

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA
SOSIAL *TIKTOK* PADA MATERI FUNGSI DAN UNSUR WARNA
CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ**

Skripsi

Oleh

**EKA FEBRIYANA
NPM 1913025016**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA SOSIAL *TIKTOK* PADA MATERI FUNGSI DAN UNSUR WARNA CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ

Oleh

Eka Febriyana

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB yang mendeskripsikan kelayakan media untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK 2 Mei Bandar Lampung kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket ahli media, angket ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Analisis ahli media dan ahli materi menggunakan analisis skor, sedangkan respon guru dan respon siswa menggunakan analisis persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* dinyatakan layak dengan kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan valid dengan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 3,42 dan ahli materi sebesar 3,43. Hasil uji kepraktisan sebesar 94% yang dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji keefektifan sebesar 75% yang dinyatakan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* sudah valid, praktis, dan efektif. Sehingga, media pembelajaran edukatif yang telah dikembangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *TikTok*, R&D, Materi Fungsi dan Unsur warna CMYK dan RGB.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF TIKTOK SOCIAL MEDIA-BASED LEARNING MEDIA ON FUNCTIONAL MATERIALS CMYK AND RGB COLOR ELEMENTS FOR SMK TKJ STUDENTS

By

Eka Febriyana

The purpose of this research is to develop educational learning media based on social media TikTok on functional material and CMYK and RGB color elements that describe the feasibility of media to increase student interest and motivation. This research was conducted using the Research and Development (R&D) research method with the Alessi and Trollip models which consisted of three stages, namely planning, design, and development. This research was conducted at SMK 2 Mei Bandar Lampung, class X, Department of Computer and Network Engineering (TKJ). The data collection instrument used media expert questionnaires, material expert questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. Analysis of media experts and material experts used score analysis, while teacher responses and student responses used percentage analysis. The results of this study indicate that social media-based learning media TikTok is declared feasible with valid, practical and effective criteria. The learning media that has been made are declared valid with scores obtained from media experts of 3.42 and material experts of 3.43. The practicality test results were 94% which were declared very practical, and the effectiveness test results were 75% which were declared effective. So it can be concluded that social media-based learning media TikTok is valid, practical, and effective. Thus, the educative learning media that has been developed is able to increase students' interest and motivation in learning.

Keywords : *Learning media, TikTok, R&D, Function Materials and CMYK and RGB color elements.*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS MEDIA
SOSIAL *TIKTOK* PADA MATERI FUNGSI DAN UNSUR WARNA
CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ**

Oleh

EKA FEBRIYANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDUKATIF BERBASIS MEDIA SOSIAL *TIKTOK*
PADA MATERI FUNGSI DAN UNSUR WARNA
CMYK DAN RGB UNTUK SISWA SMK TKJ**

Nama Mahasiswa : **Eka Febriyana**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913025016**

Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Jurusan : **Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

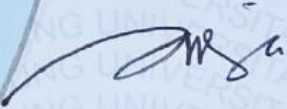
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.
NIP 19741010 200801 1 015


Resty Annisa, S.ST, M.Kom.
NIP 19900830 201903 2 019

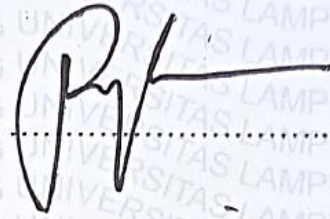
2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 198503 1 003

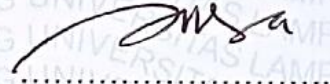
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.**



Sekretaris : **Resty Annisa, S.ST, M.Kom.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Kartini Herlina, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Juli 2023

PERNYATAAN

Bahwa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Febriyana
NPM : 1913025016
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Jalan Pagar Alam Gg. Dempo Raya No. 36
Kota Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Media Sosial *TikTok* Pada Materi Fungsi dan Unsur Warna CMYK Dan RGB Untuk Siswa SMK TKJ”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan. Skripsi ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya dan apabila terjadi sesuatu hal yang tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Bandar Lampung, 28 Juli 2023



Eka Febriyana
NPM. 1913025016

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 19 Februari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Khairudin Ali, S.E., dan Ibu Surya Dewi. Penulis mengawali pendidikan formal di TK Tut Wuri Handayani yang diselesaikan pada tahun 2007, melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Gunung Terang yang diselesaikan pada tahun 2013, melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 25 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2016, dan melanjutkan pendidikan Madrasah Aliyah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis diterima di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa didik, penulis pernah menjadi asisten praktikum pada beberapa mata kuliah salah satunya mata kuliah *Learning Management System*. Selain itu, penulis juga pernah aktif di bidang organisasi salah satunya Formatif FKIP Unila dan ESo *University Of Lampung*.

Pada tahun 2022 penulis melakukan KKN di Desa Kupang Teba Kota Bandar Lampung dan PLP di SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Pada tahun yang sama, penulis melaksanakan Praktek Industri di Siger Innovation Hub sebagai *TikTok Content Creator*.

MOTTO

“Salah Satu Keputusan Paling Berani dalam Hidupmu adalah Meninggalkan
Sepenuhnya Segala Sesuatu yang Menyakiti Jiwa & Hatimu”

(Eka Febriyana)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi, serta doanya

Dan untuk keluarga besar dan sahabat-sahabatku
Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2019
Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT. yang tidak pernah berhenti mencurahkan kasih sayang, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Media Sosial *TikTok* Pada Materi Fungsi dan Unsur Warna CMYK Dan RGB Untuk Siswa SMK TKJ.”

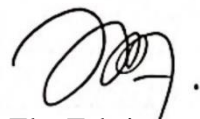
Dalam penulisan skripsi ini, Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, sebagai wujud rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis.
6. Ibu Resty Annisa, S.ST, M.Kom., selaku pembimbing II yang juga telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis.
7. Ibu Dr. Kartini Herlina, M.Si., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat.

8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Unila yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan, membantu dalam proses perkuliahan, pembinaan dan atas ilmu yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha FKIP UNILA, yang telah membantu proses terselesaikannya skripsi ini.
10. Bapak dan ibu penulis tersayang yang tak henti memberikan kasih sayangnya, memberikan semangat, mendoakan, memberikan motivasi, dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Adik penulis yang selalu setia mendukung dan menyemangati selama proses pengerjaan skripsi ini.
12. “Sister Fillah” sahabat tercinta yang selalu ada saat senang dan sedih, selalu mendengarkan keluh kesah penulis. Terima kasih tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan, perhatian, dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaannya selama perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap Allah SWT. membalas kebaikan mereka. Semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 28 Juli 2023
Penulis,



Eka Febriyana
NPM. 1913025016

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Ruang Lingkup	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Media Pembelajaran	10
2.2. Kualitas Media Pembelajaran	14
2.3. Media Sosial <i>TikTok</i>	15
2.4. Fungsi dan Unsur Warna CMYK dan RGB	19
2.5. Minat Belajar Siswa.....	20
2.6. Motivasi Belajar Siswa	22
2.7. Penelitian yang Relevan	24
2.8. Kerangka Pemikiran	25
III. METODE PENELITIAN	29
3.1. Desain Penelitian	29
3.2. Prosedur Pengembangan Produk	29
3.3. Instrumen Penelitian	31
3.4. Teknik Pengumpulan Data	31
3.5. Teknik Analisis Data	32

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1. Hasil.....	35
4.1.1. Produk	35
4.1.2. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	36
4.1.3. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	40
4.1.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.2. Pembahasan	64
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1. Simpulan.....	76
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KD dan IPK materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	19
2. Penelitian yang Relevan	24
3. Teknik Pengumpulan Data	32
4. Penilaian skala <i>likert</i>	32
5. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	33
6. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	34
7. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran	34
8. Tahap Perencanaan Media Pembelajaran	37
9. Kompetensi Inti	38
10. KD dan IPK materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	39
11. <i>Storyboard</i> media edukatif <i>TikTok</i>	42
12. Bagian Pembukaan	45
13. Fungsi dan Unsur Warna CMYK & RGB	48
14. Jenis Warna	49
15. Fungsi Warna	51
16. Model Warna CMYK	52
17. Model Warna RGB	53
18. Simbol Warna	53
19. Perbedaan Model Warna CMYK dan RGB	55
20. Bagian Pertanyaan	56
21. Bagian Penutup	58
22. Hasil Validasi oleh Ahli Media	59
23. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	60
24. Hasil Revisi Media Berdasarkan Saran Validator	60
25. Hasil Analisis Penilaian Persepsi Guru	62

