

Pengembangan Media Pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Video Editorial TikTok untuk Kelas X DPIB

Maulana Muhammad Arbi¹, Sukatiman², Kundari Rahmawati³
Email: lanaarbi@outlook.com

Diterima : 28 Nov 2022
Disetujui : 20 Juni 2023
Terbit : 31 Juli 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran Ukur Tanah berbasis video editorial Tik Tok pada kelas X DPIB; (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Ukur Tanah berbasis video editorial TikTok. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development (R&D)* modifikasi pengembangan Borg and Gall oleh Munawaroh. (2015) yaitu : (1) menemukan potensi masalah; (2) melakukan pengumpulan data dengan observasi dan wawancara; (3) menyusun materi untuk merancang *script* video dan merancang *storyboard*; (4) pengambilan *footage* berisikan materi yang dituangkan dalam video; (5) pengeditan video dengan menggabungkan *footage* yang terkumpul sesuai kebutuhan sehingga menjadi media pembelajaran ukur tanah editorial aplikasi TikTok; (6) melakukan validasi desain oleh ahli materi dan ahli media; (7) revisi desain dengan masukan dan saran oleh validator; (8) melakukan uji coba produk, uji coba terbatas 10 peserta didik dan uji coba luas 25 peserta didik; (9) revisi produk dari uji coba produk. Hasil pengembangan penelitian berupa media pembelajaran berbasis video editorial TikTok yang telah dipublikasikan pada aplikasi TikTok dan dapat ditonton pada komputer maupun *handphone*. Kelayakan media pembelajaran Ukur Tanah berbasis video editorial aplikasi TikTok berdasarkan penilaian yang dilakukan: (1) hasil penilaian ahli materi persentase kelayakan 89,7% dikategorikan sangat layak dan hasil penilaian ahli media persentase kelayakan 87,5% dikategorikan sangat layak; (2) hasil penilaian uji coba terbatas persentase kelayakan 83,8% dikategorikan sangat layak dan hasil penilaian uji coba luas persentase kelayakan 84,4% dikategorikan sangat layak. Mengacu pada hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ukur Tanah berbasis video editorial TikTok dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi TikTok; media pembelajaran; ukur tanah; video pembelajaran

Abstract: This study aims to: (1) develop a learning media for Land Surveying based on the TikTok editorial video in class X DPIB; (2) adjust the learning media for Land Surveying based on the TikTok editorial video. This research is a *Research & Development (R&D)* research modification of the development of Borg and Gall by Munawaroh. (2015), namely: (1) finding potential problems; (2) collect data by observation and interviews; (3) compiling materials for designing video scripts and designing storyboards; (4) taking footage containing the material in the video; (5) Video by combining the collected footage as needed so that it becomes a learning media for the editorial ground of the TikTok application; (6) carry out design validation by material and media experts; (7) design revision with inputs and suggestions by validators; (8) conducting product trials, limited trials of 10 students and broad trials of 25 students; (9) product revision from product trial. The result of the development is a TikTok editorial video-based learning media that has been visited on the TikTok application and can be watched on a computer or mobile phone. The feasibility of the media based on the TikTok application editorial video based on the assessment: (1) the results of the assessment of the material based on 89.7% were considered very feasible and based on the media feasibility 87.5% were considered very feasible; (2) the results of the trial assessment were limited in proportion to 83, 8% was considered very feasible and the trial results were in accordance with the feasibility, 84% was considered very feasible. Referring to the results, it can

be said that the TikTok editorial video-based Gauge Land learning media is very suitable for use in learning.

keywords: *learning media; land surveying; Tiktok application; learning video*

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

PENDAHULUAN

Kebijakan tentang penutupan sekolah akibat pandemi covid-19 telah mempengaruhi 91% dari seluruh populasi peserta didik di dunia (Kemendikbud, 2020). Hal ini menjadi perhatian khusus dari satuan pendidikan di Indonesia tentang cara menyampaikan materi kepada peserta didik menggunakan pembelajaran *direct instruction* di kelas kemudian berubah menjadi sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pemanfaatan media atau teknologi merupakan sumber utama pelaksanaan PJJ. Hal yang menjadi tantangan bagi pendidik adalah menyajikan pokok pembelajaran yang seharusnya dapat diterima baik di dalam kelas secara daring atau *online*.

