSIAL MEDIA (TIK TOK) PADA MATERI
FIKSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4
LAHEWA TIMUR

By Lisaria Zalukhu

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
SOSIAL MEDIA (TIK TOK) PADA MATERI FIKSI SISWA KELAS VIII SMP N 4
LAHEWA TIMUR**

SKRIPSI



Oleh

LISARIA ZALUKHU

NIM 202124039

²PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NIAS

2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran memiliki definisi sebagai kegiatan komunikatif yang dapat memotivasi siswa dan guru untuk mencapai tujuan-tujuan yang ingin dicapai mulai dari ragam aspek seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat menunjukkan kemampuan pemahaman materi dalam berlangsungnya pengajaran. Tanpa adanya keterlibatan guru, tentu pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Peranan penting yang diemban oleh guru mampu untuk menjembatani kegiatan pembelajaran dengan baik, bersamaan dengan siswa yang turut berpartisipasi aktif pada suasana pembelajaran.

Seorang pendidik khususnya guru bahasa Indonesia dituntut untuk siap dalam menghadapi era globalisasi. Guru bahasa Indonesia harus mampu berpikir kritis dan menjadi problem solver, memiliki kesadaran global tentunya dengan belajar memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah, mampu mengarahkan diri dalam mengikuti perkembangan informasi, media, dan keahlian dalam bidang teknologi, produktif dan inovatif, serta mampu berkolaboratif untuk menghadapi setiap tantangan. Selain itu, guru bahasa Indonesia dituntut dapat fleksibel dan adaptif serta memiliki inisiatif dalam menerima segala informasi dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah dalam bidang teknologi informasi serta kreatif dan memiliki inovasi dalam hal mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, kemudian mampu berkomunikasi serta berkolaborasi dengan siswa, guru, dan kepala sekolah secara efektif.

Di era perkembangan teknologi seperti saat ini mengakibatkan penggunaan media sosial sangat menjamur oleh segala kalangan, termasuk pada anak SMP. Media sosial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti contohnya dengan adanya video pembelajaran dalam aplikasi YouTube, TikTok, dan Instagram. Media sosial adalah media online yang dipakai untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berbagi informasi kesemua orang dan membangun hubungan antara pengguna dalam dunia maya (Drakel, Pratiknjo, & Mulianti, 2018). Media sosial dapat dipakai untuk sarana pembelajaran dengan memperhatikan fasilitasi dan dukungan proses. Salah satu media sosial yang biasanya dipakai adalah TikTok.

1.2 Identifikasi Masalah

Atas paparan pada latar belakang sebelumnya, maka perumusan identifikasi permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Perubahan Preferensi Media Belajar Siswa pemahaman siswa
2. Integrasi Materi Pembelajaran dengan Kurikulum
3. Optimalisasi Potensi Media Sosial sebagai Alat Pendidikan

1.3 Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini mencakup fokus pada siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur, pada materi fiksi melalui pengembangan materi pembelajaran berbasis TikTok yang terintegrasi dengan kurikulum.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur ?
- b. Bagaimana kelayakan teknologi sosial media (TikTok) sebagai media pembelajaran pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur ?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dalam menggunakan teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur ?
- d. Bagaimana keefektifan materi pembelajaran dalam menggunakan teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan media ini adalah ;

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur.
2. Mengetahui kelayakan teknologi sosial media (TikTok) sebagai media pembelajaran pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur.
3. Mengetahui kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur.
4. Mengetahui keefektifan siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur

1.5 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dibuat berupa video pembelajaran dengan menggunakan media tiktok pada materi menelaah dan memahami struktur fiksi di kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur. Adapun spesifikasi pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) yang digunakan berupa video maupun gambar yang berkaitan sesuai dengan materi yang akan dijelaskan.
2. Dalam TikTok memiliki fitur atau animasi yang bisa digunakan dalam pembuatan video pembelajaran sehingga menarik perhatian penonton.
3. Dalam pembuatan video pembelajaran , kita bisa berkolaborasi pada beberapa aplikasi lainnya untuk membuat video lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dalam melihat atau menonton dan memahani materi yang akan di paparkan dalam video.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur, Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh pemahaman mendalam tentang potensi penggunaan TikTok sebagai alat inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta pengetahuan tentang profil preferensi siswa dan dampak positifnya terhadap kemampuan menyimak.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran mengenai materi Pembelajaran Buku Fiksi Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

3. Bagi Guru

Penggunaan media berbasis TikTok dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan ajar baru bagi guru untuk mengajar materi kepada peserta didik di sekolah, sehingga dapat membantu guru agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, mengintegrasikan TikTok sebagai alat pembelajaran yang efektif, dan meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia sesuai dengan perkembangan teknologi.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber penelitian baru dan dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. **Kajian Teori**

2.1.1 **Materi Pembelajaran**

Salah satu tugas pendidik adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan materi ajar yang menyenangkan pula, yaitu materi ajar yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari materi tersebut. Materi pelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui materi, guru atau instruktur akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Materi disusun dengan tujuan menyediakan bahan ajar sesuai kebutuhan pembelajar, yakni materi yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik, membantu pembelajar dalam memperoleh alternatif bahan, di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, memudahkan instruktur dalam melaksanakan pembelajaran.

1. Tujuan Materi Pembelajaran

Menurut Hermawan (2014) tujuan materi pembelajaran, yaitu :

- a. membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu
- b. menyediakan berbagai jenis pilihan materi pembelajaran, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik
- c. memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran
- d. agar kegiatan pembelajaran lebih menarik karena disesuaikan dengan tuntutan kurikulum kebutuhan siswa, sekolah dan daerah
- e. membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar, dan
- f. memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran

2. **Cakupan dan Urutan Materi Pembelajaran**

Cakupan dan urutan materi pembelajaran merupakan kapasitas dan ruang lingkup materi yang akan diberikan oleh guru terhadap peserta didik. Dalam menentukan cakupan

atau ruang lingkup materi pembelajaran perlu memperhatikan beberapa aspek, yaitu: aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain memperhatikan jenis materi pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu dalam menentukan cakupan materi pembelajaran menyangkut:

- a. Keluasan materi adalah menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran
- b. Kedalaman materi adalah seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari/dikuasai oleh siswa.

3. Prinsip-Prinsip Pengembangan Materi Pembelajaran

Ada sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan dalam pengembangan materi pembelajaran, antara lain:

a. Prinsip Relevansi

Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi, kompetensi dasar dan standar isi.

b. Prinsip Konsistensi

Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa satu macam, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan juga harus meliputi satu macam

c. Prinsip Adequacy

Prinsip Adequacy yaitu kecukupan. Artinya materi pembelajaran yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.

2.1.2 `Fiksi

1. Pengertian Fiksi

Fiksi adalah sebuah prosa naratif yang bersifat imajiner, meskipun imajiner sebuah karya fiksi tetaplah masuk akal dan mengandung kebenaran yang dapat mendramatisasikan hubungan-hubungan antar manusia. Teks ini disusun dengan struktur yang terdiri atas dua bagian, yaitu unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun

karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika membaca sebuah karya sastra. Unsur ekstrinsik ialah unsur yang membentuk karya sastra dari luar sastra itu sendiri, tetapi mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa fiksi adalah prosa fiksi yang bersifat imajinatif yang memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Jika berbicara fiksi, maka konteksnya mengingatkan kepada karya sastra. Sebaliknya jika berbicara karya sastra, maka konteks tersebut akan mengarahkan kepada sebuah karya sastra yang bersifat fiktif.