26. Hasil Respon Siswa.....	63
-----------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses yang Terjadi Pada <i>Theory Of Multimedia Learning</i>	11
2. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia 2015-2022	16
3. Logo media sosial <i>TikTok</i>	17
4. Tampilan <i>Account TikTok</i>	18
5. Diagram Kerangka Pemikiran.....	28
6. Model Pengembangan Alessi dan Trollip	29
7. Tampilan media pembelajaran edukatif berbasis <i>TikTok</i>	36
8. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Edukatif <i>TikTok</i>	41
9. Aktivitas kegiatan pembelajaran di kelas.....	65
10. Penilaian tiap aspek pada uji ahli media	68
11. Hasil penilaian tiap aspek pada uji ahli materi.....	69
12. Skor penilaian tiap aspek persepsi guru	69
13. Skor penilaian tiap aspek respon siswa.....	70
14. <i>QR Code</i> Produk	75

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan bidang teknologi informasi semakin berkembang pesat. Hal ini terlihat dan terasa sangat signifikan dengan hadirnya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Saat ini, kemajuan teknologi berguna untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Teknologi informasi sudah banyak digunakan terutama dalam bidang pendidikan, dengan adanya kemajuan teknologi informasi ini memudahkan siswa dalam memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas dan akurat.

Selama dunia mengalami pandemi kurang lebih 2 tahun lamanya, segala aktivitas manusia berubah drastis terutama dunia pendidikan. Semua pekerjaan dan kegiatan khususnya kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga membuat siswa tidak maksimal dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selama pandemi ini pula, banyak teknologi baru yang hadir dengan fitur menarik dan mampu menyita perhatian masyarakat terutama siswa. Kondisi pandemi *covid-19* mengharuskan guru untuk pintar memilih berbagai metode alternatif agar dapat menarik perhatian siswa. Salah satu metode alternatif yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, menurut Pea *et al.* (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar dapat menyita perhatian siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran alternatif.

Berbagai masalah dihadapi oleh hampir seluruh pihak dalam pelaksanaan pembelajaran daring mulai dari guru, siswa, orang tua dan lembaga

pendidikan. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah kurangnya media yang digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan tidak menarik perhatian siswa (Risabethe & Astuti, 2017). Pembelajaran yang terjadi saat ini cenderung pasif, yaitu tidak terjadi interaksi antara guru dengan siswa. siswa hanya terpaku dengan materi pembelajaran yang disajikan melalui *power point*, sehingga siswa cenderung bosan, mengantuk dan tidak menghiraukan penjelasan yang disampaikan guru (Febrita & Ulfah, 2019).

Islamawati (2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media merupakan faktor penting yang berkontribusi untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Pentingnya minat dan motivasi dalam pembelajaran diakui oleh banyak ahli pendidikan karena keduanya memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan Rumhadi (2017) menyatakan bahwa minat dan motivasi memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran dan didorong oleh motivasi intrinsik, mereka akan lebih bersemangat, berusaha keras, dan mencapai prestasi yang lebih baik. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat dan memupuk motivasi siswa sangatlah penting bagi keberhasilan pendidikan.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Rosadi & Karimah, 2021). Sejalan dengan Aryadillah & Fitriansyah (2017) menyatakan bahwa salah satu alasan mengapa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi siswa adalah interaktif dan menarik, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi cenderung lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Fitur-fitur multimedia, animasi, video, dan permainan edukatif dapat membuat pembelajaran

menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan Wisada *et al.* (2019) dengan memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, siswa lebih cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran dan didorong oleh motivasi intrinsik untuk terus belajar dan berkembang, sehingga mencapai syarat-syarat yang diharapkan setelah pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menampilkan pembelajaran yang bersifat abstrak dan mempermudah pemahaman konsep belajar (Novita & Harahap, 2020). Secara umum media pembelajaran terdiri atas media visual, media audio, dan media audiovisual. Sejalan dengan Novianti *et al.* (2020) media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru adalah dengan memanfaatkan teknologi yaitu dengan menggunakan media audio-visual. Media audio-visual cocok digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran untuk memahami konsep dan meningkatkan daya serap belajar siswa. Media audio-visual juga dapat membantu guru agar materi lebih terarah dalam penyajiannya, bersistem dan menarik sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Media pembelajaran yang baik dan berdaya guna merupakan media yang menyajikan perpaduan teks, gambar, audio, video dan animasi yang dirancang dengan bantuan teknologi komputer yang memiliki tujuan agar pengguna dapat melakukan interaksi dengan program dan dapat digunakan sebagai alat untuk penyampaian pesan tertentu kepada orang lain (Surjono, 2017). Media pembelajaran harusnya dapat digunakan sebagai media yang menyajikan penjelasan materi secara tidak nyata melalui berbagai komponen yang dapat dilihat, dibaca dan didengar dengan cara memvisualisasikan materi tersebut dengan kemampuan visualisasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa

dengan ilustrasi dan komponen yang disajikan secara menarik oleh guru (Batubara, 2020).

Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan hadirnya teknologi adalah media sosial. Sejalan dengan Vidyana & Atnan (2022) yang menyatakan bahwa hampir seluruh lapisan masyarakat diseluruh dunia maupun di Indonesia memiliki alat-alat komunikasi untuk mengakses media sosial. Dari semua kalangan masyarakat, hampir seluruh masyarakat memiliki setidaknya memiliki satu akun media sosial bahkan lebih. Sejalan dengan Ainiyah (2018), media sosial merupakan media online yang dimana penggunaanya dapat dengan mudah bergabung, berbagi, serta menciptakan ide-ide kreatif yang nantinya akan dibagikan di jejaring sosial. Saat ini, banyak pengembang media sosial melakukan inovasi untuk membuat media sosial media sosial dengan versi dan fungsi yang berbeda serta dengan target pasar yang beragam. Hal ini memicu rasa penasaran masyarakat untuk mencoba dan menggunakan berbagai media sosial tersebut. Berdasarkan data “We Are Social” dari DataIndonesia.Id (2022), jumlah pengguna aktif media sosial pada tahun 2015-2022 di Indonesia sebanyak 191 juta orang per Januari 2022. Jumlah itu telah meningkat 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 170 juta orang.

Seiring perkembangan zaman, media sosial tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi digunakan sebagai alat ekspresi diri dan pencitraan diri (Awaliyah *et al.*, 2021). Menurut Marini (2019) hal ini dikarenakan media sosial merupakan tempat untuk saling berbagi konten yang berupa berita, foto dan juga video. Terdapat berbagai macam media sosial. Media sosial dapat berupa jejaring sosial seperti *instagram*, *blog*, *podcast*, *youtube*, *TikTok*, *facebook*, *twitter* dan masih banyak lagi. Namun pada penelitian ini, hanya akan fokus pada media sosial *TikTok*. *TikTok* merupakan sosial media yang bergerak sebagai *platform* video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. *TikTok* adalah platform bagi

destinasi video singkat yang dapat digunakan oleh semua kalangan umur melalui *smartphone*. Media sosial *TikTok* saat ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat karena merupakan media sosial yang paling banyak di unduh (Hutamy *et al.* 2021). Berdasarkan data dari *datadigital.id*, jumlah pengguna aktif bulanan *TikTok* di Indonesia sebesar 99,1 juta orang pada April 2022. Jumlah ini merupakan yang terbesar kedua setelah Amerika Serikat.

