

**PEGEMBANGAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Muhammad Saefudin¹, Erni Suharini², Hamdan Tri Atmaja³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Semarang

¹seffparipurna84@students.unnes.ac.id, ²erni.suharini@gmail.com,
³hamdanta@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Tiktok based video learning media is a video that is in the short duration Tiktok application to help students understand the material of cultural diversity in Indonesia on IPS subjects in primary school. The aim of this research is to produce new products in the field of education, in particular learning media for IPS subjects of grade IV in SD, in which students require video clip media created based on digital media interest analysis through design-based research methods (DBR). Media development covers steps from media analysis to media validation. Validation is carried out to students of class IV SDN Sumurpanggang 2. The result can be concluded that the developed digital media, i.e. video touch, is worthy to be used as the digital media that teachers can choose in social science subjects.

Keywords: Learning media design, TikTok app, cultural diversity

ABSTRAK

Media pembelajaran video berbasis tiktok merupakan sebuah video yang berada dalam aplikasi Tiktok berdurasi pendek untuk membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk baru di bidang pendidikan, khususnya media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas IV di SD, di mana peserta didik memerlukan Media video tiktok yang dibuat berdasarkan analisis ketertarikan media digital melalui metode penelitian berbasis desain (DBR). Pengembangan media mencakup langkah-langkah dari analisis media hingga validasi media. Validasi dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN Sumurpanggang 2. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa media digital yang dikembangkan yaitu video tiktok layak digunakan sebagai media digital yang dapat dipilih guru dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata Kunci: Development, Tiktok, Learning Media.

A. Pendahuluan

Keberagaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia yang harus diperkenalkan sejak dini kepada

generasi muda. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam memperkenalkan keberagaman tersebut kepada siswa. Namun,

pendekatan konvensional sering kali kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Perkembangan IPTEK, termasuk penggunaan media sosial dan akses internet, memberikan manfaat bagi pendidikan karena memungkinkan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Akibatnya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) bekerja sama dengan Kemkominfo untuk meningkatkan literasi digital masyarakat. Menurut hasil Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2015, kemampuan membaca dan literasi digital di Indonesia masih rendah. Negara ini berada pada peringkat 62 dari 70 negara dengan skor rata-rata 397, yang masih kurang dari rata-rata (Pratama et al., 2019).

Literasi digital merupakan salah satu kebutuhan penting di abad ke-21 yang harus dikuasai masyarakat, terutama guru, untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai ini adalah dengan meningkatkan kemampuan guru dengan membuat media sesuai

dengan fitur dan kebutuhan peserta didik berbasis digital (Herlina, 2020). Semakin banyak guru yang memiliki literasi digital yang lebih tinggi, semakin besar kemungkinan mereka untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas tinggi (Herlina, 2020).

Popularitas TikTok melonjak drastis, terutama di tengah situasi pandemi global. Hal ini melahirkan berbagai perspektif tentang penggunaan aplikasinya (Hutajulu et al., 2022). TikTok, platform media sosial dan video musik asal Tiongkok, memungkinkan penggunanya untuk membuat dan berbagi video musik pendek. Kreativitas digital dengan format singkat ini terbukti lebih mudah diapresiasi, diterima, dan menarik bagi masyarakat. Pada kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok menduduki puncak sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh dengan 45,8 juta unduhan, mengalahkan aplikasi populer lainnya seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram. Di Indonesia, TikTok memiliki sekitar 10 juta pengguna aktif, mayoritas di antaranya adalah anak muda, pelajar, dan usia produktif (Zubaidi et al., 2021). Desain antarmuka yang menarik dan model

produksi konten yang interaktif menjadi daya tarik utama, menjadikan TikTok primadona bagi generasi milenial. Aplikasi ini juga menawarkan kemudahan penggunaan dan manfaat dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media Tiktok menggunakan audio visual bertujuan untuk menghasilkan media yang memikat serta mudah dipahami peserta didik. Penambahan desain serta animasi yang unik mengupayakan pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia menjadi menyenangkan karena dikemas tidak melalui metode konvensional ceramah saja dari guru melainkan dengan gaya yang baru.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Fauzi (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, Nugroho (2020) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

Penelitian terdahulu lainnya terkait pengembangan video juga didukung tingkat keberhasilannya oleh penelitian (Ilsa et al., 2021) hasilnya video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik, sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif. Selain itu sesuai dengan penelitian (Fitri & Ardipal, 2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi kine master memberikan hasil gambaran bahwa video yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik di sekolah dasar hal ini sejalan dengan hasil yang sangat baik, artinya penggunaan video dalam pembelajaran sangat memudahkan peserta didik memahami pembelajaran dan tingkat keterampilan atau aktivitas peserta didik jauh lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah saja atau tanpa media.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Design Based Research (DBR). Barab dan Squire (2004)

mengartikan penelitian berbasis desain “a series of approach, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that account for and practices that account for and potentially impact learning and teaching in naturalistic settings”. Adapun prosedur metode Design Based Research (BDR) model Reeves sebagai yaitu : 1) Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Collaboration (tahap analisis terkait kebutuhan media pembelajaran digital), 2) Development of Solutions Informed by Existing Design Principles and Technological Innovations (tahap penyusunan desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dibuat yaitu media pembelajaran dengan menggunakan Tiktok), 3) Iterative Cycles of Testing and Refinement of Solutions in Practice (tahap pembuatan rancangan produk dan melakukan uji validasi ahli yang bersangkutan dengan produk), dan 4) Reflection to Produce “Design Principles” and Enhance Solution Implementation (tahap produk telah dilakukan penyempurnaan sesuai saran oleh para ahli dalam uji validasi dan media ini dapat digunakan untuk

memecahkan permasalahan yang ditemukan)..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pengembangan media tiktok pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia dengan menggunakan metode BDR diuraikan sebagai berikut. Dalam pelaksanaan penelitian dalam pengembangan media tiktok pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di Indonesia dengan menggunakan metode BDR, peneliti mengambil materi dari buku Pelajaran IPAS Kelas IV Semester 1. Peneliti kemudian peneliti merancang desain konten yang akan dijadikan sebagai contoh. Peneliti membuat konten video Tiktok yang akan dijadikan sebagai referensi tugas untuk siswa.

Analisis Ketertarikan Sebagai bahan pertimbangan di awal terkait ketertarikan siswa SDN Sumurpanggang 2 terhadap media yang dibutuhkan khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar hasilnya media digital yang banyak diminati ialah E-book 21, 9%, Infografis 15,6%, Podcast 21,9%, Video 71,9% dan Animasi 59,4%.

Tabel 1 Jenis Media Pembelajaran yang diminati

Siswa SDN Sumurpanggang 2

No.	Jenis media	Jumlah	%
1	E-Book	7	22,0
2	Infografis	5	15,5
3	Podcast	7	21,8
4	Video	23	71,9
5	Animasi	19	59,4

Hasil survei menunjukkan bahwa video adalah jenis media digital yang paling banyak diminati untuk pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih video sebagai alternatif untuk pengembangan media digital lainnya untuk membantu siswa memahami materi IPS di sekolah dasar. Untuk membuat peserta didik tertarik pada pengembangan media, mereka harus tetap kreatif dan terus mengikuti perkembangan agar media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media

Mengembangkan media video di Tiktok dalam penelitian ini. Istilah "video" berasal dari bahasa Latin, dari kata "vidi" atau "visum", yang berarti "melihat" atau "mempunyai penglihatan." Dibandingkan dengan media visual dan audio, video adalah salah satu media yang paling kompleks dan signifikan (Fadhli, 2016). Salah satu tanggung jawab peneliti sebagai calon pendidik adalah mengembangkan media tiktok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka juga harus dibuat untuk

memenuhi kebutuhan dan mengikuti perkembangan teknologi (Pranoto & Agraini, 2021).

Ide

Diawali dengan pemilihan budaya khas atau kesenian yang ada dalam silabus dan buku materi IPS Kelas IV semester 1 dan penentuan konsep pengembangan video, dilanjutkan dengan mencari referensi dari sumber lain. Ide pengembangan media tiktok dilihat dari grafitasi peminat serta pemakaian aplikasi yang sering di gunakan, pada tahun ini aplikasi tiktok menjadi aplikasi yang banyak di gemari oleh banyak masyarakat baik dalam negeri maupun di luar negeri pun menjadi aplikasi teratas yang di gemari banyak orang dan kebutuhan peserta didik di lapangan sesuai dengan laju pertumbuhan teknologi. Melalui itu peneliti memilih aplikasi tiktok untuk menjadi sarana pengembangan media yang kami buat, dan di iklankan sebagai sumber pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar dengan menerima materi baru dengan baik dan tidak merasa bosan.

Sasaran

Sasaran yang kami tuju yaitu siswa sekolah dasar kelas IV. Manfaat mengetahui sasaran yakni

menyesuaikan kedalaman materi, bahasa yang digunakan untuk mempermudah peserta didik memahaminya, serta tampilan video yang sesuai dengan karakter dan usianya.

Materi

Materi yang dibuat mengenai mata pelajaran IPS Keberagaman budaya di Indonesia. Diawali dengan melakukan analisis sesuai kompetensi dasar, indikator hingga tujuan pembelajaran. Materi teks yang kami dapat yaitu bersumber dari buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka, internet, jurnal, dan beberapa referensi dari YouTube.

Desain

Desain yang digunakan menggunakan aplikasi TikTok dengan berbagai macam fitur yang bisa untuk mengedit dan memperbaiki tampilan video. Berikut desain produk pengembangan media TikTok.



Gambar 1 Desain Media Tiktok Produksi

Produk dalam pengembangan media yang di buat yaitu dua video yang

membahas dua materi dengan penampilan tayang yang berbeda-beda. Video 1 lebih kepada menyajikan video yang bisa dipakai melalui fitur duet untuk menyanyikan lagu daerah sesuai dengan teks berjalan yang disediakan dalam video TikTok, video 2 menyajikan gerakan tarian khas Kota Tegal yang merupakan salah satu contoh keberagaman budaya lokal. Berikut tampilan video 1 dan video 2.



Gambar 2 Video TikTok Lagu Mariam Tomong



Gambar 3 Video TikTok Tari Geyol Tegalan

Uji Validitas

Data yang diperoleh berasal dari hasil validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi media melihat kesesuaian materi, tampilan, fitur, aspek yang menarik bagi siswa, kualitas video, dan keluasan materi. Mahasiswa yang mengontrak mata kuliah menerima uji validitas ini. Hasil validasi dianalisis melalui langkah-langkah berikut.

Tabel 2 Kriteria Validitas Media

No	Skor Penilaian	Kriteria
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang
5.	1	Sangat Kurang

Untuk lebih jelasnya berikut hasil validasi media

Tabel 2 Kriteria Validitas Media

No	Aspek Indikator	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian materi	5	Sangat Baik
2	Kejelasan materi	4	Baik
3	Tampilan	4	Baik
4	Fitur dalam video tiktok	4	Baik
5	Sisi menarik bagi siswa	4	Baik
6	Kualitas video	4	Baik

Evaluasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok dibuat dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan kebutuhan dunia nyata, tren kontemporer, kemajuan teknologi, kompetensi inti, produksi media, dan validasi komprehensif dari seluruh populasi siswa sasaran. Hasil validasi positif mengkonfirmasi kesesuaian media untuk digunakan. Ini sejalan dengan penelitian yang ada pada pengembangan media TikTok. Sesuai dengan Ramdani et al. (2021), integrasi TikTok sebagai alat pembelajaran mendorong keterlibatan siswa dan kreativitas dalam lingkungan belajar online. Siswa memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai fitur TikTok, menjadikannya alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar online interaktif. Penelitian ini

membuka jalan bagi penerapan TikTok sebagai media pembelajaran interaktif bagi para pendidik dan siswa dalam pengaturan pembelajaran online.

Dalam konteks pembelajaran, guru dapat mendesain konten video yang memperkenalkan berbagai budaya di Indonesia, seperti tarian daerah, lagu tradisional, pakaian adat, dan makanan khas. Video tersebut kemudian dibagikan melalui TikTok dan diakses oleh siswa (Nugroho, 2020). Implementasi dalam Pembelajaran Pada tahap implementasi, guru memberikan tugas kepada siswa untuk menonton video TikTok yang telah dibuat. Siswa kemudian diminta untuk membuat video TikTok mereka sendiri yang menggambarkan budaya daerah asal mereka. Proses ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang keberagaman budaya tetapi juga meningkatkan keterampilan teknologi mereka (Putri, 2022). Hasil Observasi dan Wawancara Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Wawancara dengan

beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar menggunakan TikTok dibandingkan dengan metode konvensional (Hartono, 2021).

Tantangan dan Solusi Penggunaan TikTok dalam pembelajaran tidak lepas dari tantangan, seperti keterbatasan akses internet dan pengawasan konten. Untuk mengatasi hal ini, pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas Wi-Fi dan memantau penggunaan aplikasi secara berkala. Selain itu, kolaborasi dengan orang tua juga penting untuk memastikan anak menggunakan aplikasi dengan bijak (Mulyani, 2023). Keterbatasan lain dari adanya media pembelajaran Tiktok yakni harus memiliki jejaring yang kuat untuk mengakses pembelajaran ini dan menggunakan atau memiliki aplikasi Tiktok serta keterbatasan waktu. Penggunaan Tiktok memiliki batas maksimal waktu untuk dalam vidionya sehingga video yang dibuat tidak bisa memiliki durasi yang lama. Namun penelitian ini bisa menjadi referensi bagi para pendidik untuk membuat media yang menyenangkan, menarik dan mengikuti arus perkembangan zaman.

E. Kesimpulan

Media digital yang acap kali digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya E-Book, Infografis, Podcast, video serta Animasi. Hasil analisis media digital yang banyak diminati yaitu video. Media digital yang dihasilkan pada penelitian ini yakni TikTok. Hasil dari validasi media dari produk yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterampilan teknologi siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui pemantauan yang tepat, TikTok dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barab, S. & Squire, K. (2004). Design Based Research: Putting a Stake in the Ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13 (1), hlm.1-14.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–33.
- Fauzi, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Studi Kasus Penggunaan Aplikasi TikTok. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 145-160.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Hartono, D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kreatif terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 14(1), 77-85
- Herlina, E. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMP Negeri
- Hutajulu, C. S. M., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Peran Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3002–3010. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2546>
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>

- Mulyani, R. (2023). Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi oleh Anak. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 15(3), 210-225
- Nugroho, A. S., & Harjono, N. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 138-144
- Nugroho, T. (2020). Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 254-265.
- Pranoto, I., & Agraini, E. (2021). Aplikasi Tik Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Perkuliahan Desain Dwimatra Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 13(2), 167–174.
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan e-learning berbasis schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–13.
- Putri, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Mata Pelajaran IPS
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021b). Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119–134. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>