2. Unsur Cerita Fiksi

Teks cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Imajinasi pengarang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecendikiaan, penilaiannya terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun peristiwa hasil rekaan semata.

Cerita fiksi atau Fiksi sering dimaknai sebagai cerita khayalan. Secara umum fiksi lebih sering dikaitkan dengan cerita pendek atau novel. Karya fiksi, sebagaimana bentuk karya sastra yang lainnya, seperti drama dan puisi, dibangun atas unsur-unsur yang juga menandai kekhasan bentuk karya tersebut.

Dalam cerita fiksi unsur-unsur pembangunnya antara lain adalah plot, karakter, tema, latar, dan sudut pandang. Penulisan cerita fiksi yang bagus sekiranya harus memiliki lima unsur. Kesemua unsur tersebut adalah bahan paling penting untuk kita gunakan dalam membuat cerita fiksi yang memikat, indah, menawan, memukau, sehingga membuat pembaca begitu betah berlama-lama membaca cerita kita. Jenis cerita fiksi ada 3, yaitu:

- a. Novel, yaitu sebuah karya fiksi prosa yang yang tertulis dan naratif.
- b. Cerpen, yaitu suatu bentuk prosa naratif fiktif yang cenderung padat dan langsung pada tujuannya.
- c. Roman

3. Struktur Teks Cerita Fiksi

21

Sudjiman (1984:17) menyatakan bahwa fiksi adalah cerita rekaan, kisah yang mempunyai tokoh, lakuan, dan alur yang dihasilkan oleh daya khayal atau imajinasi. Dalam fiksi terdapat beberapa struktur terdiri 6 unsur berikut:

8

- a. Abstrak, bagian ini adalah opsional atau boleh ada maupun tidak ada. Bagian ini menjadi inti dari sebuah teks cerita fiksi.
- b. Orientasi, berisi tentang pengenalan tema, latar belakang tema serta tokoh tokoh didalam novel. Terletak pada bagian awal dan menjadi penjelasan dari teks cerita fiksi dalam novel
- c. Komplikasi, merupakan klimaks dari teks cerita fiksi karena pada bagian ini mulai muncul berbagai permasalahan, biasanya komplikasi disebuah novel menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca
- d. Evaluasi, bagian dalam teks naskah novel yang berisi munculnya pembahasan pemecahan atau pun penyelesaian masalah
- e. Resolusi, merupakan bagian yang berisi inti pemecahan masalah dari masalah yang dialami tokoh utama.
- f. Koda (reorientasi), berisi amanat dan juga pesan moral positif yang bisa dipetik dari sebuah naskah teks cerita fiksi.

2.1.3 Media Pembelajaran

a. Pengertian Dasar Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang sangat penting Strategi menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena kehadirannya yang langsung dapat memberikan motivasi tersendiri pelajar. Kata media pembelajaran berasal dari kata latin "medius" yang berarti Secara harafiah berarti "tengah", perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media Perantara atau pembawa pesan yang melakukan perjalanan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

11

Menurut Harefa (2020: 8) media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Sanaky (Harefa 2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam

proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz (Harefa 2020:8), media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki fungsi, yaitu:

1. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (Harefa 2020:10) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan tenaga pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

2.1.4 ⁶ Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Secara sederhana, istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi. Ada ungkapan yang dipopulerkan oleh McLuhan dalam Nasrullah (2017:4) yaitu “*The Medium is Message*”. Hal tersebut membawa kesadaran bahwa medium adalah pesan yang bisa mengubah pola komunikasi, budaya komunikasi, sampai bahasa dalam komunikasi antarmanusia. Jadi medium tidak hanya bisa dilihat dari persoalan teknis atau teknologi apa yang terkandung di dalamnya, apakah cetak, audio, visual, analog, digital, dan sebagainya. Pada tahap selanjutnya medium bisa mengandung nilai-nilai yang tidak sekedar menjadi sarana dalam penyampaian pesan, tetapi juga memberi pengaruh pada aspek sosial, budaya, politik, pendidikan, bahkan ekonomi. Sedangkan pengertian sosial menurut Weber yaitu, kata sosial secara sederhana merujuk pada relasi sosial. Relasi sosial dapat dilihat dalam kategori aksi sosial dan relasi sosial. Kategori ini mampu membawa penjelasan tentang apa yang dimaksud dengan aktivitas sosial dan aktivitas individual (Nasrullah, 2017:7). Sementara menurut Mark dalam Nasrullah (2017:8) makna sosial merujuk pada saling bekerja. Dalam kajian ini ada penekanan bahwa sosial berarti adanya karakter kerja sama atau saling mengisi di antara individu dalam rangka membentuk kualitas baru dari masyarakat.

Rulli Nasrullah dalam bukunya ¹⁷ Media Sosial : Perspektif, Budaya dan Socioteknologi (2015, hal 11), memaparkan beberapa definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian antara lain:

- a. Menurut Mandiberg (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama diantara pengguna yang menghasilkan konten (user-generated content).
- b. Menurut Shirky(2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (to share), bekerja sama (to cooperate) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.
- c. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi.

b. Manfaat Media Sosial

2.1.5 Tiktok

1. Pengertian Tiktok

TikTok 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 melihatnya. Hasil penelitian ini mencakup aplikasi TikTok sebagai media dalam pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran memiliki lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran (Wayan Santyasa, 2007: 3 dalam Wisnu Nugroho Aji, 2018). Sedangkan bahan ajar adalah bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pegangan pembelajaran (Paulina dan Purwanto, 2001 dalam Wisnu Nugroho Aji, 2018).



Gambar 2.1 Logo Aplikasi Tiktok

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari kerangka pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Sependapat dengan Isroqm (2013) tanpa adanya media pembelajaran maka persiapan mendidik dan pembelajaran tidak akan terjadi, tidak diperlukan satu media pun untuk menyediakan bahan ajar tersebut.

2. Manfaat Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran

Yusufhadi Miarso dalam (Mahnun, 2012), mengutarakan bahwa hal utama yang harus dilakukan oleh pengajar dalam menggunakan media pembelajaran yang layak adalah mencari, memilih, dan menemukan media pembelajaran yang menarik peserta didik.

Sebagai salah satu pengguna media sosial terbesar di dunia, masyarakat Indonesia sangat akrab dengan hal ini dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media sosial sangat ampuh untuk mendistribusikan informasi tanpa terbatas lokasi. Karena gemar bermedia sosial, banyak kalangan menggunakannya sebagai media pembelajaran modern. Ada beberapa manfaat TikTok sebagai media pembelajaran yang baik bagi pelajar yaitu:

1. Dapat lebih terhubung dengan siswa
2. Membuat murid lebih aktif dalam pembelajaran
3. Meningkatkan percaya diri murid
4. Membantu murid memahami dan menyimak materi pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dalam keterampilan menyimak lebih jelas tentang arti menyimak seperti yang ditampilkan oleh (Abidin, 2012), menyimak menyanggung latihan yang dilakukan secara murni untuk memproses pesan, informasi, dan data yang terkandung dalam suara bahasa didengarkan dengan penuh perhatian. Terlalu diperjelas oleh (Akhadiah 1993) bahwa menyimak dapat dikarakteristikan sebagai suatu tindakan yang memasukkan menyelaraskan bunyi bahasa, mengidentifikasi, melihat, dan menanggapi implikasi yang terkandung dalam pengumpulan bahasa.