Melihat kondisi sekarang, terdapat banyak hal positif yang dapat diambil sebagai pelajaran, salah satunya yaitu perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu faktor berjalannya inovasi di bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Lestari dkk., 2015). Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan memerlukan sikap terampil serta positif dan terbuka dari pihak pengajar/pendidik terhadap perkembangan teknologi. Guru perlu memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana peserta didik belajar, karena hal ini sangat membantu guru untuk merancang pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka yang baik.

Peserta didik menunjukkan respon kurang baik ditunjukkan pada kegiatan observasi di sekolah yang menunjukkan hampir 90% peserta didik tidak mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dikarenakan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi dalam pelajaran Teknik Pengukuran Tanah. Perilaku ini membuka ide peneliti

untuk mengembangkan video pembelajaran, hal ini dikuatkan oleh fakta bahwa peserta didik kelas X adalah generasi z. Generasi z atau gen z atau *centennials*, adalah generasi yang lahir antara 1996-2010 menurut Purnomo, dkk. (2020). Generasi ini sangat akrab dengan konten *audio visual* didasari juga oleh perkembangan *social media* yang beragam serta menarik untuk diikuti, bahkan mayoritas trend pada jaman generasi ini dikuasai oleh konten-konten di *social media* dalam basis *audio visual*. Video singkat menjadi salah satu konten yang sering ditonton oleh generasi z.

Penelitian yang dilakukan Aisyah (2016) dengan desain penelitian penelitian dan pengembangan (*research & development*) menunjukkan bahwa 76% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang didalamnya dapat membantu dalam pembelajaran terutama pada saat praktikum sebagai panduan peserta didik dalam pelaksanaan praktik. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli materi didapatkan skor rata-rata 54,5 dengan persentase sebesar 75,5% yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah penghubung yang dipakai untuk menyalurkan pesan atau materi ajar (Mustaqim, 2016). Media menjadi salah satu kunci suksesnya pembelajaran, hal ini dikarenakan media adalah alat informasi penyampai pesan dari pengajar/guru kepada peserta didik. Ilmu Ukur Tanah merupakan materi pelajaran produktif/praktik, yang memerlukan suatu media yang mengandung unsur gerak. Terdapat banyak video pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah di berbagai *platform* seperti *youtube* namun mayoritas durasi dari media tersebut terlalu panjang dan terkesan monoton,

karena tidak mengandung musik dan editorial yang memikat perhatian penonton yang merupakan generasi z. Musik serta editorial transisi yang estetik pada video menjadi faktor pemicu ketertarikan generasi peserta didik jaman sekarang untuk menonton suatu konten *audio visual*.

Berlandaskan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian yang diharapkan penggunaan media video pembelajaran mata pelajaran Teknik Pengukuran Tanah di SMK dapat dijadikan alternatif penyampaian materi pada kondisi pandemi atau bahkan saat kondisi setelah pandemi untuk membantu memperkenalkan kajian teori yang akan dipelajari oleh peserta didik kelas X.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. Menurut Ali dan Asrori (2014) penelitian pengembangan merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang melalui serangkaian riset dan menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati banyak tahapan. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2014).

Data penelitian diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket penilaian media pembelajaran. Sumber data diperoleh dari ahli materi dan media serta peserta didik di salah satu SMK di Sukoharjo. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi: observasi, kuesioner (angket) dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. observasi dilakukan sebagai analisa kebutuhan yang diperlukan pada saat pembelajaran dari pernyataan guru dan situasi yang ada di kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli untuk proses validasi, meliputi ahli media, ahli materi, peserta didik kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan

Informasi Bangunan sebagai respondennya. Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu saran dan masukan dari dosen ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari dari kuesioner yang telah diisi oleh dosen ahli media dan ahli materi serta peserta didik. Kategori kelayakan media pembelajaran ini dipakai skala pengukuran skala likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai pernyataan dari sangat baik hingga sangat kurang menurut Sugiyono (2012). Nilai kelayakan untuk produk yang dikembangkan ditetapkan dengan interpretasi paling rendah adalah kurang layak dan paling tinggi sangat layak menurut Suharsimi dan Arikunto, (2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian pengembangan media pembelajaran Ukur Tanah berbasis video editorial TikTok pada program keahlian DPIB dikembangkan berdasarkan prosedur yang telah dirancang. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Menemukan Potensi Masalah

Potensi masalah penelitian yang ditemukan adalah kurang dan minimnya media pembelajaran ukur tanah yang berupa video pada saat pelajaran. Selain kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pelajaran, sebuah video pembelajaran ukur tanah belum dikembangkan oleh guru. Edukasi dengan video merupakan alat yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik yang merupakan generasi Z, generasi yang sangat ramah dengan konten *audiovisual* pada kesehariannya.