Media sosial *TikTok* dapat dijadikan pilihan yang menarik sebagai media pembelajaran dikarenakan konten video yang dikemas dengan gaya yang menarik dan didukung oleh musik atau suara dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur bagi siswa (Rinto *et al.*, 2022). Sejalan dengan Sahin (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran yang paling terasa adalah perbedaan preferensi pembelajaran dimana setiap siswa memiliki preferensi pembelajaran yang berbeda-beda. Beberapa siswa mungkin lebih nyaman dengan pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka pembelajaran berbasis teks atau interaksi langsung. Suharni & Purwanti (2018) juga menyatakan bahwa kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran yang ada belum menjembatani siswa untuk mau belajar, maka peneliti mengambil peluang untuk menggunakan *TikTok* agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di beberapa SMK di Bandar Lampung terkait analisis kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran desain grafis ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi. Guru hanya menggunakan media ajar berupa buku cetak dan *power point*. Hal tersebut belum efektif karena media yang digunakan tidak menimbulkan interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Selain kendala terhadap media

pembelajaran yang digunakan, ditemukan fakta bahwa hampir seluruh siswa menggunakan sosial media *TikTok*. Persentase siswa yang menggunakan media sosial *TikTok* sebesar 95% dengan rata-rata pemakaian lebih dari 5 jam perhari. Banyak siswa yang kecanduan menggunakan media sosial *TikTok* sehingga membuat mereka tidak dapat berkonsentrasi dan kehilangan minat serta motivasi belajar. Sejalan dengan hasil wawancara kepada guru di beberapa SMK di Bandar Lampung, mengungkapkan bahwa siswa sering menggunakan media sosial *TikTok* di saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini tentunya membuat siswa kehilangan minat dan motivasi belajar serta tidak dapat fokus pada pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahfuddin *et al.* (2022) permasalahan dalam pembelajaran desain grafis pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB di SMK menjadi penting karena berbagai alasan, salah satu diantaranya adalah kurangnya abstraksi konsep warna, materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB melibatkan konsep abstrak tentang pencampuran warna dan penggunaan model warna. Siswa SMK mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami konsep ini karena warna dapat sulit untuk dijelaskan secara verbal dan membutuhkan visualisasi yang jelas. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran desain grafis pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB, penting bagi guru dan sekolah untuk memperhatikan variasi metode pembelajaran, menyediakan akses ke peralatan dan teknologi yang memadai, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung eksplorasi. Dengan demikian, siswa SMK akan lebih termotivasi dan mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran desain grafis dengan lebih baik.

Sejauh pengamatan peneliti, belum ada pengamatan yang spesifik dari para ahli tentang pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini akan fokus pada jurusan TKJ SMK di Bandar Lampung, serta fokus pada materi fungsi, dan

unsur warna CMYK dan RGB. Banyak konten tentang desain grafis tetapi tidak ada yang membahas/meneliti lebih dalam terkait materi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, pada pembelajaran desain grafis materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, telah dikembangkan “**Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Media Sosial *TikTok* Pada Materi Fungsi dan Unsur Warna CMYK dan RGB untuk Siswa SMK TKJ**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Dibutuhkan media pembelajaran edukatif *TikTok* yang layak pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya kajian ini adalah: Mengembangkan dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis serta praktis.

1. Bagi peneliti
 - a. Menjadi sebuah kontribusi keilmuan pada pendidikan.
 - b. Dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok*

2. Bagi pendidik dan calon pendidik
 - a. Dapat menjadi masukan yang positif bahwa media sosial *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
 - b. Sebagai sarana belajar yang diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

3. Bagi siswa
 - a. Menambah daya tarik dan kemauan belajar siswa dalam mempelajari materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.
 - b. Dapat menjadi masukan yang positif untuk menumbuhkan kreativitas dan kompetensi siswa dalam mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
 - c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikemas lebih menarik dengan bantuan media sosial *TikTok*.

4. Bagi peneliti lain
 - a. Mampu mengembangkan media pembelajaran edukatif pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB yang lebih menarik dan sesuai kebutuhan.
 - b. Menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok*.
2. Pengembangan ini ditunjukkan untuk materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB yang terdapat pada KD 3.2. mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dan 4.2. menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.

3. Materi yang ada pada media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* terbatas pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB SMK kelas X TKJ.
4. *Software* pendukung yang digunakan pada pengembangan ini adalah media sosial *TikTok*, *canva* dan *youtube* .
5. Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* dapat diakses melalui smartphone berbasis *android*, *iOS* dan PC/Laptop.
6. Keefektifan produk penelitian ini ditinjau dari respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

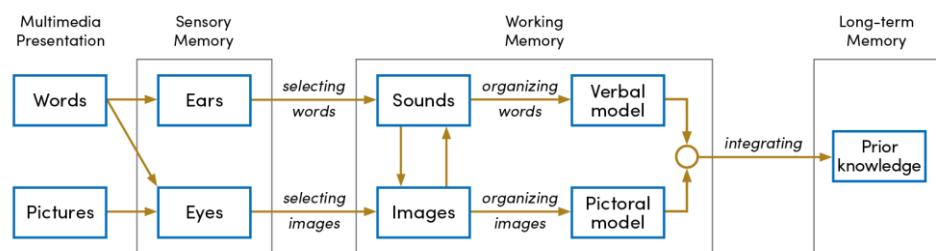
2.1. Media Pembelajaran

Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas dan partisipasi siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara kondusif (Amir, 2017). Sejalan dengan Jamun (2018) media pembelajaran merupakan perantara dari tenaga pendidik sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Macam-macam media yakni, media cetak, media *online*, media gambar, media sosial dan sebagainya. Fungsi media dapat kita lihat dari cara penggunaannya, yaitu: sebagai alat komunikasi, sebagai pencarian informasi dan sebagai alat pengenalan dalam pembelajaran.

Menurut Mayer (2003) *Theory of Multimedia Learning* memiliki tiga asumsi dasar. Asumsi pertama adalah *Dual Chanel*, manusia memiliki dua cara dalam memproses informasi apa saja yang mereka dapat melalui dua jalur, visual (penglihatan) dan audio (pendengaran). Asumsi kedua adalah *Limited Capacity*, manusia memiliki daya tampung yang terbatas terhadap informasi yang masuk pada setiap jalur yang diterima pada waktu yang sama. Asumsi ketiga adalah *Active Proccessing*, manusia menggabungkan berbagai macam informasi yang mereka terima baik secara visual maupun audio yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan yang koheren dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan lain.

Mayer (2003) juga menyatakan bahwa komponen yang ada pada *Theory of Multimedia Learning* adalah *word* dan *picture* yang terletak pada *multimedia persentation*. Proses pembelajaran dengan teori ini akan berhubungan secara erat dengan tiga struktur memori penyimpanan manusia. Dalam teori ini

dijelaskan bahwa manusia memiliki tiga struktur memori yaitu: (1) *Ears* dan *eyes* yang terletak pada *sensory memory*, merupakan komponen utama yang digunakan untuk menangkap *multimedia persentation*. (2) *Sound* dan *image* yang terletak pada *working memory*, merupakan struktur kognitif yang secara sadar mengolah informasi yang didapat melalui mata dan telinga. (3) Terakhir adalah *longterm memory*, digunakan untuk menyimpan pengetahuan yang didapat melalui proses integrasi yang terjadi sebelumnya.



Gambar 1. Proses yang Terjadi Pada *Theory Of Multimedia Learning* (Mayer, 2003)

Theory of Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Mayer (2003) merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan bagaimana penggunaan media multimedia secara efektif dapat meningkatkan proses pembelajaran. Teori ini menekankan pada penggabungan teks dan elemen visual, seperti gambar, grafik, animasi, dan audio, untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih baik. Teori ini menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk audio dan visual lebih mudah diingat daripada hanya dalam bentuk teks. Menggabungkan elemen visual seperti gambar atau animasi dengan teks dapat membantu siswa mengaitkan konsep dengan representasi visual, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi. Penggunaan multimedia yang menarik, seperti gambar bergerak atau simulasi interaktif, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dapat membantu menjaga minat siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar (Doolittle & Tech, 2002).

Media pembelajaran digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan membantu meningkatkan pemahaman siswa (Ajir, 2022). media pembelajaran juga digunakan sebagai salah satu upaya guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Claudia & Harimurti, (2016) bahwa proses pembelajaran ini tentunya memerlukan alat bantu seperti alat peraga untuk mengimplementasikan materi pembelajaran. Sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut adalah dengan membuat video pembelajaran yang menarik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio-visual. Media audio-visual mempermudah proses pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Islamawati, 2019). Penggunaan media audio-visual yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan dampak yang signifikan bagi siswa karena mencakup berbagai gaya belajar preferensi sensori siswa. Terdapat tiga jenis preferensi sensori, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Siswa dengan preferensi belajar visual lebih suka belajar melalui gambar, diagram, dan presentasi grafis. Siswa auditori lebih suka belajar dengan mendengarkan penjelasan lisan atau berdiskusi secara verbal. Siswa kinestetik cenderung belajar dengan melakukan aktivitas fisik atau melalui pengalaman langsung (Price *et al.*, 2010).

Secara umum media pembelajaran terdiri atas media visual, media audio, dan media audiovisual. Video termasuk dalam jenis media pembelajaran audiovisual karena memuat unsur audio dan visual. Dengan adanya video pembelajaran, diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa (Qomariah & R Sudiarditha, 2016). Menurut Ajir (2022) video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar melalui penayangan video. Sejalan dengan Novianti *et al.* (2020) media video dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Manfaat penggunaan media video antara lain: memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin dapat dilihat, memberikan kesempatan pada siswa untuk merasakan sesuatu yang baru serta dapat memicu siswa untuk berdiskusi (Yuanta, 2019). Selain manfaat, media video juga memiliki tujuan dalam pembelajaran sebagai berikut : a) Tujuan kognitif, yang dapat memberi rangsangan yang berupa kemauan atau minat belajar dengan mempertunjukkan contoh dalam bentuk video. b) Tujuan afektif, dalam mempengaruhi sikap dan emosi, media video dapat menjadi alternatif pembelajaran dengan menggunakan efek dan teknik. c) Tujuan psikomotor, media video dapat memberikan umpan balik secara visual.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak mungkin terjadi apabila tidak ada sarana untuk mengirimkan pesan atau media. Sejalan dengan Mfreke Umoh *et al.*, (2020) media pembelajaran yang baik dan dapat mudah diterima oleh siswa adalah yang mencakup teks, gambar, audio, serta video agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik . Media pembelajaran yang baik dan berdaya guna memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, dan dapat pengalaman belajar mandiri yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi karakteristik dari segi materi dan segi desain media (Hikmah, 2019). Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran edukatif menggunakan media sosial yang sedang *trend* yang dapat memudahkan pengguna khususnya siswa untuk dapat memahami materi dengan baik, serta memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, dan dapat pengalaman belajar mandiri dengan membaca materi melalui teks dan gambar yang disajikan, memahami video ilustrasi yang ditampilkan dan menjawab pertanyaan yang disajikan pada akhir video.

2.2. Kualitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan, penggunaan media media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar, motivasi belajar serta merangsang kegiatan belajar siswa (Putra, 2018). Salah satu hasil yang diharapkan dalam suatu penelitian pengembangan ialah dihasilkannya produk berupa media pembelajaran yang berkualitas. Kualitas media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berperan besar dalam peningkatan motivasi belajar siswa dan dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran yang telah disampaikan guru.

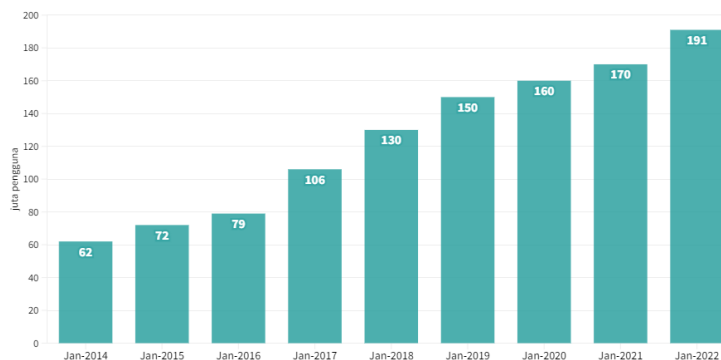
Kualitas media pembelajaran dapat mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Nieveen. Nieveen, (2013) menyatakan bahwa suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek antara lain: (1) Validitas (*Validity*), Materi pembelajaran harus mengandung informasi yang benar, terkini, dan akurat sesuai dengan disiplin ilmu yang relevan. Maka, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh validator, yang menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat dianggap valid baik dengan revisi atau tanpa revisi, dan didasarkan pada landasan teoritis yang kuat. Validasi melibatkan validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli tersebut kemudian digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kevalidan suatu perangkat pembelajaran. (2) Kepraktisan (*Practically*), media pembelajaran dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Kemudian hasil analisis angket respon guru yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menghitung jumlah dan rata-rata setiap aspek, selanjutnya mengkonversinya menjadi data kualitatif dengan kriteria penilaian respon guru. (3) Keefektifan (*Effectiveness*), Keefektifan dapat

dinilai melalui peningkatan hasil belajar, penerapan praktik pembelajaran yang baik, serta kemampuan media pembelajaran untuk memotivasi dan mempertahankan minat siswa. Maka, media pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi indikator adanya respon positif siswa yang diajukan dari angket yang selanjutnya mencari nilai respon siswa menggunakan rumus yang ada lalu mencocokkan nilai dengan kriteria respon siswa.

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka media pembelajaran *TikTok* dikatakan berkualitas apabila memenuhi kriteria sebagai berikut: menurut penilaian ahli materi dan ahli media, media yang digunakan valid secara isi dan konten, media pembelajaran *TikTok* dapat diaplikasikan terhadap pembelajaran desain grafis (praktis) sesuai dengan kriteria penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, dan penerapan media pembelajaran memberikan dampak yang optimal (efektif) dapat memotivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam.

2.3. Media Sosial *TikTok*

Media sosial merupakan alat perantara digital untuk penggunanya mengekspresikan diri, berbagi informasi dan berkomunikasi. Sejalan dengan Rahardaya & Irwansyah (2021) media sosial merupakan bagian dari internet yang memberikan kemudahan bagi penggunanya secara *online*. Sekarang, media sosial semakin diminati oleh berbagai kalangan, hal ini terlihat dari berkembangnya media sosial yang semakin beragam, seperti *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* dan lain sebagainya.



Gambar 2. Jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia 2015-2022
(*DataIndonesia.Id*, 2022)

Media sosial memiliki ciri khas tertentu dalam membantu penggunanya untuk melakukan sosial di zaman perkembangan teknologi informasi. Penelitian ini menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran alternatif dikarenakan media sosial memiliki aksesibilitas yang luas dan telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Melalui *platform* media sosial, siswa dan pendidik dapat tetap terhubung, berkomunikasi, dan berinteraksi secara online. Menurut Rahardaya & Irwansyah (2021) media sosial juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain secara online. Dalam konteks pembelajaran, ini dapat menjadi platform yang sangat efektif untuk berbagi ide, pengetahuan, dan pengalaman dengan rekan sekelas atau bahkan dengan orang-orang di luar lingkungan kelas (Amir, 2017).

Penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk mendukung dan melengkapi metode pembelajaran tradisional. *TikTok* adalah platform media sosial yang sangat populer, terutama di kalangan generasi muda, dan menawarkan fitur video singkat yang menarik dan menantang (Rahardaya & Irwansyah, 2021). *TikTok* merupakan *platform* yang memadukan elemen visual, audio, dan interaktif, sesuai dengan preferensi belajar yang siswa kenal dan sukai.

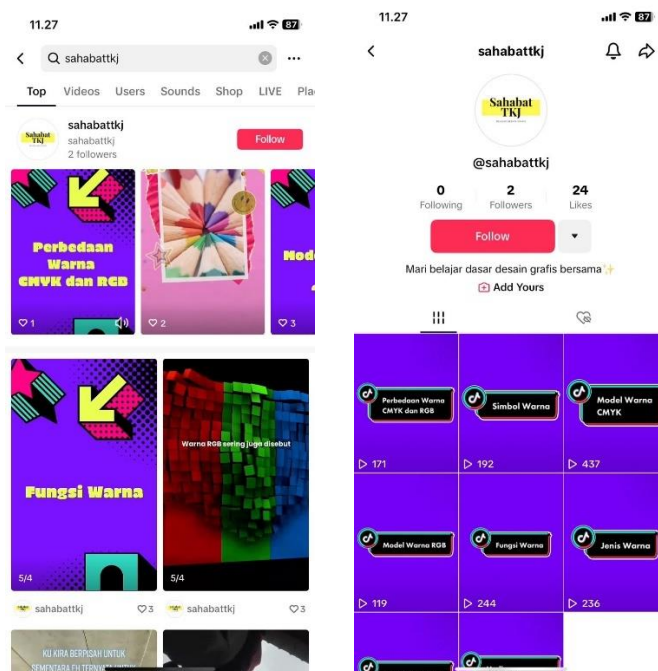


Gambar 3. Logo media sosial *TikTok*
<https://www.TikTok.com>

TikTok adalah sebuah jejaring sosial dan *platform* video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. *TikTok* adalah *platform* bagi destinasi video singkat yang dapat digunakan oleh siapa saja melalui ponsel. Hanya dalam waktu 1 tahun, *TikTok* memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Menurut laporan dari Sensor Tower, media sosial ini diunduh 700 juta kali sepanjang tahun 2019. Hal ini membuat *TikTok* dapat mengungguli sebagian media sosial yang berada dibawah naungan *Facebook Inc.* media sosial ini menempati peringkat kedua setelah *Whatsapp* yang memiliki 1,5 miliar pengunduh (Hutamy *et al.*, 2021).

Media sosial *TikTok* termasuk sebuah *platform* media sosial yang didukung dengan video, musik, teks, filter dan fitur lainnya. Berkembangnya Media sosial *TikTok* ini dibuat agar semua orang atau masyarakat luas bisa mengembangkan pemikiran kreatif sebagai bentuk revolusi konten. media sosial *TikTok* juga berbentuk *creating and sharing* konten video ke sesama pengguna *TikTok* (Yeni Erita, 2021). Faktor yang mempengaruhi penggunaan media sosial *TikTok* terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi penggunaan media sosial *TikTok* seperti perasaan, dugaan, harapan, perhatian, proses belajar, serta minat. Sedangkan faktor eksternal seperti informasi yang diperoleh, kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, hal-hal baru, serta ketidakasingan objek (Saputri *et al.*, 2021).

Rinto *et al.* (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran *TikTok* dengan gaya belajar kinestetik cenderung belajar melalui pengalaman fisik dan kegiatan praktis. Walaupun *TikTok* berfokus pada konten visual dan auditori, siswa kinestetik masih dapat mendapatkan manfaat dari media ini melalui interaksi aktif dengan mengikuti gerakan atau tarian yang ditampilkan dalam video *TikTok* terkait dengan materi pembelajaran yang ditampilkan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka, serta memotivasi mereka untuk terus belajar melalui pengalaman kinestetik yang diberikan. Sejalan dengan Fitri *et al.*, (2022) Media pembelajaran video *TikTok* memiliki potensi besar dalam mengakomodir berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Dengan menyediakan konten visual yang menarik, audio yang menghibur, dan kemampuan interaktif, *TikTok* dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual. Sehingga, penerapan media pembelajaran video *TikTok* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan mengakomodasi preferensi belajar mereka yang beragam. (Fiallos *et al.*, 2021).



Gambar 4. Tampilan Account *TikTok*

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media sosial *TikTok* merupakan media sosial penggagas video durasi pendek. Media sosial ini memberikan berbagai macam musik untuk latar video, sehingga penggunanya dapat menciptakan video yang lebih menarik. Menurut pengamatan peneliti, serta dari penelitian terdahulu yang relevan, media sosial *TikTok* bisa menjadi pilihan yang menarik sebagai media pembelajaran dikarenakan konten video yang dikemas dengan gaya yang menarik dan didukung oleh musik atau suara dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur bagi siswa. Selain itu, penggunaan *TikTok* sebagai media pembelajaran yang ada belum menjembatani siswa untuk mau belajar, maka peneliti mengambil peluang untuk menggunakan *TikTok* agar siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar karena *TikTok* memaksa pengguna untuk menerima pesan dalam batasan waktu yang singkat.

2.4. Fungsi dan Unsur Warna CMYK dan RGB

Mata pelajaran desain grafis adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK. Mata pelajaran desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dicapai pada KD 3.2. mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dan 4.2. menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. KD dan IPK materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.2. Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1. Membaca fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 3.2.2. Menunjukkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
4.2. Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB	4.2.1. Membaca tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB. 4.2.2 Melakukan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

Pembelajaran desain grafis pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat dengan mudah memahami visualisasi fungsi dan unsur dari sebuah warna. Kendala yang peneliti temukan juga serupa dengan kendala yang ditemukan oleh (Natasya Umar *et al.*, 2022) bahwa dalam materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB di sekolah masih minim media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan yang berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran belum maksimal. Pembelajaran desain grafis dengan media *power point* dan ceramah oleh guru menjadikan siswa cenderung kurang mampu memahami materi yang dijelaskan diakibatkan pembatasan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran yang digunakan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadi hambatan siswa dalam mempelajari materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB, yaitu kurangnya pemahaman konsep pada siswa, media pembelajaran yang digunakan kurang menunjang pelaksanaan pembelajaran, serta bahan ajar yang kurang pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB. Sejalan dengan Rinto *et al.* (2022) menyatakan bahwa perubahan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan terutama pada mata pelajaran yang bersifat pemahaman, yaitu dengan penerapan media pembelajaran interaktif dan edukatif agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, berarti, dan bermakna bagi siswa, yang pada akhirnya akan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik (Mamahit *et al.*, 2020).

2.5. Minat Belajar Siswa

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Kurniawan & Makin, 2020). Pernyataan tersebut bermakna bahwa minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan dari orang lain. Siswa diharapkan memiliki minat belajar yang

tinggi agar dapat menumbuhkan konsentrasi belajar. Sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari. Minat belajar yang baik dapat memperkecil kebosanan siswa terhadap pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat sangat erat hubungannya dengan belajar (Sakaria, 2021).

Minat dipengaruhi oleh kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Jika materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik dikarenakan tidak adanya daya tarik. Sebaliknya, jika materi pelajaran yang dipelajari siswa menarik minatnya dalam aktivitas belajar mengajar, lebih mudah dihafalkan dan disampaikan, maka akan bertambahnya minat dalam kegiatan belajar mengajar (Prastika, 2021). Minat belajar adalah kunci dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya minat belajar maka siswa akan memiliki kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap objek pembelajaran disertai dengan perasaan senang. Ciri-ciri siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah memiliki semangat agar dapat memperhatikan pelajaran, merasa bangga terhadap pelajaran yang disenangi, adanya rasa suka yang lebih pada mata pelajarannya, serta diwujudkan dengan partisipasi pada aktivitas dan kegiatan (Prayuga & Abadi, 2019).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas perhatian dalam belajar, keingintahuan, kebutuhan, serta motivasi belajar. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas aspek keluarga, aspek sekolah dan aspek masyarakat (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Menurut Fatimah *et al.*, (2021) minat belajar siswa dapat dilihat melalui tiga indikator, diantaranya : a) Memiliki pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan. b) Memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran. c) Memiliki kemauan atau kecenderungan pada diri

subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang baik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan siswa terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Penggunaan video pembelajaran sebagai alat pembelajaran dapat menjadi tambahan yang efektif untuk metode pembelajaran konvensional. Dengan memanfaatkan unsur visual, audio, dan pengalaman belajar yang menarik, video pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan.

2.6. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi memegang peran penting dalam proses pembelajaran, sebab adanya motivasi dapat mendorong dan mengarahkan siswa pada tujuan yang ingin dicapainya (Rosadi & Karimah, 2021). Sejalan dengan Filgona *et al.*, (2020) memotivasi siswa merupakan elemen penting untuk menunjang pendidikan yang berkualitas. motivasi memiliki peran dalam mengajak siswa untuk terlibat dalam kegiatan akademik, siswa yang termotivasi dalam mempelajari suatu pelajaran akan memiliki ambisi untuk mempelajarinya. Motivasi dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong semangat belajar siswa, seorang siswa yang kurang motivasi dalam belajar tidak akan berhasil dengan maksimal. motivasi juga dapat membantu seseorang untuk meningkatkan kemauan dalam melakukan suatu kegiatan (Suharni & Purwanti, 2018). Sejalan dengan Febrita & Ulfah, (2019) siswa yang memiliki motivasi akan belajar lebih giat, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong siswa untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran dalam mencapai prestasi. Dengan adanya usaha yang tekun serta didasari dengan motivasi, maka siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran akan dapat melahirkan prestasi yang baik (Emda, 2017). Sejalan dengan Rahman (2021) motivasi merupakan dasar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, selanjutnya hasil belajar digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu : faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas sikap, minat, kecerdasan siswa. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas kehidupan sosial siswa, faktor lingkungan, keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat (Filgona *et al.*, 2020).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang hadir dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menumbuhkan semangat dan memberikan arah dalam kegiatan belajar sehingga mencapai suatu tujuan. Dalam penelitian ini memanfaatkan video sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial yang sedang trend sehingga diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa. hal ini dikarenakan media sosial *TikTok* berhubungan dengan dengan motivasi internal yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa, dengan video pembelajaran siswa mendapatkan pengalaman belajar dengan melihat, mendengar dan menulis. Hal ini sejalan dengan Slavin, (2019) bahwa motivasi intrinsik atau internal untuk mempelajari sesuatu dapat ditingkatkan dengan cara yang menarik seperti penggunaan video pembelajaran. Unsur yang terdapat dalam video pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempertahankan perhatian siswa dengan menyajikan unsur audio dan visual yang menarik.

2.7. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memaparkan sebuah media pembelajaran edukatif berbasis media sosial TikTok pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB kelas X SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Kebaruan dari penelitian ini agar dapat meningkatkan relevansi dan minat siswa terhadap materi pembelajaran karena sesuai dengan media yang sudah akrab dan sering digunakan oleh mereka, serta diharapkan konten-konten yang menarik dan kreatif yang diberikan akan meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Firza & Sesmiarni, 2022	Perancangan Media Pembelajaran Berbasis <i>TikTok</i> Pada Mata Pelajaran TIK di MTSN 2 Kota Payakumbuh	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial <i>TikTok</i> untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan MDLC. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>TikTok</i> sudah valid, praktis dan efektif.
2.	Sholichah & Islam, 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis <i>TikTok</i> di SMP Arditama Sidoarjo	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah, hasil pembelajaran serta tanggapan guru maupun siswa dalam pembelajaran menggunakan <i>TikTok</i> . Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil respon siswa dinyatakan baik dan tanggapan guru terhadap media ini positif.
3.	Pea <i>et al.</i> ,	Media	Penelitian ini bertujuan untuk

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	2021	Pembelajaran Fisika Berbasis <i>TikTok</i> Untuk Membantu Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Peserta Didik	mengetahui kelayakan media pembelajaran fisika berbasis <i>TikTok</i> pada materi Kalor dan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap kepraktisan media pembelajaran fisika berbasis <i>TikTok</i> pada materi kalor. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis <i>TikTok</i> sudah layak dan praktis digunakan.
4.	Zahirah, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis <i>TikTok</i> Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI di MAN 1 Langsa	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>TikTok</i> , menganalisis hasil uji kelayakan, serta menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>TikTok</i> pada materi sistem ekskresi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model Alessi dan Trollip. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran biologi berbasis <i>TikTok</i> pada materi sistem ekskresi sudah layak dan mendapatkan kriteria sangat positif.

2.8. Kerangka Pemikiran

Kemajuan bidang teknologi informasi semakin berkembang pesat. Hal ini terlihat dan terasa sangat signifikan dengan hadirnya inovasi-inovasi teknologi terbaru. Saat ini, kemajuan teknologi berguna untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Manfaat media pembelajaran yang efektif digunakan apabila media pembelajaran dikembangkan secara mandiri oleh guru dan disesuaikan

dengan kebutuhan siswa, tidak bergantung pada bahan ajar berupa buku teks, dapat menambahkan referensi baru, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan memanfaatkan hadirnya teknologi adalah media sosial. Terdapat berbagai macam media sosial, akan tetapi penelitian ini akan fokus pada media sosial *TikTok*.

Minat dan motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran desain grafis. Siswa yang memiliki minat dalam desain grafis akan lebih cenderung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat yang kuat akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengeksplorasi konsep dan teknik desain. Minat yang mendalam dalam desain grafis dapat membantu siswa untuk lebih gigih dan berdedikasi dalam mengatasi tantangan dan hambatan dalam pembelajaran. Motivasi yang kuat akan membuat siswa lebih tahan terhadap kegagalan dan lebih berusaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat dan motivasi yang tinggi akan membantu siswa untuk lebih memusatkan perhatian dan fokus dalam pembelajaran desain grafis. Hal ini akan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi yang dipelajari. Minat dalam desain grafis akan mendorong siswa untuk lebih eksploratif dan berani dalam menyusun ide-ide kreatif. Motivasi untuk mengeksplorasi teknik dan gaya desain baru akan membantu siswa untuk menjadi lebih inovatif dalam pekerjaan mereka.

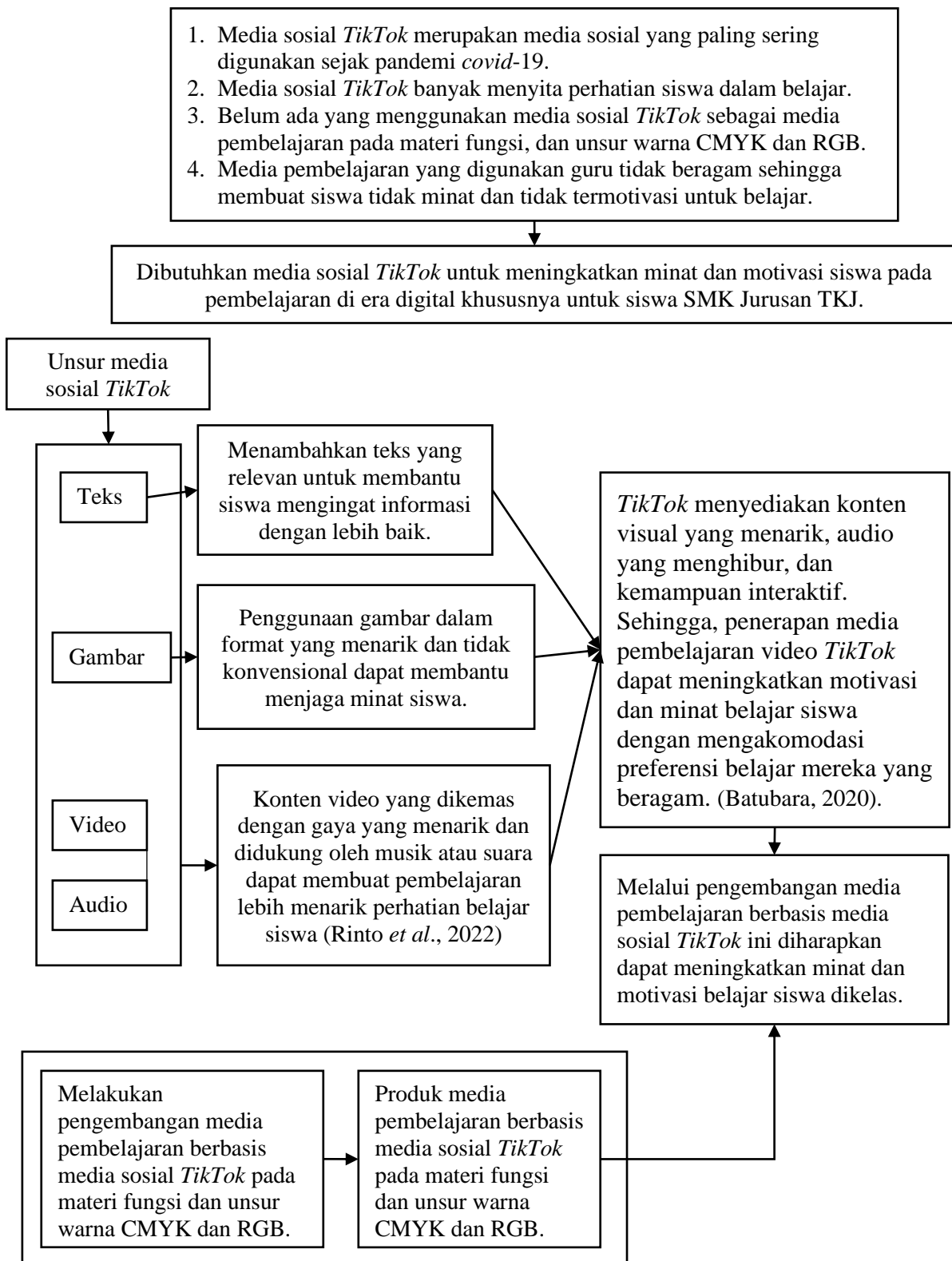
Pentingnya minat dan motivasi dalam pembelajaran desain grafis menunjukkan bahwa pendidik perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat. Dukungan, pujian, dan pengakuan atas prestasi siswa juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mengembangkan keterampilan desain grafis. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kelayakan media

pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pentingnya minat dan motivasi dalam pembelajaran desain grafis didukung oleh berbagai teori dan penelitian dalam bidang psikologi dan pendidikan. Salah satu diantaranya adalah teori Flow yang menjelaskan pengalaman psikologis ketika seseorang sepenuhnya terfokus dan tenggelam dalam tugas yang menantang, tetapi masih sesuai dengan tingkat keterampilan mereka. Dalam pembelajaran desain grafis, siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi cenderung mengalami pengalaman yang positif, karena mereka merasa terlibat dan tertantang oleh tugas-tugas desain grafis yang kompleks. Minat dan motivasi dalam pembelajaran desain grafis saling terkait dan berdampak pada hasil pembelajaran siswa. Memahami dan menerapkan pengetahuan tentang minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran desain grafis dapat membantu pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang, mendukung, dan memotivasi siswa untuk mencapai kesuksesan dalam bidang desain grafis.

Oleh karena itu, dibuatlah media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* agar dapat mengatasi penggunaan *TikTok* yang berlebihan ditambah dengan maraknya konten negatif yang beredar. Media pembelajaran ini dibuat agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.

Berikut merupakan diagram kerangka pemikiran dari penelitian ini :



Gambar 5. Diagram Kerangka Pemikiran

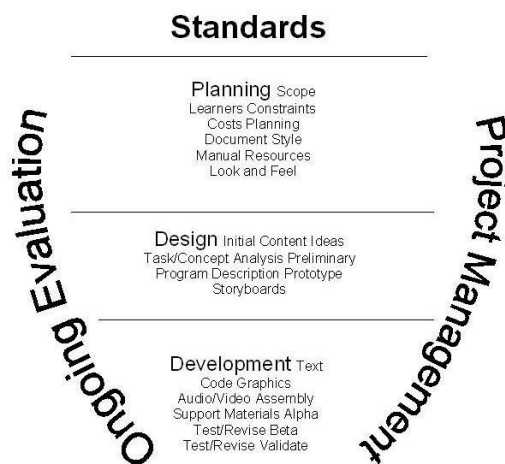
III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menerapkan model pengembangan Alessi dan Trollip. Alessi & Trollip, (2000) menyatakan bahwa, pada model pengembangan ini terdapat 3 langkah yaitu: *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan). Pengembangan penelitian yang dimaksud pada penelitian ini adalah membuat media pembelajaran edukatif materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB untuk pembelajaran desain grafis kelas X Teknik Komputer dan Jaringan.

3.2. Prosedur Pengembangan Produk

Tahapan yang dilakukan pada pengembangan video pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* ini menggunakan model pengembangan Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip (2000) yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu :



Gambar 6. Model Pengembangan Alessi dan Trollip

3.2.1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan bertujuan untuk menentukan tujuan dan arah pengembangan suatu produk media pembelajaran. Fase ini melibatkan identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fase ini dilakukan dengan melakukan survei dan wawancara dengan guru dan siswa untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perencanaan dalam penelitian ini diantaranya menentukan ruang lingkup produk, mengidentifikasi karakteristik siswa, menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan produk, serta melakukan brainstorming dalam membuat konsep desain produk yang akan dikembangkan.

3.2.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain berhubungan dengan pengembangan konsep awal, yaitu mendeskripsikan pendahuluan program. Tahapan desain berisikan langkah yang akan dilakukan, terdiri atas analisis konsep yang berkaitan dengan materi, membuat *flowchart* untuk menampilkan struktur program dari awal hingga akhir, serta membuat *storyboard*.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* sekaligus merealisasikan produk akhir. Tahap ini dimulai dengan produksi media, uji alpha yang bertujuan untuk validasi media yang telah dikembangkan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi, revisi yang mengacu pada hasil uji alpha, dan uji betha yang merupakan uji produk yang diujikan pada beberapa siswa tanpa adanya kontrol. Berikut merupakan bagan alir prosedur pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok*.

3.3. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian ialah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data ketika akan melakukan penelitian pendahuluan agar menemukan permasalahan yang akan diteliti. Wawancara dilakukan agar mendapatkan informasi tentang penggunaan media sosial *TikTok* oleh siswa. Wawancara juga dilakukan kepada guru atau perwakilan sekolah lainnya guna mencari informasi awal mengenai jumlah siswa jurusan TKJ serta untuk mengetahui kondisi belajar siswa SMK. Teknik yang digunakan dalam pelaksanaan wawancara ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur.

2. Observasi

Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan tujuan menganalisis kebutuhan lapangan sebelum diadakan proses penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran desain grafis di sekolah dan pemanfaatan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* pada materi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB untuk siswa kelas X SMK Jurusan TKJ.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan oleh responden penelitian.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data pengisian angket dan wawancara.

Tabel 3. Teknik Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Instrumen yang Digunakan	Subjek Penelitian	Analisis Data
Kevalidan	Angket uji ahli media dan uji ahli materi	Validator ahli bidang media dan materi desain grafis	Analisis skor
Kepraktisan	Angket persepsi guru	Guru Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ)	Analisis persentase
Keefektifan	Angket respon siswa	Siswa kelas X TKJ	Analisis persentase

3.5. Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Kevalidan Produk

Analisis kevalidan produk digunakan untuk menguji validitas produk menggunakan angket yang diberikan pada ahli media dan ahli materi. Jawaban angket menggunakan skala *likert* yang nantinya variabel akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian, indikator variabel menjadi acuan untuk menyusun instrumen yang terdiri skor penilaian 1-4. Setelah angket divalidasi oleh validator, kemudian angket dianalisis dan diperoleh skor nilai validitas. Berikut kategori skor dalam skala *likert* menurut (Sugiyono, 2013).

Tabel 4. Penilaian skala *likert*

Interval skor	Nilai
Tidak Baik/Tidak Jelas/Tidak Sesuai/Tidak Setuju	1
Kurang Baik/Kurang Jelas/Kurang Sesuai/Kurang Setuju	2
Baik/Jelas/Sesuai/Setuju	3
Sangat Baik/Sangat Jelas/Sangat Sesuai/Sangat Setuju	4

Instrumen/angket yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari (Burke *et al.*, 2016) dan (Bufallo, 2023) Analisis ini bertujuan untuk

mengetahui skor kualitas media pembelajaran yang telah diperoleh dan dapat dilihat dengan analisis skor penilaian sebagai berikut:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Rata - rata skor yang didapat}}{\sum \text{skor maksimum}}$$

Setelah mendapatkan skor penilaian, maka dilakukan penafsiran untuk mendapatkan kualitas produk yang dikembangkan. Penafsiran skor diadaptasi dari (Ratumanan & Laurens, 2011), sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Kriteria	Interval skor penilaian
Validitas sangat rendah atau tidak baik	1,00 < skor < 1,75
Validitas rendah atau kurang baik	1,75 < skor < 2,50
Validitas tinggi atau baik	2,50 < skor < 3,25
Validitas sangat tinggi atau sangat baik	3,25 < skor < 4,00

Produk penelitian ini dikatakan valid apabila mencapai skor minimal pada rentang skor 2,51 – 3,25.

3.5.2 Analisis Angket Uji Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari angket persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran edukatif yang nantinya guru diberikan angket untuk diisi. Data uji kepraktisan menjadi tolak ukur kepraktisan media edukatif materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB. Penilaian angket persepsi guru dicari melalui persamaan:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{n \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan diatas kemudian digunakan untuk menentukan kepraktisan media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kepraktisan media yang diadaptasi dari (Arikunto, 2011):

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Kriteria	Persentase
Kepraktisan sangat rendah atau tidak baik	0% - 20%
Kepraktisan rendah atau kurang baik	>20% - 40%
Kepraktisan sedang atau cukup baik	>40% - 60%
Kepraktisan tinggi atau baik	>60% - 80%
Kepraktisan sangat tinggi atau sangat baik	>80% - 100%

Produk penelitian ini dikatakan praktis apabila mencapai nilai persentase minimal pada rentang > 61% - 80%.

3.5.3 Analisis Angket Uji Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh berdasarkan angket respon terhadap siswa setelah menggunakan media edukatif. Data yang diperoleh pada uji keefektifan merupakan acuan keefektifan media pembelajaran edukatif yang dikembangkan. Berikut skala penilaian angket respon siswa yang didapatkan melalui persamaan :

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{n \text{ skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah hasil diperoleh, maka dilakukan pengolahan data untuk mengolah data yang dijelaskan pada tabel keefektifan media pembelajaran dengan kriteria yang diadaptasi dari (Arikunto, 2011):

Tabel 7. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

Kriteria	Persentase
Keefektifan sangat rendah atau tidak baik	0% - 20%
Keefektifan rendah atau kurang baik	>20% - 40%
Keefektifan sedang atau cukup baik	>40% - 60%
Keefektifan tinggi atau baik	>60% - 80%
Keefektifan sangat tinggi atau sangat baik	>80% - 100%

Produk penelitian ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai persentase minimal pada rentang >40% - 60%.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Telah dibuat dan telah dihasilkan media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* yang layak digunakan untuk materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB dengan menerapkan konten visual yang menarik dan beragam, seperti animasi, efek kreatif, dan presentasi singkat yang atraktif. Kemudian video *TikTok* yang dikembangkan menggabungkan konten pendek dengan narasi yang kuat. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi yang ringkas namun jelas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata penilaian sebesar 3,42, untuk hasil uji ahli media mendapat skor rata-rata sebesar 3,42 dan ahli materi mendapat skor rata-rata sebesar 3,43. Sehingga *TikTok* dapat menyajikan konten yang menarik dan interaktif dalam bentuk video singkat. Melalui penggunaan elemen visual, audio, dan animasi dalam video *TikTok*, materi tersebut dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa
2. Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB dinyatakan sangat praktis dari hasil penilaian persepsi guru dengan skor rata-rata persentase sebesar 94%. Media pembelajaran *TikTok* mudah diakses oleh banyak siswa dan populer. Video singkat yang disajikan dalam *TikTok* dapat diputar ulang, diunduh, dan diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara praktis, bahkan di luar lingkungan sekolah. Sehingga, media

pembelajaran *TikTok* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.

3. Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB dinyatakan efektif dengan skor rata-rata persentase sebesar 75%. *TikTok* sebagai media yang interaktif dan visual dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Video-video *TikTok* yang menarik dengan penggunaan efek visual, musik, dan narasi dapat membantu siswa untuk mengingat dan memahami konsep yang diajarkan. Sehingga, media pembelajaran *TikTok* dapat efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB.

5.2. Saran

Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* yang dikembangkan oleh peneliti masih terdapat kekurangan, sehingga terdapat beberapa saran yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok*, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan dan menggunakan media sosial *TikTok* atau media sosial lainnya sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan kompatibel.
2. Media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* hanya difokuskan pada salah satu materi pada mata pelajaran desain grafis, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memperluas materi yang akan disajikan serta untuk dapat memilih materi yang lengkap, terperinci, dan *terupdate* sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. *Software* atau web pendukung yang digunakan pada pengembangan ini adalah *canva*, *google* dan *youtube*. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan *software* yang lebih canggih dan sesuai kebutuhan seperti *Adobe Creative Cloud*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajir, M. 2022. *pengembangan video pembelajaran edukatif berbasis tiktok pada materi spldv*.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. 2000. *Multimedia for Learning: Methods and Development (3Th Edition)* (3rd ed.). Pearson.
- Amir, A. 2017. *Dampakn Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP UNISMUH Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. In *Bumi Aksara*.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran*. In *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik* (pp. 2–10).
- Awaliyah, C., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. *Media Sosial Mempengaruhi Integrasi Bangsa*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7868–7874. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2259>
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. In *Fatawa Publishing*.
- Bufallo, U. at. 2023. *Instructional Video Creation Rubric*. Curriculum, Assessment and Teaching Transformation. buffalo.edu/catt
- Burke, C., Bond, J., & Apollon, C. 2016. *Rubric For Creating Video Lessons*.
- Claudia, L. J., & Harimurti, R. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia 3D Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan TKJ Di SMK Negeri 1 Pacitan*. *Jurnal IT-Edu*, 1(1), 14–15.
- Dataindonesia.id*. 2022. *Dataindonesia.Id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>
- Doolittle, P. E., & Tech, V. 2002. *Multimedia learning: Empirical results and practical applications*. *Retrieved August*.
- Emda, A. 2017. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. 2021. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Metode Penemuan Terbimbing*. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 1(2), 181–188.
- Fiallos, A., Fiallos, C., & Figueroa, S. 2021. *Tiktok and Education: Discovering Knowledge Through Learning Videos*. In *International Conference on eDemocracy and eGovernment, ICEDEG*. <https://doi.org/10.1109/ICEDEG52154.2021.9530988>
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. 2020. *Motivation in Learning*. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37.
- Firza, S. O., & Sesmiarni, Z. 2022. *Irje : Jurnal Ilmu Pendidikan*. *Indonesian*

- Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 59–63.
- Fitri, S. W., Wikanengsih, & Rostikawati, Y. (2022). Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 77–86.
- Hikmah, D. 2019. Media For Language Teaching and Learning in Digital Era. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 1(2), 84–89. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v1i2.963>
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. 2021. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1270–1281.
- Islamawati, K. putri. 2019. *pengembangan media interaktif pada materi membuat desain jaringan lokal.pdf*. Universitas Brawijaya.
- Kurniawan, D. E., & Makin. 2020. Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dimasa Pnademi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 47–51.
- Mahfuddin, T., Sesunan, F., Karolina Sagala, M., & Firdaus, R. 2022. Pengembangan E-Modul Dengan Model Discovery Learning Berbantuan Fliphhtml5 Materi Fungsi Dan Unsur Warna Cmyk Dan Rgb Untuk Kelas X Multimedia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(1), 1–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>
- Mamahit, J. A., Aloysius, D. C., & Suwono, H. 2020. Efektivitas Model Project-Based Learning Terintegrasi STEM (PjBL-STEM) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1284–1289. <https://doi.org/10.17977/jtpptp.v5i9.14034>
- Mayer, R. E. 2003. Theory of Multimedia Learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 1–24). <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.002>
- Mfreke Umoh, D. J., Sheik, I., & Isong, M. B. 2020. Teaching and Learning With Media Technology. *Novateur Publications : International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology*, 7(5), 296–300. www.tutor2u.net.
- Natasya Umar, W., Latief, M., Lahinta, A., & Kadim, A. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Pada Materi Unsur Warna Cmyk & Rgb Dan Format Gambar. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 2(2), 54–65. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Nieveen, N. 2013. Educational Design Research Educational Design Research. In *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO* (pp. 1103–1120).
- Novianti, E. W., Arcana, I. N., & Taufiq, I. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Instagram pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi untuk Siswa SMA. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), 333–343.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Maata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Informatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Sains & Teknologi Universitas Labuhanbatu*, 8(1), 37–38.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.

- Pea, J. I., Walidain, S. N., Hermansyah, H., Fitriyanto, S., & Darmanto, D. 2021. Media Pembelajaran Fisika Berbasis Tik Tok Untuk Membantu Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Kajian Teknologi Dan Lingkungan*, 4(1), 262–267.
- Prastika, Y. D. 2021. Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26–32.
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. 2019. Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d), 1052–1058.
- Price, G. E., Dunn, K., Dunn, R., & Grigg, S. 2010. Studies in students' learning styles. *Roeper Review*, 4(1), 38–40.
- Putra, T. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*.
- Qomariah, S. S., & R Sudiarditha, I. K. 2016. Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X Iis Sma Negeri 12 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPED)*, 4(1), 33–47. <https://doi.org/10.21009/jped.004.1.3>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. 2021. Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Ratumanan, T. G., & Laurens, T. 2011. *Evaluasi hasil yang relevan dengan kurikulum berbasis potensi*.
- Rinto, A., Fendy, H., & Tonich, U. 2022. TikTok Analysis as a Learning Media and Activism Instrument. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(1), 211–221.
- Risabethe, A., & Astuti, B. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 34–45. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. 2021. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *SENAPADMA: Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1, 87–96.
- Rumhadi, T. 2017. Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41. [bdksurabaya.e-journal.id ? article ? download](http://bdksurabaya.e-journal.id/?article?download)
- Şahin, E. G. 2019. The Impact of Project-Based Learning on Graphic Design Students' Creativity. *International Journal of Education and Practice*.
- Sakaria, A. 2021. Pengaruh Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Pamona Timur. In *Skripsi*. UNIVERSITAS TADULAKO.
- Saputri, D., Ambodo, L. T., Kurniaputri, N. D., Khatijah, U., & Riyani, W. I. 2021. Dampak Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Dusun Tugu, Desa Ngromo, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. *Academica*, 5(2).
- Sholichah, A. A., & Islam, M. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Berbasis TIK TOK di SMP Arditama Sidoarjo. *Jurnal Seni Rupa*, 10(5), 53–66.
- Slavin, R. E. 2019. Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik (edisi kesepuluh). In

Indeks (p. 145).

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*.
- Suharni, S., & Purwanti, P. 2018. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Surjono, H. D. 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. *In UNY Press*.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Yeni Erita, A. F. E. N. D. 2021. Pengaruh Konten Edukasi Tiktok Terhadap Pengetahuan Mahasiswa: Sebuah Kajian Sosiologi Pendidika. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Yuanta, F. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.
- Zahirah, T. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Tiktok Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di MAN 1 Langsa. *In Gastronomía ecuatoriana y turismo local*.