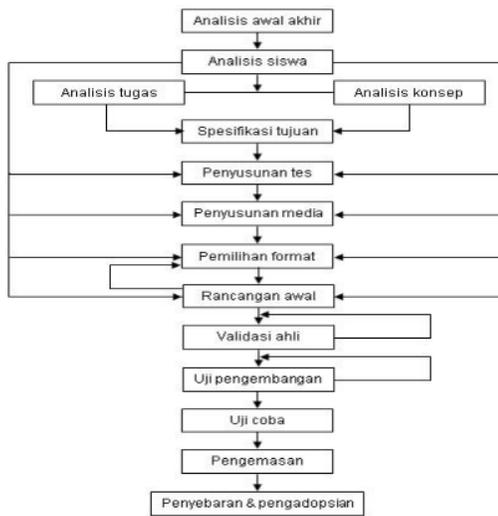
2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah diteliti oleh orang lain, dimana penelitian orang-orang terdahulu itulah yang berperan sebagai bahan referensi dalam penelitian yang peneliti angkat nanti.

19

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, lalu menguji keefektifan produk. Dalam penelitian ini menggunakan model 4-D.

³ Mengutip Panggabean et al (2020, hlm. 60-61), penerapan model 4-D memiliki tujuan untuk mengembangkan produk perangkat pembelajaran, dimana dasar dari dilakukannya pengembangan ialah keadaan sebelumnya atau temuan yang menunjukkan minat belajar peserta didik. Model 4-D dalam penelitian pendidikan ialah peneliti mampu menganalisis kebutuhan belajar peserta didik dan kemudian langsung memutuskan pemilihan format desain perangkat pembelajaran yang sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Prasmala & Tanggu, 2020, hlm. 93).

¹² Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pengembangan 4-D merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dengan menggunakan beberapa standar tertentu.

3.2 Prosedur Pengembangan

3 Model yang digunakan oleh peneliti untuk menciptakan sebuah produk ialah 4-D, pelaksanaan penelitian pengembangan didasarkan atas empat tahapan , yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan dalam Surani, 2018, hlm. 43).



Gambar 3.1 Tahapan Model 4-D

1. Pendefinisian (*Define*)

15 Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian (*define*) yaitu:

a. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan, bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur. Penentuan ini dilakukan untuk mengetahui produk yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada analisis ini ada beberapa yang perlu diperhatikan yaitu, beberapa hal alternatif pengembangan, teori belajar, tantangan dan tuntunan masa depan. Proses ini sangat penting untuk memunculkan alasan mengapa suatu produk perlu dikembangkan. Pada tahap peneliti mengumpulkan data yang berhubungan dengan peserta didik kelas VIII-A SMP N 4 Lahewa Timur yang diperlukan pada produk yang akan dikembangkan.

b. Analisis Siswa

Menurut Bawamenewi (2019:318) tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui karakteristik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa sebagai acuan dalam perancangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran. Ciri-ciri tersebut meliputi latar belakang kemampuan atau pengetahuan akademik, perkembangan kognitif, dan keterampilan yang relevan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa yang dipilih. SMP N 4 Lahewa Timur mengamati bahwa siswa mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Melakukan analisis konsep untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan. Konsep yang diajarkan berupa materi pada saat melakukan penelitian. Kemudian disusun secara sistematis sesuai urutan penyajiannya, merinci konsep-konsep utama yang akan diajarkan.

d. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan terkait aktifitas peserta didik. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik. Tugas yang dikerjakan selama ini hanya berpatokan pada buku saja sehingga berdasarkan analisis tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat soal-soal atau latihan dalam produk media yang dikembangkan. Pada pengembangan

media pembelajaran ini peserta didik dapat mengaitkan aktifitas mereka setiap hari yang berhubungan dengan materi.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan tugas untuk menentukan perilaku objek peneliti, sehingga produk yang dikembangkan memiliki batasan yang tegas mengenai kemampuan produk yang dikembangkan.

2. Perancangan (*Design*)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal dan penyusunan tes acuan patokan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

- a. Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan katakarakteristik materi.
- b. Pemilihan format, pada tahapan ini peneliti akan mengkaji format perangkat yang akan di muat dalam media pembelajaran, misalnya desain isi pembelajaran desain media, desain tulisan, desai gambar, beserta sistematikanya.
- c. Rancangan awal, rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dibuat dan dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.
- d. Penyusunan tes acuan patokan, tes acuan patokan disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar.

18

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat bahan ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil.

3. Pengembangan (*Develop*)

Dalam **tahap pengembangan** ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) setelah melalui proses validasi dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli media dan uji coba di lapangan. Pada tahap pengembangan ini terdapat 2 langkah, yaitu : validasi ahli dan uji coba Pengembangan.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh ahli atau layak terhadap produk yang dihasilkan telah mencakup aspek kelayakan dengan mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan mendapatkan masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Sebelum melakukan uji coba produk dilapangan,ada beberapa rangkaian yang harus dilalui peneliti yaitu merevisi hasil produk dengan meminta masukan dari beberapa pakar atau ahli yang menguasai bidang materi,bahasa, dan media desain. Media yang telah dikembangkan akan dinilai oleh validator sehingga dapat diketahui apakah hasil produk layak diterapkan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan/revisi produk untuk kesempurnaan yang ingin dicapai, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk uji coba di lapangan.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah media dinyatakan layak berdasarkan validasi para ahli maka dilakukan tahap penerapan media atau uji coba dalam proses belajar. Tahap uji coba pengembangan ini dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh validator. Pada tahap ini peneliti memilih peserta didik di setiap uji coba menggunakan teknik sampling *simple random*. Menurut sugiyono (118;2019) teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Pada pengembangan produk ini peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*, pemilihan peserta didik pada uji coba perorangan, kelompok dan uji coba lapangan dipilih secara acak tanpa memperhatikann kemampuan siswa tersebut.

4. Penyebarluasan (*Disseminate*)

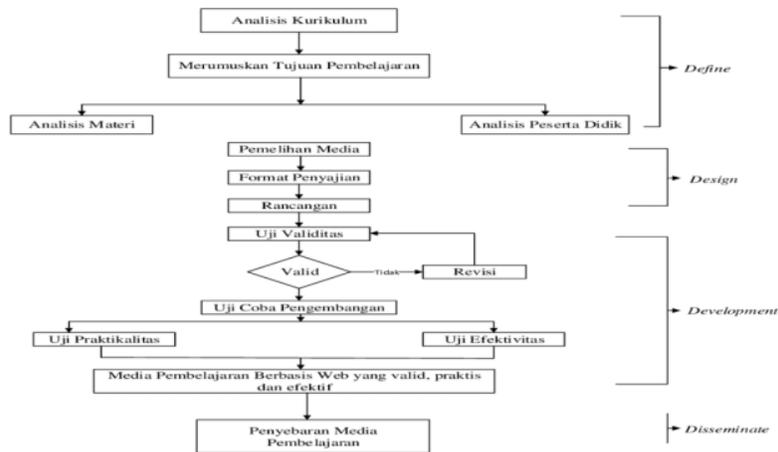
Setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan sesuai, barulah dapat disebarluaskan kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Melalui media ini siswa dapat mengikuti petunjuk peneliti. Media pembelajaran berbasis media sosial (TikTok) sudah memuat materi untuk dipelajari dan dipahami siswa. Tujuannya adalah untuk memperoleh beberapa data yang berguna untuk mengevaluasi berbagai aspek efektivitas bahan ajar sebagai acuan revisi untuk menjadikan media pembelajaran lebih baik.