2. Pengumpulan Data

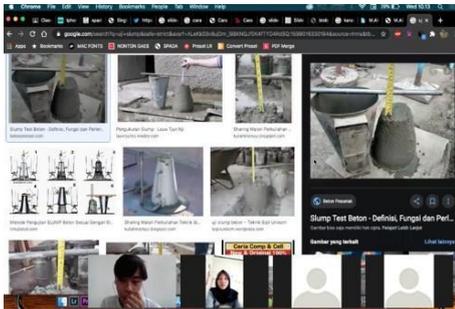
Hasil pengumpulan data dari studi lapangan yang dilakukan yaitu:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan berdasarkan pengalaman mengajar peserta didik kelas X pada saat

peneliti melakukan PPL tahun 2020. Dari hasil observasi didapatkan kondisi yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan beberapa faktor
- 2) Diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik kelas X yang merupakan generasi z, agar semangat belajar meningkat.
- 3) Belum adanya media pembelajaran berupa video yang dibuat atau dikembangkan oleh guru.



Gambar 1. Observasi pada saat mengajar selama PPL

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan peserta didik sebagai narasumber dan diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran selama pandemi baik daring atau tatap muka menyebabkan kurangnya minat belajar peserta didik.
- 2) Pembelajaran dilaksanakan hanya memanfaatkan media *google meeting*, *whatsapp*, *ms. word / pdf*, serta *power point*.
- 3) Pemaparan materi belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang interaktif, seperti video

3. Desain Produk

Tahapan mendesain produk adalah tahapan pembuatan media pembelajaran yang berupa video editorial TikTok.

Mendesain produk dijabarkan dalam beberapa langkah yaitu:

a. Penyusunan Materi untuk merancang *script* video

Materi yang dirancang untuk video pembelajaran sepenuhnya mengacu pada Rancangan Program Pembelajaran mata pelajaran Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Ukur Tanah Kelas X Semester Genap. Kompetensi yang digunakan adalah KD 4.7 yang berisi: Mendemonstrasikan penggunaan theodolite.

b. Perancangan *Storyboard*

Storyboard merupakan instrumen yang membantu jalannya alur video pembelajaran dan tampilan video yang ingin dicapai, sebelumnya *storyboard* dibuat menyesuaikan materi yang akan disampaikan dan juga kondisi lapangan lokasi *shooting* video.

c. Pengambilan gambar / *footage*

Pengambilan *footage* atau bahasa lain dari video mentahan yang nantinya akan diedit merupakan hal yang membutuhkan waktu yang panjang. Setelah mendapatkan persetujuan kepala laboratorium lokasi pengambilan gambar, pengambilan gambar untuk video pembelajaran dilakukan dan berlokasi di laboratorium Pendidikan Teknik Bangunan FKIP UNS.

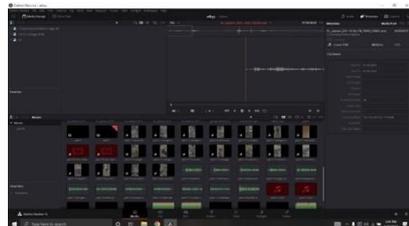
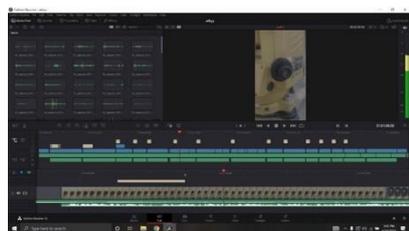
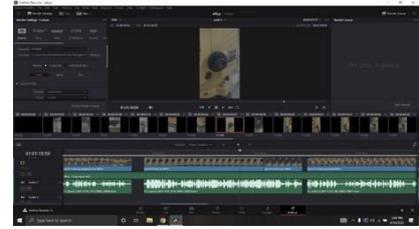
Berikut merupakan beberapa alat bantu saat melaksanakan pengambilan *footage*, yaitu: (1) *Handphone* sebagai kamera; (2) Alat ukur tanah theodolite sebagai objek utama yang akan diambil gambar; (3) Lembaran *script & storyboard*; (4) *Tripod*



Gambar 2. Pengambilan footage

d. *Editing video*

Setelah semua video *footage* terkumpul, langkah selanjutnya adalah menjalankan software *Adobe Premiere Pro & Davinci Resolve* untuk memproses *footage* dan menggabungkan video, juga untuk menambahkan animasi, musik, suara serta teks. Beberapa materi dalam *script* juga ditampilkan dalam video dengan grafik yang menarik dan juga beberapa dituangkan dalam *voice over*.

Gambar 3. Proses *import footage* ke aplikasi editGambar 4. Proses *cutting footage* yang diperlukanGambar 5. Proses *input voice over*Gambar 6. Proses pengeditan *grafis* video pembelajaran

4. Validasi Produk

Hasil produk yang dihasilkan dari pembuatan media pembelajaran selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Para ahli terdiri dari ahli media dan ahli materi yang berkompeten dalam bidangnya. Validasi produk bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dirancang siap atau tidak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi untuk media pembelajaran merupakan salah satu dosen PTB FKIP UNS. Validasi dilakukan ahli materi berisi tentang aspek relevansi materi dan aspek kesesuaian materi dengan Indikator pencapaian, aspek kualitas materi, aspek bahasa. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Skor (%) |
|----|-----------------------------------|----------|
| 1. | Aspek relevansi materi dengan RPP | 87,5% |
| 2. | Aspek kesesuaian materi | 91,6% |

| No | Aspek | Skor (%) |
|--------------|-----------------------|--------------|
| 3. | Aspek kualitas materi | 92,8% |
| 4. | Aspek bahasa | 75% |
| Total | | 86,2% |

Hasil validasi materi berdasarkan tabel 1 oleh ahli materi mengenai beberapa aspek materi video pembelajaran editorial TikTok masuk dalam kriteria sangat layak dengan rata - rata skor 86,2%.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media untuk media pembelajaran merupakan salah satu dosen PTB FKIP UNS. Validasi media mencakup beberapa aspek yaitu aspek kemudahan, aspek fungsi & manfaat, aspek *visual* media, aspek *audio* media, aspek bahasa. Data yang diperoleh dari ahli media dicantumkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Skor (%) |
|--------------|---------------------------|--------------|
| 1. | Aspek kemudahan | 100% |
| 2. | Aspek fungsi dan manfaat | 100% |
| 3. | Aspek <i>visual</i> media | 85,7% |
| 4. | Aspek <i>audio</i> media | 75% |
| 5. | Aspek bahasa | 75% |
| Total | | 86,2% |

Hasil validasi media berdasarkan Tabel 2 oleh ahli materi mengenai beberapa aspek media video pembelajaran editorial TikTok masuk dalam kriteria sangat layak dengan rata-rata skor 87%.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah validasi ahli materi dan ahli media dilaksanakan. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang

diberikan oleh validator. Perbaikan media pembelajaran juga bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat optimal serta efektif sebelum dilakukan uji coba produk terhadap peserta didik.

a. Revisi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. Berikut merupakan saran dari ahli materi:

- 1) Ahli materi memberi saran untuk menambahkan video tentang bagaimana prosedur penggunaan alat serta bagian-bagian alat theodolite.
- 2) Ahli Materi menambahkan bahwa lebih baik ditambahkan kalimat *visual* yang lebih ringkas dan memunculkan kata kunci materi yang dijelaskan.

Saran yang disampaikan oleh ahli materi diterapkan dengan melakukan beberapa revisi pada bagian produk video pembelajaran dan menambahkan kalimat grafis yang lebih ringkas sesuai yang disampaikan oleh ahli materi.

b. Revisi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. Berikut merupakan saran dari ahli media:

- 1) Ahli Media memberi saran agar dapat ditambahkan grafis teks keterangan untuk judul pada setiap bagian/*part* video
- 2) Ahli Media menambahkan saran agar dapat diberi grafik keterangan penjelasan materi pada setiap jenis alat theodolite yang sedang dijelaskan.

Saran yang disampaikan oleh ahli media diterapkan dengan melakukan beberapa revisi pada produk video pembelajaran yakni

menambahkan grafik teks keterangan judul setiap bagian/*part* video dan menambahkan grafik keterangan penjelasan materi pada setiap jenis alat.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta selesai diperbaiki, selanjutnya produk akan diuji cobakan dengan uji coba terbatas dengan kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik dan uji lebih luas yang terdiri dari 25 peserta didik kelas X DPIB di salah satu SMK di Sukoharjo. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut:

a. Uji Coba Terbatas

Pada uji coba terbatas dimaksudkan untuk mendapatkan kelayakan media pembelajaran. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara daring pada 2 Juni 2022 dengan melibatkan 10 peserta didik kelas X. Uji coba ini dilakukan dengan mengirimkan *link* video pembelajaran pada aplikasi TikTok serta kuesioner melalui google form. Dari kuisisioner saat hasil uji coba terbatas didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terbatas

| No | Aspek | Skor (%) |
|--------------|--------------------|--------------|
| 1. | Aspek media | 84,1% |
| | Aspek penilaian | |
| 2. | Video pembelajaran | 86,5% |
| 3. | Aspek manfaat | 80% |
| Total | | 83,7% |

Berdasarkan data Tabel 3 mengenai uji coba terbatas kelayakan video pembelajaran yang melibatkan 10 orang peserta didik, diperoleh data bahwa video pembelajaran ukur tanah berbasis editorial Tik Tok sangat layak. Memiliki rata-rata nilai dengan persentase 83,7% yang diartikan sangat layak.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas merupakan lanjutan proses yang dilakukan setelah melaksanakan uji coba terbatas. Uji coba luas melibatkan lebih banyak peserta didik sebagai responden. Uji coba luas dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik kelas X DPIB di SMK. Uji coba dilaksanakan pada 3 Juni 2022 secara langsung di sekolah. Dimana peserta didik diberikan lembaran kertas yang berisi kuesioner serta paduan pengisiannya, sebelumnya juga peserta didik dipastikan telah menonton video pembelajaran melalui *link* yang telah disebar oleh guru kelas. Dari kuesioner yang disebar didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Luas

| No | Aspek | Skor (%) |
|--------------|--------------------|--------------|
| 1. | Aspek media | 93% |
| | Aspek penilaian | |
| 2. | Video pembelajaran | 88,6% |
| 3. | Aspek manfaat | 85,5% |
| Total | | 89,5% |

Berdasarkan data Tabel 4. mengenai uji coba luas kelayakan video pembelajaran yang melibatkan 25 orang peserta didik, diperoleh data bahwa video pembelajaran ukur tanah berbasis editorial Tik Tok sangat layak. Memiliki rata-rata nilai dengan persentase 89,5% yang dikatakan sangat layak.

7. Revisi Akhir Produk

Revisi produk setelah uji coba luas bertujuan untuk menyempurnakan produk. Seperti yang dilihat pada penilaian ahli materi dan ahli media serta uji coba terbatas, uji coba luas didapatkan hasil sebagai berikut.

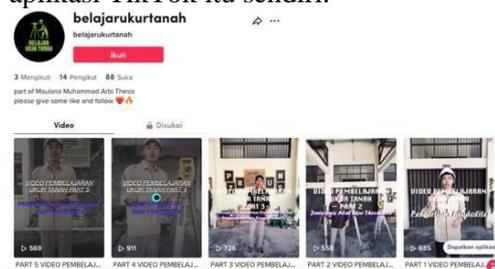
Tabel 5. Hasil Seluruh Penilaian

| No | Aspek | Skor (%) |
|--------------|-------------------|--------------|
| 1. | Ahli materi | 86,2% |
| 2. | Ahli media | 87% |
| 3. | Uji Coba Terbatas | 85,7% |
| 4. | Uji Coba Luas | 89,5% |
| Total | | 86,6% |

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil bahwa penilaian dari berbagai macam aspek pada tiap tahapan menunjukan hasil yang sangat memuaskan. Berdasarkan persentase penilaian kelayakan yang dilaksanakan dalam empat tahapan mulai dari ahli materi, ahli media, uji coba terbatas, dan uji coba luas didapatkan hasil “Sangat Layak” untuk media pembelajaran ukur tanah berbasis video editorial aplikasi TikTok. Dari hasil yang didapatkan revisi produk yang dilakukan adalah menambahkan beberapa masukan serta saran yang didapatkan dari peserta didik.

8. Produk Final

Produk final adalah media pembelajaran berbasis video editorial aplikasi TikTok yang telah dikembangkan. Produk final video pembelajaran berupa video yang dipublikasikan pada aplikasi TikTok yang dapat ditonton pada perangkat komputer maupun perangkat *handphone*. Selain itu produk final video pembelajaran ini dapat diunduh dan disimpan, serta memiliki kemudahan akses karena *link*/tautan dapat dibuka pada *browser* tanpa perlu memiliki aplikasi TikTok itu sendiri.



Gambar 6. Laman Produk Final

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian dan pengembangan mengenai Media Pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok dapat diperoleh kesimpulan antara lain:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok menggunakan metode penelitian Borg dan Gall dengan 8 tahap sebagai berikut:

Potensi Masalah, pada tahapan ini ditemukan masalah bahwa kurangnya pemahaman materi dan motivasi peserta didik untuk memahami materi pada saat pembelajaran, serta belum pernah dikembangkan media pembelajaran ukur tanah oleh guru di SMK di Sukoharjo.

Pengumpulan Data, adalah tahapan yang menguatkan potensi masalah. Data dari observasi saat PPL menunjukkan bahwa semangat belajar peserta didik dalam memahami materi berkurang karena materi yang dipaparkan oleh guru hanya melalui *word/pdf* yang dapat disimpulkan belum dapat menarik motivasi serta semangat belajar peserta didik. Video pembelajaran yang menarik dan interaktif dibutuhkan karena belum adanya pengembangan sesuai dengan yang disampaikan oleh guru saat wawancara.

Desain Produk, pada tahapan ini peneliti merancang media pembelajaran dengan urutan (1) Studi literatur pada materi yang akan disampaikan pada video sebagai bahan utama alur penyampaian materi (*script video*); (2) Merancang setiap bagian video yang akan ditampilkan (*storyboard*); (3) Pengambilan gambar atau *footage*; (4) Mengimplementasikan hasil pengambilan gambar/*footage* pada program edit video *Adobe Premiere Pro & Davinci Resolve*; (5) Dihasilkan media video ukur tanah berbasis editorial TikTok.

Validasi Desain, pada tahapan ini desain divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Revisi Desain, pada tahapan ini dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran para validator. Uji Coba Produk, pada tahapan ini produk yang telah direvisi di uji cobakan terhadap peserta didik. Uji coba dilaksanakan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 10 peserta didik dan uji coba luas melibatkan 25 peserta didik DPIB di salah satu SMK di Sukoharjo. Uji coba dilaksanakan secara daring memanfaatkan *google form* serta tatap muka secara langsung pada saat uji coba luas. Revisi Produk, pada tahapan ini adalah tahapan dimana revisi produk dilakukan dari saran dan masukan pada saat uji coba produk. Produk Final, adalah tahapan dimana produk sudah direvisi dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran, serta telah dipublikasikan ke aplikasi TikTok.

2. Kelayakan media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok dapat diketahui berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan. Hasil penilaian dari ahli materi untuk media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok mendapat rerata skor 3,45 dengan persentase 86,2% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli media untuk media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok mendapat rerata skor 3,48 dengan persentase 87% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari uji coba terbatas untuk media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok mendapat rerata skor 3,35 dengan persentase 83,7% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari uji coba luas untuk media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok mendapat rerata skor 3,58 dengan persentase 89,5% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok

dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan uraian yang peneliti telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok di Program DPIB di salah satu SMK di Sukoharjo masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya yang relevan.
2. Media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan memperbaharui materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan.
3. Peneliti lain dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran Ukur Tanah Berbasis Editorial TikTok

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. (2020). *pusdatinkemendikbud*. Retrieved from <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/PANDUAN-PEMBELAJARAN-JARAK-JAUH-ELAJAR-DIRUMAH-ASA-C-19.pdf>.
- Lestari, E. P., Nupikso, G., & Riyani, E. I. (2015). The effect of using online learning materials on student's achievement of "University X".
- Purnomo, A., Asitah, N., Rosyidah, E. Septiano, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 1228.
- Aisyah, I. (2016). *Pembuatan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Ukur Tanah Untuk Siswa Kelas X SMK*, 53-83.

- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 176.
- Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suharsimi, & Arikunto. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta