

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR
DENGAN APLIKASI *TIKTOK* UNTUK SISWA SMP
KELAS VII TAHUN AJARAN 2022/2023**

(Tesis)

Oleh

Arini Wastiti



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR
DENGAN APLIKASI *TIKTOK* UNTUK SISWA SMP
KELAS VII TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

Arini Wastiti

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR DENGAN APLIKASI *TIKTOK* UNTUK SISWA SMP KELAS VII TAHUN AJARAN 2022/2023

Oleh

ARINI WASTITI

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, karena selama ini guru selalu menggunakan papan tulis pada setiap proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan produk media pembelajaran, menguji kelayakan produk dan menguji efektivitas produk di kelas VII pada pembelajaran teks prosedur.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang terdiri atas 6 tahapan yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji kelayakan produk. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta kelas VII-A dan VII-F. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan penyebaran angket di 2 kelas yang menjadi objek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk peserta didik kelas VII SMP berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi; (2) media pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan persentase penilaian 95,31%, 95%, dan 97,50%; (3) berdasar pada perbandingan *pretest*, *posttest*, dan *N-gain* dari penggunaan media aplikasi *TikTok* untuk pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur yang dikembangkan mendapatkan nilai sebesar (0,49) dan (0,48) termasuk dalam kategori sedang sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *media pembelajaran, aplikasi TikTok, teks prosedur*

ABSTRACT

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA OF PROCEDURE TEXT
WITH *TIKTOK* APP FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENT
CLASS VII 2022/2023 SCHOOL YEAR**

By

ARINI WASTITI

The lack of the media used by educators raises the needs of students for interesting learning media because so far educators have always used the blackboard in every learning process. Based on that case, the purposes of this research were to produce learning media products, testing the feasibility of products, and test the effectiveness of products in class VII in procedure text learning.

This research used *Research and Development* Method that consisted of 6 stages that were (1) analyzing the potential and the problems, (2) collecting the data, (3) designing the product, (4) designing the validation, (5) designing the revision, and (6) testing the feasibility. This research was conducted at SMP Negeri 92 Jakarta class VII-A and VII-F. the data collection techniques were interview and questionnaires that were distributed in the 2 classes which were the object of research.

The results showed that (1) the procedure text learning with *TikTok* app for seventh grade junior high school students was successfully developed and validated by material experts, media experts, and practitioners; (2) the learning media for identification of procedure texts with *TikTok* app that was developed was declared very feasible by material experts, media experts, and practitioners with a percentage of 95,31%, 95%, and 97,50% ratings; (3) based on the comparison of pretest, posttest, and N-gain from the use of *TikTok* app media for learning to identification of procedure texts that was developed, the scores were (0,49) and (0.48) was categorized in the medium level so it was effective to be used in learning.

Key words : *learning media, TikTok app, procedure text*

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS PROSEDUR DENGAN APLIKASI TIKTOK
UNTUK SISWA SMP KELAS VII
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Nama Mahasiswa : **Arini Wastiti**

No. Pokok Mahasiswa : **2023041006**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001


Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 196401061988031001


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua : Dr. Munaris, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Mulyato Widodo, M.Pd.

Anggota Penguji : I. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.



**Dekan Fakultas Keguruan dan
Pendidikan,**

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001



Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, M.T.
NIP 197104151998031005

Tanggal Lulus Ujian : 20 Desember 2022

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa sebenarnya

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur dengan Aplikasi *TikTok* untuk Siswa SMP Kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023 adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini saya serahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ditemukan hal yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Desember 2022



Arini Wastiti
NPM 2023041006

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak bungsu dari empat bersaudara, putri dari pasangan Wibowo dan Sukasmini, yang lahir pada 22 November 1996 di Gedongtataan, Pesawaran. Pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari SD Negeri 1 Sukaraja, kecamatan Gedongtataan, kabupaten Pesawaran diselesaikan pada tahun 2009, pendidikan di SMP Negeri 1 Gedongtataan, kabupaten Pesawaran diselesaikan pada tahun 2012 dan pendidikan di SMA Negeri 1 Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu diselesaikan pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada Tahun 2020 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

MOTO

“..Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya..”

(Q.S. Al Baqarah : 286)

“sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai

(dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain),

dan kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S. Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah dan rasa syukur atas nikmat Allah swt. yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga memberikan begitu banyak jalan, kekuatan, kesehatan dan keyakinan membuat segalanya menjadi lebih indah dan bermakna dalam hidupku dengan mengucap rasa syukur dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Suamiku, Agus Wantoro Saputra, kedua orang tuaku, Bapak Wibowo dan Ibu Sukasmini serta Bapak dan Ibu mertuaku, Bapak Suroto dan Ibu Tri Sumiyati yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.
2. Kakak, adik tercinta, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat.
3. Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020.
4. Almamater Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya yang tiada tara, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur dengan Aplikasi *TikTok* untuk Siswa Kelas VII SMP Tahun Ajaran 2022/2023. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tesis ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang luar biasa sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, M.T. sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Siti Samhati, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. Dr. Munaris, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan yang selalu memberikan dukungan serta nasihatnya.

6. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, bersedia memberikan saran, nasihat, dan motivasi selama penulisan tesis.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai dosen pembahas yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun.
8. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. sebagai validator media yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
9. Rahmat Prayogi, M.Pd. sebagai validator materi yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
10. Dedi Supriyadi, M.Pd. dan Ika Fatimah, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah dan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 92 Jakarta yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
12. Suamiku tercinta, Agus Wantoro Saputra, M.Pd., kedua orang tuaku, Bapak Wibowo dan Ibu Sukasmini serta Bapak dan Ibu mertuaku, Bapak Suroto, S.Pd. dan Ibu Tri Sumiyati, S.Pd. yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.
13. Kakak-kakakku tersayang, Vriyanti, S.Pd., Surya Munarsih, S.St., Ari Istiana, S.Pt., dan adik-adikku, Anisya Oktavia Saputri, Amd.Keb., dan Adyasta Davian Al Rasyid serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat.

14. Sahabat terbaikku, Julian dan Lady yang selalu setia menemani keluh kesahku untuk segala urusanku dalam menyelesaikan tesis.
15. Teman-teman angkatan 2020 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
16. Kakak tingkat dan adik tingkat yang kuliah di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
17. Almamater tercinta Universitas Lampung.
18. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan tesis ini.

Bandar Lampung, Desember 2022
Penulis,

Arini Wastiti
NPM 2023041006

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	
HALAM JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Penelitian	10
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	11
II. LANDASAN TEORI	
2.1. Media Pembelajaran	12
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.1.3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	18
2.1.4. Prinsip Media Pembelajaran	19
2.1.5. Kriteria Pemilihan Media.....	20
2.1.6. Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2.2. Aplikasi TikTok.....	24
2.3. Teks Prosedur	31
2.3.1. Pengertian Teks Prosedur	31
2.3.2. Struktur Teks Prosedur	32
2.3.3. Kaidah Teks Prosedur.....	34
2.3.4. Perbandingan Teks Prosedur.....	35
2.3.5. Jenis-jenis Teks Prosedur.....	36
2.3.6. Contoh Teks Prosedur	37

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian	40
3.2. Data dan Sumber Data.....	43
3.3. Teknik Pengumpulan	44
3.4. Instrumen Penelitian.....	45
3.5. Teknik Analisis Data.....	46

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penelitian Pendahuluan	49
4.2. Potensi dan Masalah.....	51
4.3. Pengumpulan Data	52
4.4. Desain Produk.....	53
4.5. Validasi Produk.....	55
4.5.1. Validasi Ahli Materi.....	56
4.5.2. Validasi Ahli Media	58
4.5.3. Validasi Ahli Praktisi	60
4.6. Revisi Produk.....	62
4.6.1. Revisi Produk pada Uji Validasi Ahli Materi	62
4.6.2. Revisi Produk pada Uji Validasi Ahli Media	63
4.7. Uji Coba Produk	64
4.7.1. Uji Coba Produk Skala Terbatas	64
4.7.2. Uji Coba Produk Skala Luas	66
4.8. Uji Efektivitas Produk.....	69
4.8.1. Uji Efektivitas Produk Kelas VII-A	70
4.8.2. Uji Efektivitas Produk Kelas VII-F.....	72

V. PENUTUP

5.1. Simpulan.....	75
5.2. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran dan Indikator.....	53
Tabel 2. Konsep Konten Produk Media Pembelajaran Teks Prosedur dengan Aplikasi <i>TikTok</i>	54
Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi	57
Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media.....	59
Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Praktisi.....	61
Tabel 6. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi dan Tindak Lanjut.....	62
Tabel 7. Saran Perbaikan oleh Ahli Media dan Tindak Lanjut	63
Tabel 8. Hasil Uji Coba Produk Skala Terbatas oleh Peserta Didik SMP Negeri 92 Jakarta (10 Responden)	65
Tabel 9. Hasil Penilaian dari Guru Bahasa Indonesia.....	66
Tabel 10. Hasil Penilaian dari Peserta Didik.....	68
Tabel 11. Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
Tabel 12. Hasil Uji Efektivitas di Kelas VII-A	70
Tabel 13. Hasil Uji Efektivitas di Kelas VII-F.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan Penelitian
2. Angket Analisis Kebutuhan Guru
3. Angket Analisis Kebutuhan Siswa
4. Rekapitulasi Wawancara Guru
5. Surat Permohonan Menjadi Validator
6. Angket Validasi Ahli
7. CP Bahasa Indonesia Fase D Kurikulum Merdeka Belajar
8. ATP Materi Teks Prosedur Bahasa Indonesia Fase D Kurikulum Merdeka Belajar
9. Daftar Hadir Siswa
10. Angket Uji Coba Skala Terbatas
11. Angket Uji Coba Skala Luas
12. Foto Kegiatan Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan ilmu pengetahuan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan manusia yang hidup. Pendidikan menjadi salah satu pilar kehidupan yang tidak bisa lepas dari setiap manusia. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan.

Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta melaksanakan ketertiban dunia” dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Guru dalam mengajarkan keterampilan dan pengetahuan membutuhkan alat untuk menyampaikan materi, yaitu media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik agar proses belajar terjadi (Sadiman, 1986: 7). Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar peserta didik tertarik mengikuti kegiatan belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif.

Derasnya arus globalisasi tidak terlepas dari semakin cepatnya perkembangan teknologi. Manusia semakin mudah melakukan sesuatu dengan bantuan teknologi. Dihadapkan pada peserta didik yang sudah menganggap teknologi sebagai bagian dari keseharian mereka, pendidikan di Indonesia semakin berkembang pada satu sisi. Lantas bagaimana dengan sisi lainnya? Sudah siapkah guru menghadapi digitalisasi pendidikan pada era milenial seperti saat ini? Pada era milenial ini, teknologi masuk ke segala sendi kehidupan, termasuk pula membuat pendidikan di Indonesia semakin berkembang. Bagi generasi milenial, pendidikan menjadi ajang untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, dan prestasi dalam menghadapi persaingan. Tentunya, model pembelajaran mereka tak jauh-

jauh dari penggunaan teknologi yang membuat segalanya lebih efektif dan efisien. Faktor efektivitas dan efisiensi bagi peserta didik tersebut mendorong penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru, dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Disisi lain, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan dengan kemahiran generasi milenial dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran pada era milenial tak lagi mengandalkan papan tulis dan kapur, melainkan alat-alat elektronik dan kecanggihan teknologi. Alih-alih merasa terhalang oleh usia, guru seharusnya menyikapi perkembangan pendidikan saat ini sebagai tantangan dalam menjalankan fungsi profesinya. Lantas, bagaimana peran serta dan dukungan guru agar pendidikan di Indonesia semakin berkembang di era milenial?

Pertama, guru harus mahir menggunakan teknologi. Kedua, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber belajar maupun berkomunikasi dengan peserta didik. Ketiga, mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam belajar karena pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* akan terlalu membosankan bagi peserta didik. Yang tak kalah penting dari dulu hingga sekarang, guru merupakan *role model* atau suri teladan bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam pengembangan karakter dan budipekerti peserta didik.

Generasi milenial merupakan bagian dari generasi pembaru. Dengan pendidikan yang tepat dan pembelajaran yang menarik, maka mereka mampu menjalankan peran pentingnya bagi bangsa. Karena keakrabannya dengan teknologi, generasi milenial bahkan mungkin lebih mendominasi dunia teknologi misalnya pada aplikasi sosial media, dibanding guru-gurunya. Ciri tersebut merupakan faktor yang tak dapat diabaikan dalam pembelajaran milenial. Matematika, Kimia, atau IPA tak lagi cukup untuk mendefinisikan kecerdasan peserta didik. Ada hak-hak peserta didik yang tak dapat diabaikan terlepas dari kurikulum pelajaran yang harus diikuti oleh guru.

Pendidikan di Indonesia semakin berkembang ketika kecerdasan setiap peserta didik, yang memang berbeda, dihargai dan memperoleh tempatnya masing-masing. Dengan demikian, setiap peserta didik dapat berkembang sesuai dengan kelebihanannya. Dalam memilih atau mengembangkan sebuah pembelajaran, seorang guru perlu melihat kondisi sekolah, peserta didik dan materi yang akan diajarinnya. Guru dapat menggunakan media yang menarik sebagai alat untuk menyampaikan materi. Dalam menggunakan media yang menarik sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti alat pemusat perhatian, partisipasi aktif sasaran, umpan balik dan dibatasinya materi yang tidak relevan.

Beberapa aplikasi yang sedang marak digeluti kalangan peserta didik dapat menjadi salah satu sarana peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Misalnya, aplikasi-aplikasi berbasis sosial media seperti *TikTok*, *Instagram*, *Twitter* dan lain-lain. Pembelajaran menggunakan sosial media nyatanya sudah marak diterapkan oleh guru-guru saat pembelajaran jarak jauh. Rupanya unsur menarik dan jangkauannya

yang luas membuat banyak guru menjadikannya sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk memilih sosial media *TikTok* sebagai bagian dari kreatifitas seorang guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik peserta didik pada era milenial ini. Aplikasi *TikTok* menjadi salah satu media sosial yang marak dan digemari berbagai kalangan karena memungkinkan membuat video pendek yang diaplikasikan dengan suara atau menyisipkan lagu yang dapat dipilih sesuai keinginan. Menariknya lagi, *TikTok* juga memiliki berbagai fitur yang membuat penggunanya tak bosan beraktivitas di media sosial. Misalnya saja fitur *Challenge* dan berbagai jenis musik terkini. Guru modern tidak boleh terlalu skeptis dengan perkembangan zaman ini. Mengapa? Karena guru modern dapat menggunakan *TikTok* sebagai media pembelajaran atau berupa *TikTok* edukasi.

Saat ini pembelajaran di Indonesia mengacu pada Kurikulum Merdeka Belajar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) telah mengeluarkan kebijakan tentang pengembangan Kurikulum Merdeka kepada satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam. Pembelajaran akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. Melalui kurikulum ini, guru dapat memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat masing-masing peserta didik. Kurikulum ini merujuk pada pandemi Covid-19 yang memiliki banyak kendala dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan. Sebelumnya ada Kurikulum 2013 yang diterapkan dalam

pembelajaran saat sebelum pandemi. Pada masa pandemi Covid-19 tahun 2020-2021, Kemendikbud Ristek mengeluarkan kebijakan penggunaan Kurikulum Darurat yang menjadi rujukan kepada satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan lebih fleksibel dan berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Keunggulan kurikulum merdeka belajar yakni materi menjadi lebih sederhana, mendalam dan fokus pada materi yang esensial. Oleh karenanya, peserta didik dapat belajar lebih dalam dan tidak terburu-buru; lebih merdeka atau guru memiliki keleluasaan untuk mengajar sesuai tahap capaian dan perkembangan peserta didik. Sekolah juga memiliki wewenang untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan satuan pendidikan dan peserta didik; lebih relevan dan interaktif yang mana pembelajaran melalui kegiatan proyek yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dan mengeksplorasi isu-isu aktual.

Membelajarkan bahasa berbasis teks mampu menyajikan suatu materi yang dapat membangun struktur berpikir peserta didik. Hal itu disebabkan, satuan bahasa yang memiliki struktur berpikir lengkap sesuai konteks situasinya adalah teks. Teks di sini dipandang sebagai proses sosial yang berorientasi pada tujuan sosial tertentu dan dalam konteks situasi tertentu pula (Priyatni, 2013:65). Awalnya peserta didik diajak untuk memahami berbagai teks hingga kemudian memproduksinya. Setelah memproduksi teks tersebut, peserta didik diharapkan mampu mempraktikkannya dalam berbagai kegiatan berbahasa di kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan sosial dan konteks situasinya. Salah satu teks yang diajarkan dalam mata pelajaran

Bahasa Indonesia khususnya dalam Kurikulum Merdeka Belajar bagi peserta didik kelas VII SMP adalah teks prosedur. Teks prosedur pada dasarnya dikelompokkan ke dalam teks faktual yang bertujuan untuk memberikan informasi.

Seorang guru idealnya harus berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sesuai dengan kurikulum merdeka belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini juga disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi dan informasi yang berbasis pendidikan. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif mampu membuat peserta didik untuk tertarik mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan peserta didik terkait dengan kemampuan memahami mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur yakni dengan cara menggunakan media pembelajaran inovatif dan kreatif seperti sosial media *TikTok*.

TikTok merupakan aplikasi video pendek yang memungkinkan pengguna berimajinasi dan mengekspresikan ide secara bebas dalam bentuk video berdurasi pendek. Manfaat aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran teks prosedur dapat mendorong interaksi dan minat peserta didik. Aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik untuk tertarik dan tetap aktif melakukan praktik materi pembelajaran khususnya pada materi teks prosedur. Peserta didik juga dapat saling melihat unggahan teman-temannya dan saling meninggalkan komentar. Dengan demikian mereka tidak hanya merasa guru sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan mereka juga dapat dari teman-temannya.

Pada masa lalu, penelitian dalam bidang pendidikan tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Karakteristik *Research and Development* (R&D) adalah penelitian ini berbentuk siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Penelitian pengembangan ini, diarahkan pada penggunaan aplikasi-aplikasi yang telah ada yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Penelitian pengembangan pembelajaran berbasis aplikasi sosial media seperti ini, belum pernah dilakukan serta dipublikasikan pada program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung. Penelitian yang relevan sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Adella Aninda Devi, Mahasiswa Program Studi Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran” dan Wisnu Nugroho Aji, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Widya Dharma Klaten, dengan judul “Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”. Penelitian tersebut hanya menarik secara garis besar mengenai manfaat aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran dan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

Atas dasar di atas, peneliti tertarik untuk mengisi kekosongan penelitian pengembangan pada ranah media pembelajaran yang berbasis media sosial *TikTok* yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran materi teks prosedur bagi peserta didik kelas VII SMP/MTs. Oleh karena itu, judul penelitian ini ialah “pengembangan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah yakni bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023? Masalah tersebut diuraikan ke dalam tiga sub masalah berikut ini.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan produk media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?
2. Menguji kelayakan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?
3. Menguji efektivitas media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penulis berharap hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk pembaca baik secara teoretis maupun praktis. Pembagiannya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian pengembangan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa SMP Kelas VII tahun ajaran 2022/2023 ini dapat memperkuat teori terkait dengan pembelajaran menulis teks prosedur untuk peserta didik tingkat SMP/MTs serta dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi lainnya sehingga menambah perbendaharaan media pembelajaran yang berbasis teks tingkat SMP/MTs.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, untuk dijadikan sebagai acuan pengembangan perangkat pembelajaran yang baru.
- 2) Bagi peserta didik, untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi dalam belajar materi teks prosedur.
- 3) Bagi peneliti lain, dapat menambah literatur dan menambah acuan mengenai media pembelajaran khususnya pada materi teks prosedur di SMP/MTs kelas VII.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas VII SMP N 92 Jakarta tahun ajaran 2022/2023.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *TikTok* materi teks prosedur untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (dalam Rusman, 2011: 169) media merupakan alat saluran komunikasi. Sementara itu, Sadiman (1986: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kemudian, Sutirman (2013: 15) memberikan batasan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dirumuskan bahwa media merupakan sarana komunikasi untuk menyalurkan gagasan pengirim kepada penerima untuk memberikan stimulus bagi penerima atau peserta didik.

Media menjadi alat komunikasi dalam menyampaikan suatu pesan. Media dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Miarso (dalam Rusman, 2011: 170) memberikan batasan bahwa media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sementara itu, Rusman (2011: 170) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Kemudian, Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Gafur (2012: 103) juga memberikan penjelasan bahwa media pembelajaran merupakan komponen paling penting dalam perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua peserta didik. Media tersebut dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. AECT (*The Assosiation For Education Communication and Teknologi*) dalam Miarso (2004: 457) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dirumuskan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan pembelajaran peserta didik, serta memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran

sangat penting digunakan oleh guru untuk menstimulus peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik akan menjadi tertarik belajar dengan media pembelajaran. Guru dalam mengemas media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan tertarik mempelajari materi yang sedang diajarkan.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran tentu harus memiliki fungsi. Hal ini agar kehadiran media pembelajaran tidak hanya ada di dalam kelas sebagai benda mati tetapi juga memiliki fungsi dalam pembelajaran. Gafur (2012: 109) memberikan penjelasan fungsi media dalam pembelajaran. Secara garis besar fungsi media dalam pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*) dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru. Sementara itu, Rusman (2011: 175-177), memberikan pandangan terkait fungsi media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para peserta didik, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para peserta didik.

2. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran peserta didik akan merasa bosan jika mengalami verbalisme maka guru dapat menyelesaikan masalah ini dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Guru dalam menggunakan media akan membantunya dalam menyampaikan materi yang terlalu luas, besar, atau sempit, kecil, atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. 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. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap peserta didik pada saat menikmati tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi, misalnya tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi peserta didik yang lemah dan membaca.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (dalam Sutirman, 2013:17), mengidentifikasi delapan manfaat dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Penyampaian materi menjadi lebih baku
2. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
5. Kualitas hasil belajar peserta didik lebih meningkat
6. Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja

7. Sikap positif peserta didik terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007: 67) fungsi penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

1. Menarik perhatian peserta didik.
2. Membantu mempercepat pemahaman dalam pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan.
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Pengkondisian waktu pembelajaran.
7. Menghilangkan kebosanan peserta didik.
8. Meningkatkan motivasi peserta didik.
9. Melayani gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.
10. Meningkatkan kadar keaktifan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu peserta didik dan guru. Media sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran. Guru yang menggunakan media pembelajaran akan mudah memotivasi peserta didik dalam belajar, karena media membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar yang sedang dilakukan. Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas, penulis lebih merujuk pada pendapat yang disampaikan oleh Levie & Lents. Mereka mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi

afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Pendapat Levie & Lents tentang fungsi pembelajaran dianggap lebih menyeluruh dan utuh.

2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat beberapa ciri-ciri media pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely (dalam Rusman, 2012:174), ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk alasan pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan ciri media yang merekam, melestarikan, merekomendasikan, dan mengkonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Hal ini sangat penting karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru disusun untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif

Kejadian atau objek yang telah direkam menjadi dalam bentuk media akan mengalami manipulatif. Kejadian yang telah direkam dalam jangka waktu lama akan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dalam hal manipulatif membutuhkan perhatian lebih agar tidak terjadi kesalahan dalam pengaturan urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran, sehingga dapat mengubah sikap peserta didik kearah yang diinginkan.

3) Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.1.4 Prinsip Media Pembelajaran

Guru dalam menentukan media untuk digunakan dalam pembelajaran harus mempertimbangan beberapa prinsip sebagai acuan. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Terdapat beberapa prinsip-prinsip media pembelajaran, yaitu:

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru berusaha agar media dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Media harus mampu membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Relevansi

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus mempertimbangkan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta dengan waktu yang tersedia. Media pembelajaran yang digunakan guru harus dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Media yang tepat akan membantu menstimulus peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, media yang

sesuai dengan kemampuan peserta didik akan mampu membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.

3. Efisiensi

Guru dalam memilih atau membuat media harus sesuai dengan dana yang dimiliki.

Media harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi tetap menyampaikan pesan yang dimaksud, persiapan, dan penggunaannya relative memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat digunakan

Media yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru harus sesuai dengan kondisi peserta didik dan sekolah. Media yang diterapkan harus dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kontekstual

Penggunaan media harus disesuaikan dengan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Guru dalam memilih atau membuat media perlu mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skill*.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media

Salah satu tugas guru adalah memilih media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan media pembelajaran (Gafur, 2012:104). Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar. Guru dalam

menerapkan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru harus memilih media dengan hati-hati agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pencapaian kompetensi peserta didik. Menurut Rusman (2011:178) ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Menentukan media pembelajaran berdasarkan pemilihan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik peserta didik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.
Aspek pertama harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Setelah guru memahami fokus tujuan dan pembentukan kemampuan peserta didik dan materi pelajaran maka selanjutnya guru menentukan media yang sesuai untuk mencapai kompetensi dan menguasai materi pelajaran.
2. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas peserta didik.
3. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Menurut Gafur (2012:114-117) pada dasarnya pemilihan media hendaklah didasarkan atas pertanyaan yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik media tertentu dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

Langkah 1: penerangan atau pengajaran

Langkah pertama guru menentukan penggunaan media untuk keperluan informasi atau pengajaran. Dua hal ini berbeda satu sama lain. Jika media untuk memberikan informasi maka penerima tidak ada kewajiban untuk dievaluasi kemampuan keterampilannya dalam menerima informasi. Jika pengajaran maka penerima pengajaran harus menunjukkan kemampuannya sebagai bukti bahwa mereka telah belajar. Misalnya setelah mendapat pelajaran mengidentifikasi unsur-unsur sebuah novel, peserta didik dapat menunjukkan hal-hal yang ada dalam novel sesuai dengan unsur-unsur pembangunnya.

Langkah 2: Tentukan transmisi pesan

Guru harus menentukan akan melakukan kegiatan pengajaran formal seperti mengajar, memberi kuliah, melakukan demonstrasi, atau diskusi. Jika pengajar melakukan hal tersebut maka media yang didesain dan diproduksi untuk digunakan dalam mengajar.

Langkah 3: tentukan karakteristik pelajaran

Dalam memilih media perlu adanya persiapan pendahuluan untuk menyusun desain media pembelajaran. Selain itu, perlu adanya analisis tentang perlunya mengajar, merumuskan tujuan umum, dan tujuan khusus pembelajaran, telah memilih materi, dan strategi atau metode pembelajaran.

Langkah 4: klasifikasi media.

Media dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri khusus masing-masing. Setiap media mempunyai ciri khas, termasuk kelebihan dan kekurangannya bila dibandingkan dengan media lainnya.

Langkah 5: menganalisis karakteristik masing-masing media.

Dalam pemilihan media perlu adanya analisis mengenai kekurangan dan kelebihan media. Guru harus dapat mengetahui media tersebut mampu atau tidak untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Selain itu, guru dalam memilih media perlu mempertimbangkan ekonomi, ketersediaan, dan mudah tidaknya mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar.

2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pengajaran tentu dapat meningkatkan hasil pembelajaran namun dengan beberapa pertimbangan. Sudjana dan Rivai (2013:6) menjelaskan manfaat media pengajaran, antara lain: (a) menumbuhkan motivasi belajar karena pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik, (b) materi menjadi jelas maknanya sehingga mudah dipahami peserta didik, (c) metode yang digunakan guru akan bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (d) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru saja tetapi melakukan aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Hamalik (2003: 51) mengelompokan media pembelajaran menjadi:

1. Bahan-bahan cetakan atau bacaan.

Jenis media ini adalah berdasarkan bahan cetakannya. Bahan cetakan yang digunakan terbuat dari kertas ataupun karton. Contoh media ini ialah seperti buku, komik, majalah, buletin, folder, pamlet, dan lain-lain.

2. Alat-alat audio visual, terdiri dari:

- 1) Media pembelajaran tanpa proyeksi; papan tulis papan tempel, panel, grafik, poster, kartun, komik dan gambar.

- 2) Media pembelajaran tiga dimensi; boneka, topeng, peta, globe.

- 3) Media pembelajaran yang menggunakan teknik; film, rekaman radio, televisi, raboratorium, komputer dan lain-lain.

3. Kumpulan benda-benda (material koleksi); potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, bahan kimia, darah dan lain-lain.

4. Sumber-sumber masyarakat: obyek wisata, peninggalan sejarah, dokumentasi bahan-bahan, masalah-masalah dan lain-lain.

5. Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru; gerakan tangan, kaki, badan, mata dan lain-lain.

2.2 Aplikasi *TikTok*

TikTok adalah sebuah aplikasi di mana para penggunanya bisa berbagi video musik dengan durasi pendek. Selain nama *TikTok*, dia juga dikenal dengan Douyin, sebuah video pendek *vibrato*. *TikTok* dikenalkan dan diluncurkan pertama kali pada September

2016. Pada saat itu, aplikasi ini langsung diterima di Indonesia. Namun memang, saat itu banyak yang menyebut pengguna *TikTok* sebagai seorang *alayers*. Kabar miring soal aplikasi ini tak berhenti di situ. Indonesia pada Juli 2018, melalui Menkominfo, Pak Rudiantara, sempat memblokir *TikTok*. Aplikasinya dinilai tidak ramah anak. Hal ini dibuktikan dari laporan dan komplain dari ribuan pengguna. Di dalamnya ada banyak sekali konten negatif yang seharusnya tidak dipertontonkan kepada anak-anak. Baru sepekan kemudian, *TikTok* bisa akses oleh pengguna Indonesia lagi. Hal ini terjadi setelah Tim *TikTok* melakukan negosiasi dan mengganti *Term and Condition* soal usia, dll. agar aksesnya bisa terbatas dan tak terlalu bebas. Kemudian, *TikTok* semakin *booming* di Indonesia. Aplikasi ini kini tak hanya buat para *alayers*, tetapi juga untuk mereka yang ingin mengekspresikan diri dan berasal dari berbagai kalangan.

TikTok diciptakan oleh Zhang Yiming yang juga merupakan pendiri Toutiao. *TikTok* dikembangkan oleh *Beijing ByteDance Technology* dan berasal dari Tiongkok.

Aplikasi tersebut bisa diunduh melalui *Play Store* untuk pengguna android dan *App Store* untuk pengguna iOS. Dengan aplikasi ini, pengguna bisa membuat video musik mereka sendiri dan bebas mengekspresikan diri. Seseorang bisa memanfaatkannya untuk berbagi cerita, mengeluarkan *uneg-uneg*, memberikan kata motivasi, memberikan informasi tertentu, *perform dance*, unjuk bakat, atau yang lainnya. Masa pandemi membuat banyak orang-orang semakin kreatif dan memunculkan hal-hal baru salah satunya membuat video *TikTok* tentang pembelajaran. Bukan lagi menulis di kertas atau pengiriman tugas dalam bentuk *file word*, guru ataupun dosen menjadikan video *TikTok* tidak hanya disuguhkan untuk para penonton semata, tetapi

juga dijadikan sebagai wadah untuk pengumpulan tugas peserta didik dalam bentuk video singkat *TikTok* (Wikipedia : 2021). Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *TikTok* antara lain :

1. Fitur Penambahan Musik

Pengguna dapat menambahkan beragam jenis musik yang sesuai dengan konten video yang ingin dibuat. Selain itu, seseorang tidak perlu merasa khawatir untuk memakai musik tersebut secara bebas, karena semua musik yang telah tersedia di aplikasi, sudah mendapat izin dari pemiliknya, sehingga tidak akan dikenakan *copyright*.

2. Fitur Filter pada Video

Fitur ke-2 yang juga dapat digunakan oleh seluruh pengguna *TikTok* adalah fitur filter yang ada pada video. Pengguna bisa menambahkan filter pada video untuk mengubah tone warna pada video. Selain itu, fitur filter juga bisa menyesuaikan tone dan rona sesuai dengan objek video.

3. Fitur *Filter Sticker* dan Efek Video

TikTok menyediakan setidaknya 5 kategori efek yang dapat dicoba, diantaranya ada efek *visual*, efek *sticker*, efek *transition*, efek *split* dan juga waktu. Dalam efek stiker anda dapat menemukan beragam pilihan seperti, *hot*, *classic*, *selfie*, *hair*, *funny*, *interactive*, *heart*, *vlog*, *animal* dan *glasses*. Filer ini tak lain bertujuan untuk membuat video yang dibuat menjadi terkesan lebih kreatif.

4. Fitur *Filter Voice Changer*

Pengguna kini dapat mengubah suaranya dalam video yang mereka buat dengan menggunakan fitur *Voice Changer* ini. Dengan beragam efek suara yang berbeda, pengguna kini dapat menambahkan keseruan dan kreativitas ke dalam video mereka dengan mudah. Cara nya pun cukup mudah untuk dilakukan, pengguna hanya perlu merekam atau dapat memilih dari galeri smartphone, kemudian pilih *voice effect*.

5. Fitur *Filter Beautify*

Bagi yang ingin tampil lebih percaya diri disetiap video yang dibuat, *TikTok* menyediakan fitur *beautify* yang dapat membuat wajah para pengguna akan terlihat jadi jauh lebih cantik atau lebih tampan, bahkan terlihat lebih keren dan juga unik. Selain itu, Fitur ini juga bisa mengatur bentuk wajah, warna mata, dan juga memperhalus wajah.

6. Fitur *Filter Auto Captions*

Fitur ini merupakan salah satu fitur baru yang disediakan oleh *TikTok*. Fitur ini memungkinkan kreator konten *TikTok* menyertakan subtitle yang dibuat secara otomatis oleh aplikasi. Tujuan disediakannya fitur ini adalah untuk mempermudah semua orang sehingga dengan mudah dapat mengakses atau menikmati video yang dibuat, terlebih bagi mereka yang memiliki kesulitan mendengar. Cara menggunakannya pun mudah, hanya perlu mengklik fitur “*Caption*” pada laman editing sebelum mengunggah video. Setelah itu, kata-kata yang diucapkan oleh kreator di dalam konten tersebut akan ditranskripsi

secara otomatis oleh aplikasi. Setelah itu, kreator dapat melihat dan menyunting *subtitle* yang telah dibuat supaya teksnya tidak keliru.

7. Fitur Hapus Komen dan Blokir Pengguna Secara Massal

Belum lama ini, *TikTok* juga memperkenalkan fitur baru yang dapat memungkinkan kreator lebih mudah menghalau bullying. Sayangnya, tidak semua pihak mendukung peluncuran fitur baru ini. Pasalnya, banyak yang berpikiran dengan menggunakan fitur baru tersebut, memungkinkan kreator mengubah personanya, di mana konten yang diunggah mereka terlihat diterima dengan baik. Padahal mungkin saja ada banyak audiens *TikTok* yang menolaknya. Untuk menggunakannya, pengguna bisa menekan agak lama pada sebuah komentar atau mengetuk ikon pensil yang ada di sudut kiri atas untuk membuka pilihan. Dari situ, kreator bisa memilih 100 komentar atau akun untuk dihapus atau diblok alih-alih harus menyalin satu per satu. Dengan begitu penghapusan komentar atau pemblokiran akun bisa lebih mudah.

8. Fitur *Live*

Tidak banyak yang tahu, *TikTok* juga memiliki fitur live yang dapat oleh digunakan oleh penggunanya. Sayangnya, tidak seperti platform media sosial lainnya, tidak semua pengguna *TikTok* diizinkan untuk memulai Video Langsung di platform. Pasalnya hanya pengguna yang memiliki minimal 1000 followers yang bisa melakukan live di *TikTok*.

Media pembelajaran di era digital harus diselaraskan dengan pengembangan teknologi. Berbagai fitur yang terdapat pada *TikTok*, sangat memungkinkan digunakan sebagai media edukasi. Berikut kelebihan aplikasi *TikTok* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

1. Lebih Terhubung dengan Siswa

Guru dapat memanfaatkan *TikTok* dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya untuk memberikan tugas saja. Guru juga dapat menyapa peserta didik, mengomentari kegiatan yang dilakukan peserta didik sehingga terjalin kedekatan antara guru dan peserta didik yang diajar. Manfaat *TikTok* lainnya adalah guru dapat memantau kegiatan peserta didik sekaligus memastikan peserta didik dalam keadaan sehat melalui unggahan mereka. Jika ada hal yang menyimpang atau jika ada keluhan, guru dapat segera memikirkan langkah-langkah untuk membantu mereka.

2. *Stress Release*

Guru dapat memanfaatkan *TikTok* untuk mengunggah konten-konten ringan dan edukatif seperti tips, cerita dongeng, cerita sejarah hingga kesenian. Meskipun tampaknya tidak berhubungan tidak seperti mengajarkan sebuah materi pelajaran, Konten *TikTok* yang guru unggah dapat menghibur peserta didik dan juga *viewer* lainnya.

3. Media Pembelajaran yang Menarik

Peserta didik akan bosan mendengarkan gurunya berceramah meskipun itu melalui *zoom* atau *Google meet*. Supaya peserta didik merasa senang dan materi

pelajaran tersampaikan, guru dapat mencoba membuat video yang menerangkan materi dengan aplikasi *TikTok*. Karena durasinya singkat sekitar satu menit saja, guru harus dapat mengatur sedemikian rupa materi tersampaikan dengan efektif dan efisien. Kelebihan lainnya dari *TikTok* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan adalah peserta didik tidak merasa sedang diceramahi. Mereka juga dapat mengulang-ulang materi sampai mereka benar-benar paham.

4. Peserta Didik Menjadi Lebih Aktif

Manfaat aplikasi *TikTok* lainnya dalam pembelajaran adalah mampu mendorong interaksi dan minat peserta didik. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran secara daring telah mendisrupsi sejumlah minat peserta didik terhadap pelajaran. Misalnya pelajaran yang membutuhkan praktik langsung seperti olahraga, pramuka, seni dan kegiatan ekstra kurikuler. Aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik untuk tetap aktif berolahraga, melakukan kegiatan seni, atau presentasi meski hanya di rumah saja. Peserta didik juga dapat saling melihat unggahan teman-temannya dan saling meninggalkan komentar. Dengan demikian mereka tidak hanya merasa guru sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan mereka juga dapat dari teman-temannya

5. Membuat Tugas Sekolah Lebih Menyenangkan

Tugas mengerjakan soal atau membuat video dengan kamera HP sudah biasa. Tidak jarang peserta didik merasa kesulitan mengunggah atau mengirimkannya kepada guru karena kapasitasnya yang terlalu besar. Nah, hal ini dapat guru siasati dengan meminta peserta didik mengumpulkan tugas berupa video

melalui aplikasi *TikTok*. Selain menjadi lebih kreatif, peserta didik juga akan merasa lebih senang terlebih jika mendapat *viewer* yang banyak dari unggahannya.

2.3 Teks Prosedur

2.3.1 Pengertian Teks Prosedur

Mahsun (2014: 30) menyatakan bahwa teks prosedur/ arahan merupakan salah satu jenis teks yang termasuk genre faktual subgenre prosedural. Tujuan sosial teks ini adalah mengarahkan atau mengajarkan tentang langkah-langkah yang telah ditentukan. Dengan demikian jenis teks ini lebih menekankan aspek bagaimana melakukan sesuatu, yang dapat berupa salah satunya percobaan atau pengamatan. Itu sebabnya, teks ini memiliki struktur berpikir: judul, tujuan, daftar bahan (yang diperlukan untuk mencapai tujuan), urutan tahapan pelaksanaan, pengamatan, dan simpulan. Teks prosedur merupakan teks yang memiliki tujuan menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan agar pembaca/pemirsa dapat secara tepat dan akurat mengikuti sebuah proses membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, atau menggunakan suatu alat (Kemendikbud, 2016: 88). Sedangkan Kosasih (2017: 67) berpendapat bahwa teks prosedur kompleks merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah secara lengkap, jelas, dan terperinci tentang cara melakukan sesuatu. Teks kompleks bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang tata cara melakukan sesuatu dengan sejas-jelasnya. Selanjutnya masih dalam pengarang yang sama Kosasih (2018: 33) menyatakan bahwa teks prosedur merupakan paparan penjelasan tentang cara melakukan sesuatu dengan sejas-jelasnya. Keberadaan teks semacam ini sangat diperlukan oleh seseorang yang akan mempergunakan suatu benda atau

melakukan kegiatan yang belum jelas cara penggunaannya. Teks prosedur tidak hanya berkenaan dengan penggunaan alat. Suatu prosedur dapat pula berisi cara- cara melakukan aktivitas tertentu dan kebiasaan hidup. Misalnya tentang cara belajar yang baik, cara berpidato, cara menulis cerpen, cara memasak makanan, cara hidup sehat, cara membangkitkan rasa percaya diri, dan sebagainya.

2.3.2 Struktur Teks Prosedur

Kosasih (2017: 68-69) menjelaskan mengenai struktur teks prosedur kompleks yang menyerupai artikel, teks ini terbagi ke dalam perumusan tujuan (pendahuluan), langkah-langkah pembahasan, dan penutup:

1. Tujuan berisi pengantar berkaitan dengan petunjuk yang akan dikemukakan pada bagian pembahasan. Pada bagian ini mungkin pula dikemukakan tujuan dari penulisan petunjuk itu sendiri.
2. Langkah-langkah pembahasan diisi dengan petunjuk pengerjaan sesuatu yang disusun secara sistematis. Pada umumnya, penyusunannya mengikuti urutan waktu dan bersifat kronologis. Dalam petunjuk yang berupa resep, bagian ini berisikan penjelasan tentang alat, bahan, dan langkah-langkah pengerjaannya.

Terdapat tiga kategori pembahasan pada isi suatu teks prosedur kompleks.

- 1) Teks yang berisi cara-cara menggunakan alat, benda, ataupun perangkat lain yang sejenis. Misalnya cara menggunakan komputer atau cara mengendarai mobil secara manual.
- 2) Teks yang berisi cara-cara melakukan suatu aktivitas. Misalnya, cara-cara melamar pekerjaan, cara membaca buku secara efektif, atau cara-cara berolahraga untuk penderita sakit jantung.

3) Teks yang berisi kebiasaan-kebiasaaan atau sifat-sifat tertentu.

Misalnya, cara-cara menikmati hidup atau cara-cara melepaskan kebosanan.

3. Penutup diisi dengan kalimat-kalimat yang seperlunya, tidak berupa simpulan. Kalimat yang ditampilkan tersebut hanya seolah-olah berfungsi sebagai penanda bahwa teks tersebut sudah selesai.

Sumber lain menjelaskan bahwa petunjuk dibentuk oleh bagian-bagian berikut: tujuan, bahan dan alat, dan langkah-langkah. Sistematika tersebut dikenal sebagai resep, petunjuk-petunjuk yang lebih kompleks, seperti petunjuk penggunaan alat-alat elektronik atau petunjuk tentang suatu perilaku, tidak memerlukan penjelasan alat dan bahan.

2.3.3 Kaidah Teks Prosedur

Beberapa kaidah yang berlaku pada teks prosedur kompleks adalah sebagai berikut.

1. Karena merupakan petunjuk, teks prosedur kompleks banyak menggunakan kalimat perintah (*command*). Contohnya:
 - 1) Buatlah daftar target lengkap, mulai belajar sesuai urutan daftar.
 - 2) Ciptakan suasana ruang belajarmu senyaman mungkin supaya kamu betah berada disana.
 - 3) Aturlah penerangan agar sesuai dengan keperluanmu, tidak terlalu redup dan tidak pula terlalu menyilaukan.
 - 4) Lakukan secara konsisten.
2. Konsekuensi dari penggunaan kalimat perintah, banyak pula pemakaian kata kerja imperatif, yakni kata yang menyatakan perintah, keharusan, atau

larangan. Contoh: buatlah, ciptakan, aturlah, carilah, harus, jangan, perlu, tak perlu.

3. Pada teks prosedur kompleks juga banyak digunakan konjungsi temporal atau kata penghubung yang menyatakan urutan waktu kegiatan, seperti dan, lalu, kemudian, setelah itu, selanjutnya. Kata-kata tersebut hadir sebagai konsekuensi dari langkah-langkah penggunaan sesuatu yang bersifat kronologis. Akibatnya, teks semacam itu menuntut kehadiran konjungsi yang bermakna kronologis pula.
4. Dalam teks yang sejenis, banyak pula digunakan kata-kata penunjuk waktu, seperti beberapa menit kemudian, setengah jam. Kata-kata itu terutama banyak digunakan dalam resep makanan.
5. Kadang-kadang menggunakan kata-kata yang menyatakan urutan langkah kegiatan, seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.
6. Banyak menggunakan keterangan cara, misalnya dengan cepat, dengan lembut, dengan perlahan-lahan.
7. Banyak menggunakan kata-kata teknis, sesuai dengan temanya. Misalnya petunjuk berlalu lintas, banyak menggunakan kata-kata seperti SIM, STKN, polantas, denda, tindak pidana, bukti pelanggaran, sidang, keputusan hakim.
8. Dalam petunjuk yang berupa resep, dikemukakan pula gambaran rinci tentang nama benda yang dipakai, termasuk jumlah, urutan, ataupun bentuknya.

2.3.4 Perbandingan Teks Prosedur

Untuk lebih memahami struktur teks prosedur perlu adanya perbandingan dengan jenis-jenis teks lainnya. Hal ini mampu membantu pembaca membedakan makalah yang termasuk teks prosedur dan bukan termasuk teks prosedur.

1. Teks Prosedur dan Teks Laporan

Terdapat kesamaan antara teks prosedur dan teks laporan. Kesamaan tersebut yakni sama-sama tersusun secara kronologis. Meskipun demikian, teks laporan bukanlah teks prosedur kompleks karena minimnya kalimat perintah ataupun kata kerja imperatif di dalamnya. Sedangkan perbedaan antara teks prosedur dengan teks laporan adalah terdapat perincian langkah-langkah secara sistematis; berupa kalimat perintah sedangkan teks laporan lebih banyak berupa fakta-fakta.

2. Teks Prosedur dan Teks Narasi

Kesamaan teks prosedur dengan teks cerita (narasi) yakni keduanya tersusun secara kronologis atau berdasarkan urutan waktu. Meskipun demikian, teks cerita (narasi) tidak terkategori sebagai teks prosedur sebab di dalamnya tidak terkandung petunjuk pelaksanaan kegiatan. Sedangkan berbeda dengan teks prosedur, teks narasi memiliki unsur tokoh, latar, rangkaian peristiwa. Dapat disusun dengan pola keruangan ataupun kausalitas.

2.3.5 Jenis-jenis Teks Prosedur

Dalam penerapannya, terdapat beberapa jenis teks prosedur. Teks terbagi menjadi teks prosedur sederhana, kompleks dan protokol. Berikut penjelasan selengkapnya.

1. Teks Prosedur Sederhana

Teks prosedur sederhana merupakan teks yang dapat diselesaikan dengan dua atau tiga langkah saja sehingga setiap langkahnya terbilang sederhana.

2. Teks Prosedur Kompleks

Teks prosedur ini merupakan teks prosedur yang terdiri dari banyak langkah. Setiap langkah yang tersediapun biasanya berjenjang dan dilengkapi dengan sub-langkah.

3. Teks Prosedur Protokol

Teks protokol merupakan teks prosedur menyajikan langkah yang tidak terlalu rumit. Teks ini juga mudah dipahami.

2.3.6 Contoh Teks Prosedur

Contoh 1 :

Cara Mencuci Tangan yang Benar

Di era pandemi Covid-19 mencuci tangan menjadi hal yang sangat penting untuk menjaga kebersihan. Oleh karena itu, kamu harus mencuci tangan dengan baik dan benar sesuai dengan langkah berikut:

1. Basahi telapak tangan hingga pergelangan dengan air yang mengalir, kemudian tuangkan sabun cair ke telapak tangan dua sampai tiga tetes.
2. Gosok telapak tangan secara perlahan dengan gerakan memutar empat ruas jari tangan yang lain hingga sabun berbusa dan lakukan secara bergantian untuk telapak tangan kanan dan kiri.

3. Gosok punggung tangan dan sela-sela jari tangan kiri dengan tangan kanan, begitu juga sebaliknya. Lakukan secara perlahan.
4. Gosok telapak tangan dan sela-sela jari dengan menyelipkan jari pada ruas jari.
5. Pasangkan kedua tangan dengan posisi tangan kanan di atas hingga jari-jari tangan dalam keadaan saling mengunci, lalu gosok secara perlahan dan ulangi gerakan tersebut dengan posisi tangan kiri di atas.
6. Gosok ibu jari tangan sebelah kiri dengan gerakan memutar dalam gengaman tangan kanan dan lakukan gerakan serupa pada ibu jari tangan sebelah kanan.
7. Lalu gosok telapak tangan kiri dengan gerakan memutar ujung jari-jari tangan kanan begitu juga sebaliknya dengan telapak tangan kanan.
8. Bilas kedua tangan dengan air yang mengalir hingga busa hilang.
9. Keringkan tangan dengan handuk atau tisu sekali pakai sampai benar-benar kering.

Contoh 2 :

Resep Nasi Goreng Spesial

Nasi goreng menjadi salah satu menu favorit di tanah air. Jika kamu ingin mencoba membuat nasi goreng sendiri di rumah, maka kamu dapat mempersiapkan beberapa bahan dan mengikut langkah-langkah berikut ini.

Bahan Utama:

1. 400 gram nasi putih
2. 100 gram daging ayam rebus/goreng, suwir halus

3. 50 gram daun kol, iris halus
4. 2 sdm daun bawang, iris halus

Bumbu:

1. 4 sdm kecap manis
2. 1 sdm kecap asin
3. ½ sdt merica bubuk
4. ½ sdt garam
5. 1 sdt merica bubuk

Bahan pelengkap:

1. Acar mentimun
2. Kerupuk
3. Telur dadar

Langkah Pembuatan:

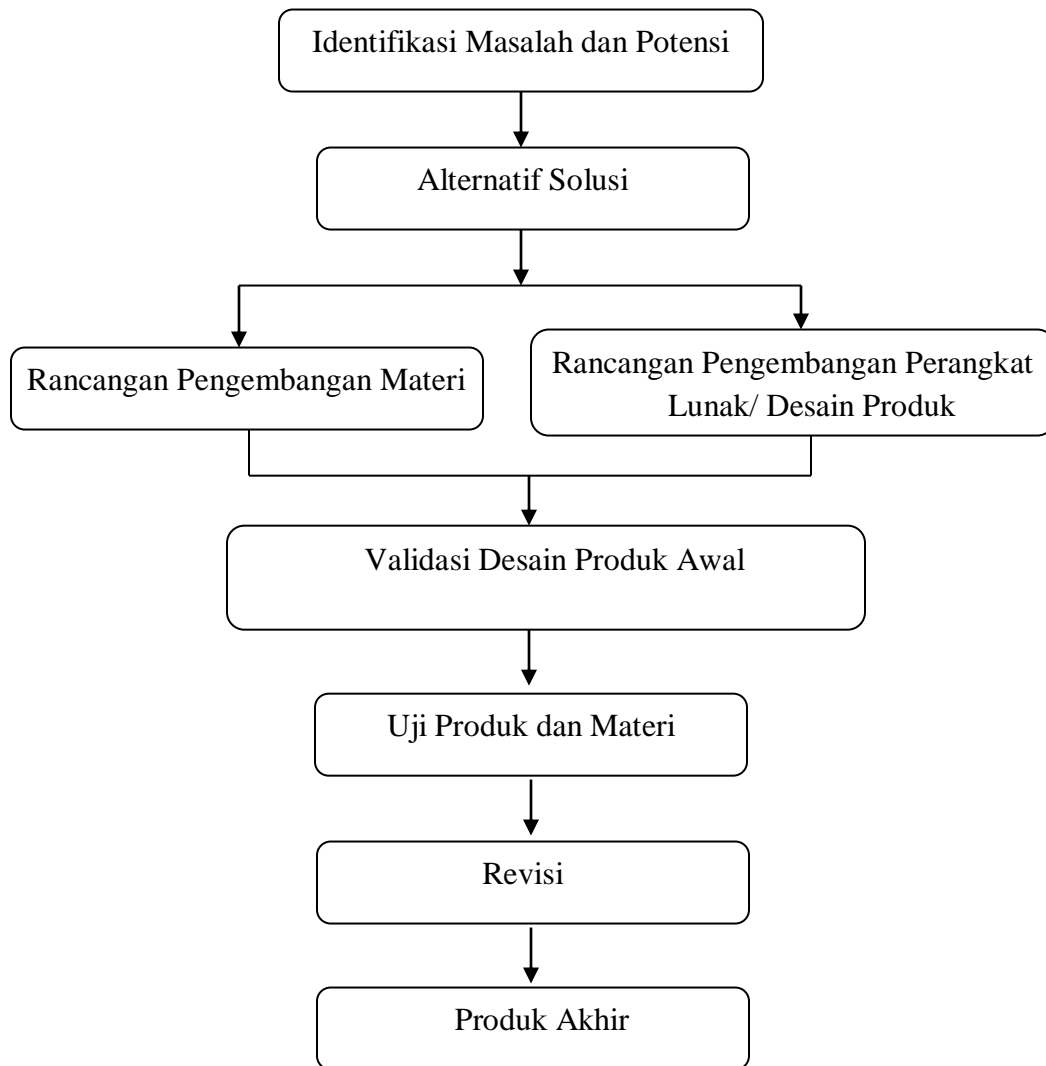
1. Panaskan 2 sdm minyak sayur, tumis bumbu hingga wangi.
2. Masukkan nasi, daging ayam dan kol.
3. Aduk hingga bumbu dan bahan tercampur rata.
4. Tambahkan daun bawang, aduk lalu angkat.
5. Nasi goreng siap disajikan

III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) saat ini merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak dikembangkan. Pengertian penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut (Sugiyono, 2018: 97). Senada dengan pendapat Borg and Gall (dalam Sugiono, 2008: 4) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran teks prosedur berbasis aplikasi *TikTok* untuk peserta didik SMP kelas VII.

Berikut ini gambar diagram prosedur penelitian yang dibuat untuk mempermudah dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada materi teks prosedur.



1. Identifikasi Masalah

Langkah awal untuk melakukan penelitian adalah mengidentifikasi semua masalah dan potensi yang ada dan mencatatnya. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Oleh karena itu masalah yang di

identifikasi adalah masalah yang apabila terselesaikan akan memberikan manfaat yang lebih banyak lagi.

2. Alternatif Solusi

Setelah masalah itu ditemukan, maka perlu dipikirkan alternatif-alternatif solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Kemudian dipilih satu solusi yang benar-benar menyelesaikan masalah dan mungkin untuk dilaksanakan.

3. Rancangan Pengembangan Materi

a. Identifikasi tujuan

b. Analisis

c. Review instruksional

d. Merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

4. Rancangan Pengembangan atau Desain Produk

Setelah dilakukannya rancangan pengembangan materi pada tahap sebelumnya maka, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat produk awal media pembelajaran *TikTok*.

5. Validasi Desain Produk Awal

Pada tahapan validasi desain produk awal dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan guru bahasa Indonesia.

6. Uji Produk dan Materi

Tahap uji produk dilakukan dalam empat tahap, yaitu (1) uji ahli atau pakar yang relevan dengan bidang kajian, (2) uji teman sejawat yaitu guru bidang studi Bahasa

Indonesia di SMP, (3) uji coba dalam skala kecil (10 peserta didik), dan (4) uji coba dalam skala luas (<10 peserta didik).

7. Revisi Produk

Revisi ini dilakukan setelah produk awal diajukan kepada ahli materi, ahli media, ahli pengembangan dan guru bahasa Indonesia. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pengembangan dan guru bahasa Indonesia.

8. Produk Akhir

Media pembelajaran yang telah melewati pengujian serta revisi dan sudah dinyatakan layak.

3.2 Data dan Sumber Data

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta kelas VII-A (kelas unggulan) dan kelas VII-F (kelas regular). Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini, berasal dari ahli atau pakar dan guru berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk media pembelajaran *TikTok*. Selain ini data kualitatif juga dihasilkan dari observasi dan wawancara langsung dengan guru. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini berupa data hasil jawaban instrumen angket yang diberikan kepada ahli atau pakar, guru, dan peserta didik. Sumber data penelitian ini adalah ahli atau pakar, guru, peserta didik, dan proses pembelajaran materi teks prosedur.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah situasi pra-penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran teks prosedur untuk peserta didik SMP yakni perangkat pembelajaran berupa Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Teks Prosedur Kurikulum Merdeka Belajar, Aplikasi *TikTok*, evaluasi, serta kondisi guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan *TikTok* saat pembelajaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan aplikasi *TikTok* untuk pembelajaran teks prosedur.

4. Angket

Pemberian angket ditujukan kepada ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan, guru pelajaran Bahasa Indonesia SMP dan peserta didik kelas VII yang menerima materi teks prosedur. Tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan dan efektifitas aplikasi *TikTok* yang dikembangkan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1. Lembar wawancara kebutuhan media pembelajaran yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang dibutuhkan. Selain pada guru, wawancara juga dilakukan pada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran *TikTok* sebagai panduan pembelajaran materi teks prosedur.
2. Perbaikan sebelum diuji cobakan pada kelas pembelajaran. Perbaikan sebelum produk diujicobakan dilakukan dengan validasi tenaga ahli/pakar dan juga penilaian oleh teman sejawat/praktisi yaitu guru Bahasa Indonesia. Penilaian ini dilakukan dengan mengisi angket yang menggunakan skala likert dengan kriteria 1 = TM (tidak menarik), 2 = KM (kurang menarik), 3= M (menarik), 4= SM (sangat menarik). Selain penilaian, teman sejawat/praktisi juga memberikan saran perbaikan sehingga aplikasi *TikTok* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran layak dan sesuai dengan kebutuhan.
3. Angket uji coba aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran
Angket dalam pembelajaran materi teks prosedur yang diberikan kepada peserta didik dan juga guru sebagai pengguna yang berfungsi untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap konten *TikTok* yang telah dihasilkan. Penilaian

angket dilakukan menggunakan skala likert dengan kriteria 1 = TM (tidak menarik), 2 = KM (kurang menarik), 3= M (menarik), 4= SM (sangat menarik).

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah menelaah lembar validitas untuk uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket guru untuk melihat bagaimana respon penilaian terhadap produk tersebut.

1. Uji validasi produk

Data kesesuaian isi dan materi pembelajaran pada produk diperoleh dari ahli dan guru bahasa Indonesia. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran teks prosedur.

Analisis data berdasarkan instrumen uji ahli dilakukan untuk menilai sesuai tidaknya produk yang dihasilkan sebagai suatu media pembelajaran. Instrumen penilaian uji ahli serta materi, memiliki rentang skor 1 sampai 4 untuk menyatakan persetujuan terhadap pernyataan yang tersedia. Hasil skor penilaian tersebut kemudian dicatat rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya hasil penelitian tersebut untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan dengan presentase 21%-40% dikategorikan sebagai "kurang layak", presentase 41%-60% dikategorikan sebagai "cukup layak", presentase 61%-80% dikategorikan sebagai "layak", presentase 81%-100% dikategorikan sebagai "sangat layak".

2. Uji Kelayakan Produk

Kelayakan produk diperoleh dengan memberikan angket kepada pengguna secara langsung. Hasil penilaian angket tersebut menunjukkan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian yakni media pembelajaran dengan aplikasi *TikTok* materi teks prosedur. Skor persentase diperoleh dengan cara menghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian ahli materi, ahli media, ahli pengembangan, pengguna baik guru ataupun peserta didik. Hasil skor penilaian tersebut kemudian dicatat rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya hasil penelitian tersebut untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan dengan presentase 21%-40% dikategorikan sebagai "kurang layak", presentase 41%-60% dikategorikan

sebagai “cukup layak”, presentase 61%-80% dikategorikan sebagai “layak”, presentase 81%-100% dikategorikan sebagai “sangat layak”.

3. Uji Efektivitas Produk

Keefektifitasan media pembelajaran dengan aplikasi *TikTok* dapat diketahui dari hasil uji efektivitas oleh peserta didik. Pengujian dilakukan dengan melakukan *pretest – posttest* pada kelas unggul dan kelas reguler di SMP Negeri 92 Jakarta. Pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan alokasi waktu untuk pembelajaran teks prosedur sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran yang ada. Perhitungan kelayakan efektivitas produk menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor tes kemampuan awal}}$$

Untuk mengetahui kelayakan melalui indeks Gain, maka dijelaskan ketetapan dengan skor $(g) \geq 0,70$ yaitu dengan kriteria tinggi/layak/efektif, $0,30 \leq (g) < 0,70$ yaitu dengan kriteria sedang/cukup layak/cukup efektif dan skor $(g) < 0,30$ yaitu dengan kriteria rendah/tidak layak/tidak efektif.

V. PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* dimulai dengan menetapkan tujuan dan materi (termasuk studi pendahuluan), desain produk, uji validator dan revisi produk, serta pembuatan produk akhir. Media yang dihasilkan memiliki karakteristik, sebagai berikut (a) berisi beberapa komponen (teks, audio, video, dan animasi); (b) bersifat mandiri, artinya peserta didik bisa menggunakan media ini tanpa bimbingan pendidik atau orang lain ; (c) bisa digunakan secara individual menggunakan telepon seluler dengan bimbingan pendidik; dan (d) konsep pembelajarannya cocok untuk peserta didik kelas VII.
2. Media pembelajaran mengidentifikasi teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk kelas VII SMP memenuhi kriteria sangat layak. Kriteria tersebut berdasar pada hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 95,31% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media yang mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak, dan penilaian praktisi yang mendapatkan skor 97,50% dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan juga dilakukan dengan uji coba skala

terbatas oleh peserta didik yang memperoleh hasil presentase 85,16% dengan kategori sangat layak dan uji coba skala luas yang memperoleh hasil presentase 97,76% dengan kategori sangat layak.

3. Uji efektivitas produk media pembelajaran menulis teks prosedur dengan aplikasi *TikTok* untuk siswa kelas VII SMP melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata *N-gain* kelas VII-A sebesar 0,49 termasuk kategori sedang, 2) rata-rata *N-gain* kelas VII-F sebesar 0,48 termasuk kategori sedang, sehingga produk ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan rata-rata *N-gain* terjadi karena setiap kelas memiliki tingkat kecerdasan dan karakteristik yang berbeda.

5.2. Saran

1. Bagi pendidik bahasa Indonesia kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai alat bantu agar pendidik mendapatkan media yang menarik dalam menyampaikan materi teks prosedur.
2. Bagi peserta didik kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan minat dan pemahaman tentang teks prosedur.
3. Bagi peneliti yang berminat pada topik yang sama dipersilakan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan dan tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran*. Penerbit Ombak : Yogyakarta.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arif S. Sadiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan, pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, A., & others. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kosasih, E dan Endang Kurniawan. 2018. *Jenis-Jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Yrama Widya, Bandung.
- Kosasih, E. 2017. *Jenis-Jenis Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah-langkah Penulisannya*. Yrama Widya, Bandung.
- Hadi Miarso, Yusuf. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- <https://diktiristek.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/tantangan-dunia-pendidikan-di-masa-pandemi/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/TikTok/>

Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Nugroho Aji, Wisnu. 2018. *Aplikasi TikTok sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Klaten : Unikal Press.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016. File http://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_24_16.pdf/

Permendikbud (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.

Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Prof. Pupuh fathurrohman, M. sobry sutikno, M.Pd. (2007) *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT refika aditama.

Putra, Nusa. 2012. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Rayandra, Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sutirman, 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*.Yogyalarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana, Jakarta.

Universitas Lampung. 2018. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.