3.3 Uji Coba Produk

Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan maka perlu dilakukan uji coba produk. Uji coba produk yang dilakukan sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Tingkat validitas produk media pembelajaran berbasis media sosial (TikTok) adalah verifikasi isi dan verifikasi materi, verifikasi bahasa, verifikasi desain, uji tunggal dan uji coba lapangan.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model 4-D

3.3.2 Subyek Uji Coba

Menurut Tegeh, dkk (2014:80), merumuskan yang menjadi subyek pada uji coba produk yang dikembangkan, yaitu:

a. Tahap Validasi Para Ahli

1. Ahli Materi dan Isi

Pada bagian ini, yang melakukan verifikasi terhadap materi dan isi yang telah dirancang peneliti. Ahli materi dan isi pada penelitian yaitu Ibu Noibe Halawa, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.

2. Ahli Bahasa

Pada bagian ini, yang melakukan verifikasi terhadap bahasa pada media yang telah dirancang peneliti. Ahli bahasa pada penelitian yaitu Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias.

3. Ahli Desain

Pada bagian ini, yang melakukan verifikasi terhadap desain media yang di kembangkan oleh peneliti. Ahli desain pada penelitian yaitu Bapak Samadirat Lase, S.Com sebagai guru mata pelajaran TIK di SMPN 4 Lahewa Timur.

3.3.3 Jenis Data

Mendapatkan data hasil dalam penelitian, harus dilakukan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah salah satu jenis data yang paling sering digunakan dalam penelitian ilmiah dan digunakan untuk menguji hipotesis yang berdasarkan fakta dan bukti nyata. Metode pengumpulan data kuantitatif ini dilakukan dengan survei angket validasi responden siswa dengan beberapa kuesioner atau pertanyaan.

Bimo Walgito (1999), mengemukakan angket adalah teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Jenis angket yang digunakan untuk

mengumpulkan data kuantitatif adalah angket terstruktur karena kuesioner yang digunakan sudah direncanakan dan dirangcang untuk mendapatkan informasi yang spesifik dan akurat.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

1. Angket Validasi Ahli Materi

Kuesioner validasi ahli materi merupakan angket penilaian digunakan untuk memperoleh data yang diajarkan kepada siswa. Setelah menerima data masukan dari validator, lalu perbaikan pada produk.

Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi dan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Angket Validasi Ahli Bahasa

Kuesioner verifikasi bahasa adalah kuesioner evaluasi untuk mengubah kelayakan produk yang dikembangkan menjadi data berdasarkan bahasa, gaya penulisan, dll. Setelah menerima data bersifat catatan dan masukkan dari validator, dilakukan perbaikan terhadap produk tersebut. Selanjutnya, tabel di bawah ini merupakan kuesioner validasi bahasa.

3. Angket Validasi Ahli Media

Instrumen untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan berdasarkan dari aspek media pembelajaran. Dalam pengujian ini, ahli media adalah orang yang kompeten dalam bidang multimedia. Instrumen untuk ahli media ini terdiri dari kisi-kisi yang terdapat pada tabel.

b. Angket Respon Peserta Didik

Instrumen ini dipakai untuk mendapati reaksi siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sosial media dalam materi fiksi. Instrumen penilaian oleh peserta didik ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran jika diterapkan pada proses pembelajaran yang ditujukan kepada peserta didik (responden). Instrumen untuk peserta didik ini terdiri dari kisi-kisi yang terdapat pada tabel dibawah ini.

c. Efektivitas Hasil Belajar

Berdasarkan tes hasil telaah dan keefektifan belajar, siswa perlu memahami keefektifan produk dari hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (Tiktok) yang telah dibuat. Hal ini dapat dibuktikan melalui tes yang dikerjakan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Tes ini membantu peserta didik dalam menguasai materi yang di jelaskan melalui media yang digunakan oleh peneliti.

3.3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek yang menjadi bahan kajian dalam penelitian. Melalui penelitian pengembangan ini, terdapat 2 variabel yaitu instrumen pengembangan materi pembelajaran fiksi berbasis teknologi sosial media (TikTok) dan instrumen kemampuan menyimak siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur .

3.3.6 Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan sebagai wilayah umum yang terdiri dari objek atau topik dengan kualitas dan karakteristik tertentu. Objek atau topik tersebut ditentukan oleh peneliti, yang kemudian akan dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 4 Lahewa Timur kelas VIII . Pada penelitian Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dana P. Turner (2020), mengemukakan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitian.

Menurut Sugiyono(2010) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan menentukan sampel yang sudah dipertimbangkan. *Purposive sampling* adalah teknik yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu, bukan berdasarkan strata, daerah, tetapi berdasarkan tujuan dari penelitian, Winarno (2013).

3.3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menelaah data pada penelitian ini dianalisis dan dipaparkan secara kuantitatif. Data yang telah dianalisis diolah berdasarkan validator dan hasil uji produk.

1. Analisis Kelayakan Media Oleh Validator Ahli

Penilaian media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) didasarkan pada hasil evaluasi kualitas produk. Skala penilaian menggunakan empat kemungkinan tanggapan.

Berikut tahapan yang dilakukan untuk menelaah data kelayakan media berbasis teknologi sosial media (TikTok), yaitu:

f. Penentuan nilai validitas menggunakan rumus persentase :

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

f = Skor yang didapat

N = jumlah frekuensi/skor maksimal

Sumber: Riduwan (Latifah, 2016:45)

g. Persentase hasil validitas terhadap produk dapat disetarakan dengan kriteria berikut:

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan data kuantitatif terhadap produk yang di tampilkan kepada peserta didik, peneliti menggunakan skoring skala *Guttman*. Setiap

jawaban Setiap jawaban kuesioner yang menjawab/ceklis Ya mendapat skor 1 (satu) dan Tidak mendapat skor 0 (nol). Dengan penggunaan skala tersebut mampu mendapat jawaban yang jelas dan efektif.

Hasil kuesioner ditelaah dengan tahapan:

- a. Menghitung jumlah skor setiap kuesioner
- b. Persentase kuesioner dihitung dengan rumus :

$$K = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: Novianti (2015:4)

Keterangan :

K = Persentase nilai kriteria

F = Keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

- c. Menghitung rata-rata presentase kuesioner peserta didik dengan rumus:

$$\text{Total Nilai} : \frac{\sum \text{Nilai Respon}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Wicaksono Noor (2019:42)

Setelah presentase diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut :

3. Analisis Keefektifan (Hasil Belajar Peserta Didik)

Dalam mengetahui keefektifan pembelajaran siswa melalui media yang di tampilkan diukur dengan memenuhi kriteria. Peserta didik dianggap berhasil dalam media yang digunakan jika mencapai nilai yang lebih besar dari KKM. Dengan hal demikian maka media pembelajaran yang digunakan bermanfaat. Kriteria berikut digunakan untuk mengevaluasi keterampilan menyimak siswa dalam materi fiksi.

Keterangan skor:

4= Sangat Baik

3= Baik

2= Cukup Baik

1= Kurang Baik

Hasil belajar setiap peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus, yakni:

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimal =16 poin

Dengan demikian, peserta didik dianggap atau dikatakan tuntas jika mencapai nilai lebih besar dari nilai KKM yang sudah ditentukan. Keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini disebut efektif jika nilai yang diperoleh tuntas secara klasikal atau setara dengan 75% dari kuantitas di kelas tersebut, Rahmadi (Noor, 2019:42).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN

1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dilaksanakan di SMP N 4 Lahewa Timur kelas VIII-A semester genap pada materi fiksi. Pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) menggunakan model pengembangan 4D.

Tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektifitas media. Pada penelitian pengembangan ini digunakan model pengembangan 4-D yang diadaptasi menjadi 4 tahapan, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Berikut tahapan data hasil pengembangan media untuk masing masing tahapan :

1.1.1 Data Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok) Berdasarkan Model 4D

Prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dilakukan secara bertahap dengan model perangkat pembelajaran 4D yang disederhanakan oleh Thiagarajan menjelaskan sebagai berikut: pendefinisian (*define*) seperti analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu: perancangan (*design*) seperti penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Tahap ketiga yaitu: pengembangan (*develop*) seperti validasi ahli, uji coba pengembangan. Tahap keempat yaitu: penyebaran (*desseminate*) seperti uji validasi.

a. Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian ini mencakup ketentuan fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP N 4 Lahewa Timur. Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap pendefinisian (*define*) ini dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Analisis Ujung Depan

Tahap analisis ujung depan dari penelitian pengembangan ini yaitu mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan, yaitu peserta didik cenderung bosan menggunakan buku cetak dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi Fiksi di kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur.

2. Analisis Siswa

Kegiatan analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif sebagai acuan untuk perancangan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang cepat cepat memahami materi dan ada juga yang memiliki karakter lamban memahami materi. Hal tersebut memberikan dampak buruk pada proses pembelajaran yang membuat pendidik cenderung akan lebih aktif dibandingkan peserta didik.

Di zaman *gadget* sekarang ini, peserta didik lebih menyukai hal- hal baru berkaitan dengan media sosial yang bisa memberikan pemikiran dan kreatifitas yang lebih efektif. Banyak sekali peserta didik pengguna *android* sehingga bisa mengakses segala sesuatunya yang menunjang sistem belajar mereka. Sehingga peneliti mengembangkan media TikTok sebagai salah satu yang membantu proses pembelajaran karena materi bisa dituangkan didalamnya baik dalam bentuk video maupun gambar.

3. Analisis Konsep

Pada kegiatan analisis konsep, peneliti akan mengidentifikasi materi-materi yang diajarkan dan dimuat dalam media. Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Hal utama yang perlu dipahami dalam analisis konsep pada pengembangan ini adalah bagaimana konsep pemahaman, penyusunan dan perancangan materi fiksi kepada peserta didik sehingga menarik perhatian mereka pada media yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga peserta didik mampu meningkatkan daya menyimak atau memahami materi dengan baik.

4. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik, yang dikaji oleh peneliti. Pada pengembangan media berbasis teknologi sosial media (TikTok) peserta didik akan mengerjakan tugas berdasarkan aktivitas mereka sehari-hari yang berhubungan dengan materi. Pada media ini peneliti membuat beberapa latihan evaluasi untuk meningkatkan daya menyimak peserta didik dari materi fiksi yang berhubungan dengan lingkungan untuk mengetahui sistem belajar peserta didik tersebut. Dengan demikian peneliti bisa mengetahui seberapa jauh daya tangkap peserta didik pada proses belajar mengajar.

5. Analisis Tujuan

Analisis tujuan sudah bisa diketahui setelah analisis ujung depan dan analisis siswa. Berdasarkan materi yang sudah ditentukan maka melalui media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) peserta didik diharapkan;

- a. Peserta didik mampu memahami pengertian dari materi fiksi.
- b. Peserta didik mampu meningkatkan daya menyimak yang kritis.
- c. Peserta didik mampu menyelesaikan latihan atau evaluasi dengan bantuan media yang dikembangkan dengan cara menyimak.

Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sosial (TikTok), ketiga tujuan di atas terpenuhi karena pada saat proses belajar mengajar peneliti memberikan atau melaksanakan kuis terkait materi yang sudah dipelajari dan peserta didik mampu menjawab pertanyaan –pertanyaan tersebut.

b. Perancangan (*Design*)

Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Tahap perancangan ini meliputi beberapa tahap, yaitu :

1. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) yang ditentukan dengan analisis karakter peserta didik. Peserta didik di zaman gadget sekarang lebih dominan belajar dari internet dengan hal hal baru untuk meningkatkan kualitas belajar yang efektif dan kreatif sehingga mereka tidak cenderung belajar hanya dari satu sumber saja misalnya buku,

melainkan mereka bisa belajar menciptakan hal hal baru dari sumber-sumber lainnya misalnya dari internet.

2. Pemilihan Format

Pada tahap ini meliputi penyusunan materi yang sesuai dengan KI dan KD berupa materi Fiksi. Selanjutnya, peneliti menentukan penyusunan skenario pembuatan media pembelajaran berbasis TikTok dengan cara membuat daftar apa saja yang harus termuat dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan. Yang pastinya dalam pembuatan video pembelajaran dapat di mengerti dan dipahami oleh penonton agar tujuan materi bisa tersampaikan dengan tepat serta menambah wawasan peserta didik yang akan mengikuti proses pembelajaran bahasa indonesia.

3. Rancangan Awal

Pada tahap ini, rancangan¹² media pembelajaran yang akan di kembangkan oleh peneliti dibeli masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing digunakan untuk memperbaiki kembali media sebelum dilakukan revisi. Setelah mendapatkan saran perbaikan rancangan media, kemudian dilakukan revisi. Setelah mendapatkan saran perbaikan dari rancangan media dari dosen pembimbing dan dilakukan tahap validasi.

4. Penyusunan Tes Acuan Patokan

¹ Pada tahap ini, peneliti memuat latihan soal atau evaluasi pada media pembelajaran, yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Tes acuan pada media pembelajaran ini ditentukan kriteria penilaian yang sesuai dengan standar nilai mutlak di SMP N 4 Lahewa Timur dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

c. Pengembangan (*Develop*)

Langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator dipergunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pada tahap pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Validasi Ahli

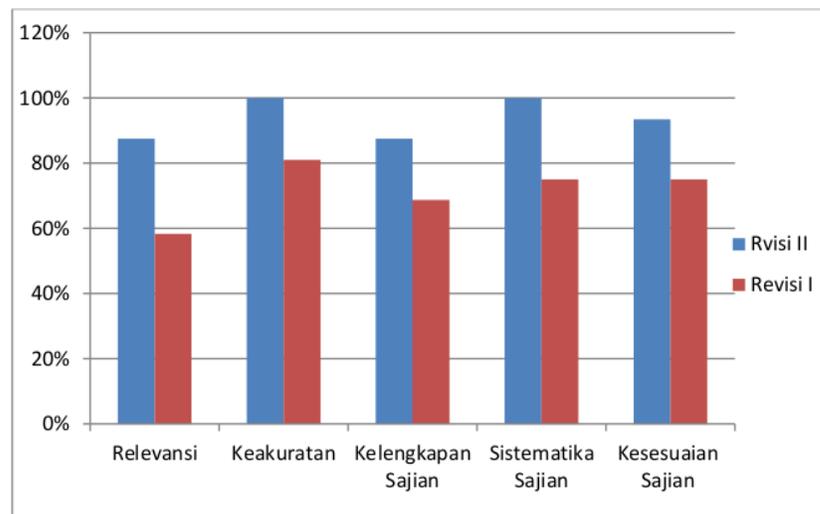
Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah jadi, akan di validasi dan di uji kelayakannya oleh beberapa ahli. Tujuan dari tahap ini, untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid serta layak sebelum melakukan uji coba di sekolah. Berikut hasil validasinya.

a. Data Validasi Ahli Isi/Materi

Uji kelayakkan isi/materi pada media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis TikTok ini, divalidasi oleh Ibu Noibe Halawa, S.Pd.,M.Pd. Hasil validasi tersebut di dapatkan melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan isi/materi. Maka penilaian dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Pada revisi I validasi kelayakan ahli materi pada produk media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) menghasilkan data presentasi dengan rata-rata 85% dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut: aspek relevansi 58,3%, keakuratan 81%, kelengkapan sajian 68,7%, sistematika sajian 75% dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 75%.

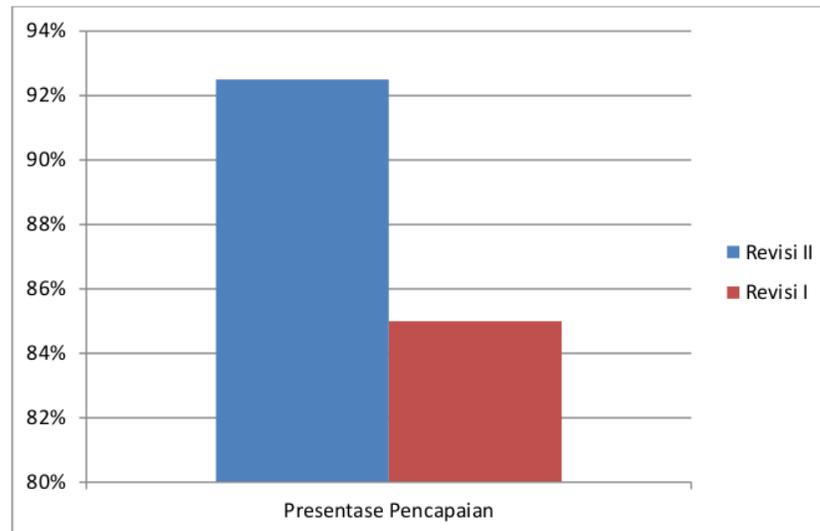
Pada validasi kelayakan ahli materi produk media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) menghasilkan data dengan rata-rata 92,5% dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut: aspek relevansi 87,5%, keakuratan 100%, kelengkapan sajian 87,5%, sistematika sajian 100% dan kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa 93,75%. Hasil validasi ahli materi dari dua aspek, revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1 Validasi Ahli Tiap Aspek Oleh Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

Setelah melalui proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli materi, media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dinyatakan “valid” oleh pakar ahli materi. Jadi aspek pada validasi ahli

materi media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) 85% pada revisi I. Dan pada revisi II 92,5% yang disajikan pada grafik berikut:



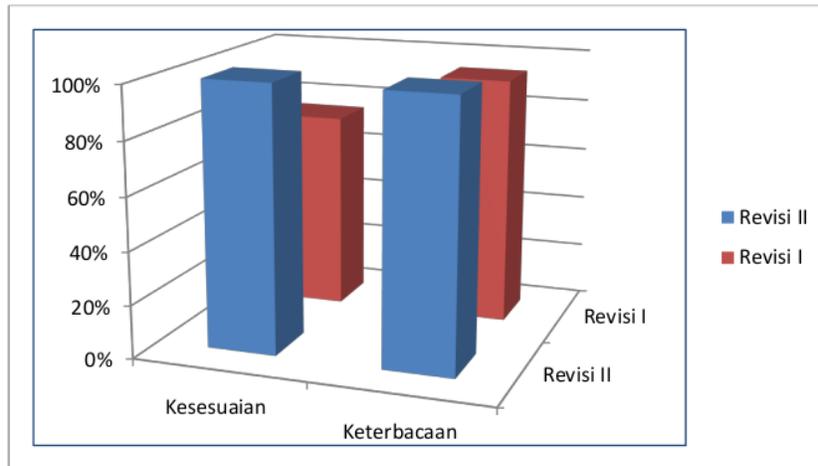
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

b. Data Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakkan bahasa pada media pembelajaran bahasa indonesia berbasis TikTok ini, divalidasi oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd.,M.Pd. Hasil validasi tersebut di dapatkan melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan bahasa. Maka penilaian dari ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

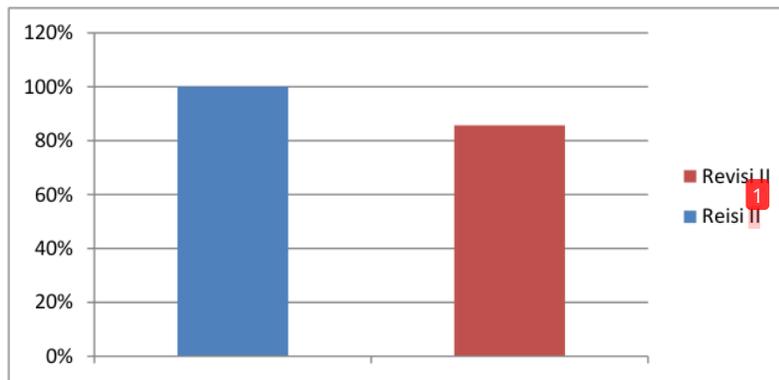
¹ Hasil validasi ahli bahasa pada revisi pertama terhadap media pembelajaran¹ berbasis sosial media TikTok, setelah di rata-ratakan didapatkan 85,7% dari dua aspek yaitu pertama kesesuaian atau kesepadanan bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 75% dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 93,75% dari empat indikator. Sedangkan revisi kedua, setelah dirata-rata didapatkan presentasi 100% dari dua aspek yaitu kesesuaian atau kesepadanan bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 100% dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 100% dari empat indikator.

Pemerolehan atau hasil validasi ahli bahasa dari dua aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.3 Persentasi Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media pembelajaran berbasis TikTok ini dinyatakan "Valid" oleh validator ahli bahasa. Hasil validasi media pembelajaran berbasis TikTok dari dua aspek pada revisi I dengan pencapaian 85,7% dan pada revisi II dengan pencapaian 100% yang disajikan pada grafik berikut .



Gambar 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa, sebanyak dua kali revisi, berikut uraian revisi dan perbaikan pada media pembelajaran media sosial berbasis TikTok.

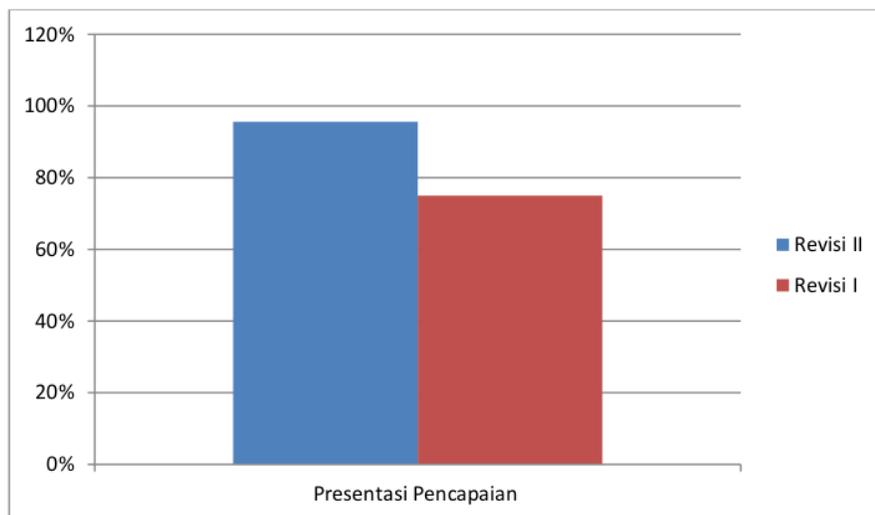
1. Dalam media pembelajaran karena berbasis video TikTok, kejelasan suara yang di utamakan disertai dengan gambar dan tulisan yang jelas.
2. Perbaikan huruf kapital dan spasi yang tepat.

3. Perbaiki kalimat yang rancu dalam teks atau tulisan dalam media pembelajaran.
4. Menambahkan beberapa kalimat yang disarankan oleh ahli bahasa.

c. Data Validasi Ahli Media

Uji kelayakkan media pada media pembelajaran bahasa indonesia berbasis TikTok ini, divalidasi oleh Bapak Samadirat Lase , S.Kom. Hasil validasi tersebut di dapatkan melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan

Setelah dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran validator, maka media pembelajaran berbasis TikTok ini dinyatakan “Valid” oleh validator ahli hasil validasi ahli media atau desain media menghasilkan pencapaian nilai dengan rata-rata revisi I 75% dan revisi II 95,6%. Hasil keseluruhan indikator pada revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut;



Gambar 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Revisi I dan Revisi II

Berdasarkan hasil revisi pertama analisis data yang diperoleh dari validasi ahli media, maka peneliti melakukan dua kali revisi. Hasil revisi pertama diuraikan sesuai dengan saran serta masukan dari validator ahli media secara lisan, sebagai berikut.

1. Ukur font harus sama. Artinya ukuran font pada kalimat terdahulu harus sama ukurannya dengan huruf selanjutnya sehingga tidak menyalahi sistematika di dalam penulisan media yang akan di sajikan pada peserta didik.

2. Gunakan warna yang cerah dan menarik sehingga mempunyai nilai estetik sehingga peserta didik memiliki ketertarikan di dalam mempelajari media pembelajaran tersebut.

Setelah dilakukan tahap revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli media. Maka setelah selesai dilaksanakan revisi kedua oleh ahli desain media. dinyatakan “ layak” oleh validator ahli desain.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap penyebaran ini adalah mengaplikasikan media pembelajaran berbasis TikTok secara langsung kepada peserta didik di kelas. Setelah media dinyatakan layak berdasarkan masukan dari para ahli maka peneliti melakukan tahap-tahap uji coba dalam proses belajar. Uji coba pengembangan penelitian dilakukan di kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur. Uji coba produk terdiri dari 3 tahapan yaitu :

1. Uji coba produk perorangan, terdiri dari 3 orang peserta didik dengan pencapaian uji coba perorangan 100% kriteria sangat praktis.
2. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 6 peserta didik dengan pencapaian uji kelompok kecil 80% dengan kriteria praktis.
3. Uji lapangan dilakukan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik dengan pencapaian 95% dengan kriteria sangat praktis.

B. Uji Coba Pengembangan

Secara umum tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok ini adalah untuk mengetahui penerapan praktis dan efektivitas media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa kelas VIII. Pemilihan peserta didik pada tahap ini menggunakan teknik *simple random sampling* karena pemilihan siswa pada setiap uji coba produk dilakukan secara acak tanpa memperhatikan kemampuan peserta didik tersebut.

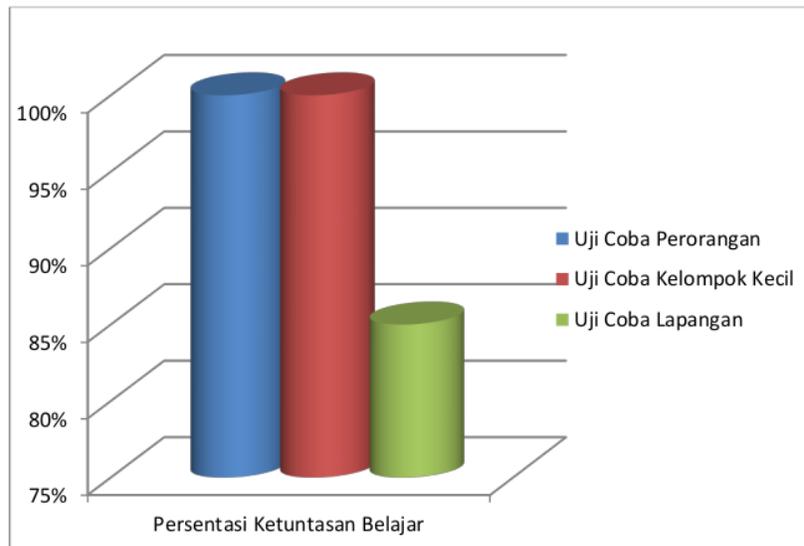
a) Kepraktisan media pembelajaran berbasis TikTok

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini dilaksanakan di kelas VIII-A yang masing –masing uji perorangan (3 orang peserta didik). Uji kelompok (6 orang peserta didik) dan uji lapangan (20 orang peserta didik). Pelaksanaan tes ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) melalui lembar penilaian berupa angket, hasil dari ketiga tes produk tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

b) Efektifitas Media Pembelajaran berbasis TikTok

Efektifitas belajar peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar berdasarkan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan hasil belajar peserta didik. Penilaian terhadap efektifitas belajar hasil pembelajaran di SMPN 4 Lahewa Timur dilihat pada tabel berikut;

Setelah pelaksanaan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik masing-masing mencapai 100% terkecuali uji lapangan mendapatkan skor rata-rata 85% maka diperoleh hasil pencapaian tes hasil belajar peserta didik dengan kriteria “sangat efektif”. Berikut grafik hasil tes efektifitas peserta didik.



Gambar 4.6 Persentase Ketuntasan Belajar

1.1.2 Analisis Data

a. Kelayakkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

Penilaian hasil kelayakkan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) di nilai oleh 3 ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ini dilakukan oleh ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media pembelajaran berbasis TikTok ini sehingga banyak saran-saran perbaikan yang disampaikan oleh validator kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis TikTok lalu di validasi oleh para ahli dan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran

dengan masing-masing pencapaian kelayakan isi/materi sebesar 92,5 % kelayakan bahasa 100% dan kelayakan media 95,6%

b. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

Kepraktisan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu uji perorangan (3 orang), uji kelompok kecil (6 orang), dan uji lapangan (20 orang). Pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini, masing-masing pencapaian uji cobanya dinyatakan sangat praktis dengan pencapaian uji coba perorangan 86,6%, uji coba kelompok kecil 90% dan uji coba lapangan sebesar 92%.

Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini dinyatakan praktis apabila tingkat pencapaian 81%-100% kategori baik dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya peningkatan pada kepraktisan uji coba media berbasis teknologi sosial media (TikTok), maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

Pencapaian hasil efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa latihan soal yang berjumlah 10 butir soal. Uji efektifitas ini dilaksanakan pada proses uji coba produk pada kelas VIII-A. Tes belajar siswa ini dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai ≥ 70 KKM. Berdasarkan perhitungan skor pencapaian masing-masing uji coba didapatkan hasil pada uji coba perorangan 100%, uji coba kelompok kecil 100% dan uji coba lapangan 85% Sehingga didapatkan skor rata-rata pencapaian efektifitas media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) 95% dan dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

1.2 Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sosial Media (TikTok)

Pembahasan dalam penelitian ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok khususnya pada materi fiksi kelas VIII di SMP N 4 Lahewa Timur. Berdasarkan rumusan masalah ada 4 pertanyaan yang harus dijawab dalam

peneliti pengembangan media yaitu, (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur?, (2) bagaimana kelayakan teknologi sosial media (TikTok) sebagai media pembelajaran pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur?, (3) bagaimana kepraktisan media pembelajaran dalam menggunakan teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur?, (4) bagaimana keefektifan materi pembelajaran dalam menggunakan teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi siswa kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur?. Berdasarkan hasil yang di peroleh dapat dibahas hal-hal sebagai berikut;

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada materi fiksi telah melalui serangkaian tahapan mulai dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Dari ke empat tahapan ini menghasilkan sebuah produk akhir berupa media pembelajaran berbasis tiktok dalam bentuk video beserta gambar-gambar materi fiksi.

Pada tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*) merupakan tahapan untuk mengikuti syarat-syarat kebutuhan pembelajaran pada kelas yang menjadi objek penelitian serta menetapkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa indonesia khususnya di kelas VIII-A. Setelah kegiatan observasi selesai peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya media yang bervariasi saat proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi berdasarkan jadwal penelitian yaitu materi fiksi.

Tahap kedua yaitu perencanaan (*design*). Pada tahap ini peneliti merancang dan menentukan produk yang akan dikembangkan berdasarkan data pada tahap pendefinisian. Media yang di kembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok). Selanjutnya, peneliti menentukan sistematika berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam media TikTok yaitu, ilustrasi, teks, dan animasi- animasi.

Tahap ketiga,yaitu tahap pengembangan (*develop*) tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakkan produk yang sudah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Pada tahap ini produk dinilai oleh tiga orang ahli dalam bidang isi/materi, bahasa dan media. Setelah peneliti revisi sebanyak 2 kali berdasarkan saran dan rekomendasi oleh validator media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) layak untuk di uji coba di sekolah.

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) pada materi fiksi kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut;

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur materi fiksi telah valid disusun dengan menggunakan model 4D Thiagarajan dengan melalui beberapa validasi, validator ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Penggunaan Model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) yang teruji sangat valid, sangat praktis, sangat efektif, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, Setelah dilakukan uji coba produk, didapatkan hasil oleh para validator ahli dengan hasil keseluruhan dikategorikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil yang didapatkan sangat teruji sangat valid dan layak digunakan dengan skor rata-rata validitas materi sebesar 92,5%, validitas bahasa sebesar 100% dan validitas media atau desain 95,6%.
- c. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba perorangan 86,6%, uji coba kelompok kecil 90%, dan uji coba lapangan 92%.
- d. Media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi fiksi, mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan hasil presentasi uji uji coba perorangan 100%, uji coba kelompok kecil 100%, dan uji coba lapangan 85%.

Dengan hasil yang sudah di paparkan diatas maka kesimpulan dari pengembangan dari media ini adalah “Sangat Layak, Praktis dan Efektif” untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) kelas VIII SMP N 4 Lahewa Timur pada materi **14** fiksi yang telah dilaksanakan dengan hasil yang layak, praktis, dan efektif, maka **peneliti berharap pengembangan media ini selanjutnya dapat digunakan lebih efektif lagi, serta peneliti menyarankan beberapa hal:**

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dapat dipublikasikan lebih luas agar dapat dipergunakan sebagai bahan ajar di **12** dunia pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, karena telah diuji dan layak **mendapatkan penilaian yang layak digunakan.**
- b. Bagi sekolah di SMP N 4 Lahewa Timur, hasil penelitian ini hendaknya dapat dikembangkan khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sosial media (TikTok) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menekankan agar siswa lebih aktif lagi di dalam proses pembelajaran dan kreatif dan inovatif serta menyenangkan khususnya dalam pembelajaran materi fiksi.
- c. Bagi siswa di SMP N 4 Lahewa Timur, penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif khususnya dalam pembelajaran materi fiksi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi dan pendukung bagi penelitian yang akan dilakukan, khususnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis **14** teknologi sosial media (TikTok) supaya media yang akan dikembangkan lebih menarik lagi dari peneliti sebelumnya. Dengan harapan media yang akan dikembangkan ini lebih lanjut dipergunakan seiring dengan berkembangnya zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Wisnu Nugroho, Universitas Widya, Dharma Klaten, and Aplikasi Tik Tok. 2018. "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." 431: 431-40.
- Amal, Noveri, 2021. Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi. Jl. Surya Kencana No.1
- Ashyar, S.I.R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta:Gaung Persada Press
- Bawamenewi, A., & Hulu, N. R. Y. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas X Berbasis Think Talk Write Pada Materi Menulis Teks Biografi: Lembar Kerja Peserta Didik, Think Talk Write. *Ta'ehao: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 110-115.
- Devi, A. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Design, D., Design, T. E., Design, F., & Design, Q. E. BAB III Metode Penelitian.
- Dewanta, A. A. N. B. J. (2020). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 79-85.
- Guru, A. P., Guru, P. P., & Inggris, K. (1996). BAB II Kajian Teori A. *Profesionalisme Guru*, 1, 26-70.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Hayati, Noveri. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Tangerang Selatan.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran:*

Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.

- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar.* Bumi Aksara.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).*
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI).*
- Nuriyanti, W. (2019). Peran Media Sosial Dalam Perkembangan Industri Kreatif. *Sosio e-kons, 11(2), 101-107.*
- Pribadi, B.A. (2019). *Media dan Teknologi dalam pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Rahmana, P. N., & Damariswara, R. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z.* *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(02), 401-410.*
- Rohani. 2019 *Media Pembelajaran.* Sumatra Utara.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menyimak: sebagai suatu keterampilan berbahasa.* Angkasa Bandung .
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 3(2).*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SOSIAL MEDIA (TIK TOK) PADA MATERI FIKSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 LAHEWA TIMUR

ORIGINALITY REPORT

32%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.jptam.org Internet	396 words — 4%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	308 words — 3%
3	repository.upi.edu Internet	253 words — 3%
4	eprints.unm.ac.id Internet	192 words — 2%
5	text-id.123dok.com Internet	185 words — 2%
6	123dok.com Internet	177 words — 2%
7	www.researchgate.net Internet	167 words — 2%
8	devianamenulis.blogspot.com Internet	128 words — 1%
9	risalmantofani.blogspot.com Internet	119 words — 1%

10	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet	113 words — 1%
11	eprints.unpam.ac.id Internet	109 words — 1%
12	repository.uinjambi.ac.id Internet	95 words — 1%
13	media.neliti.com Internet	85 words — 1%
14	ejournal.uniramalang.ac.id Internet	84 words — 1%
15	pdfcoffee.com Internet	82 words — 1%
16	www.ejournal.bbg.ac.id Internet	71 words — 1%
17	repository.iainkudus.ac.id Internet	69 words — 1%
18	repository.radenintan.ac.id Internet	65 words — 1%
19	repository.um-surabaya.ac.id Internet	64 words — 1%
20	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet	53 words — 1%
21	repository.upstegal.ac.id Internet	50 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF