



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Mata Pelajaran Pjok Materi Semester Ganjil Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Lawang

<sup>1</sup>Ananda Dwi Rachmadani Santoso<sup>✉</sup>, <sup>2</sup>M.E Winarno

<sup>12</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>✉</sup>anandadrs23@gmail.com

### ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi masa kini dapat membantu pada proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah untuk membentuk dan memberikan fasilitas belajar yang menarik melalui aplikasi TikTok pada mata pelajaran pjok materi semester gasal meliputi sepak bola, bola basket, bola voli, bulutangkis, atletik, serta HIV/AIDS untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Lawang. Metodologi pengembangan ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) oleh Zakariah dan Afriani (2020) dan memiliki lima tahapan: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Berdasarkan temuan masalah serta analisis kebutuhan yang ada peneliti membentuk pembaruan media pembelajaran yang ditujukan di proses pembelajaran PJOK, khususnya di materi semester gasal pembelajaran PJOK kelas XI. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada materi semester ganjil menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI pada SMA Negeri 1 Lawang. Berdasarkan hasil data ahli isi materi pembelajaran persentasenya 95%, ahli media pembelajaran persentasenya 98,6%, dan uji praktisi lapangan 97% dan 39 peserta didik kelas XI yang berpartisipasi. Subjek uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang peserta didik XI IBB, uji kelompok kecil oleh 6 orang siswa XI IPS dan uji coba kelompok besar oleh 30 orang siswa kelas XI MIPA. Hasil pengujian menunjukkan perolehan persentase uji coba perorangan sebanyak 84%, uji coba kelompok kecil 77%, serta uji coba kelompok besar 75% maka produk media pembelajaran berbasis TikTok ini masuk dalam kategori sangat menarik untuk dipergunakan dan diaplikasikan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Pembelajaran pjok, TikTok

### ABSTRACT

*The development of learning media that uses today's technology can help in the learning process. The purpose of this research is to form and provide interesting learning facilities through the TikTok application in odd semester material cornerstones including football, basketball, volleyball, badminton, athletics, and HIV/AIDS for class XI students at SMA Negeri 1 Lawang. This development methodology uses Research and Development (R&D) research by Zakariah and Afriani (2020) and has five stages: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. Based on the findings of the problem and an analysis of the existing needs, the researchers formed learning media updates aimed at the PJOK learning process, especially in odd semester material for class XI PJOK learning. Researchers will develop TikTok-based learning media in odd semester material using research subjects, namely class XI students at SMA Negeri 1 Lawang. Based on the results of the data from content experts, the percentage of learning materials was 95%, learning media experts were 98.6%, and field practitioner tests were 97% and 39 class XI students who participated. Individual trial subjects were conducted by three XI IBB students, small group trials by 6 XI IPS students and large group trials by 30 students of class XI MIPA. The test results show that the percentage of individual trials is 84%, small group trials are 77%, and large group trials are 75%, so that TikTok-based learning media products are suitable for use in the learning process and are very interesting to apply to the learning process.*

**Keyword:** Development; Physical education learning; TikTok

Alamat Korespondensi: (Universitas Negeri Malang)

<sup>✉</sup> Email:anandadrs23@gmail.com

© 2021 STKIP Pasundan

ISSN 2721-5660 (Cetak)

ISSN 2722-1202 (Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses panjang dimana manusia akan terus belajar serta berkembang secara formal maupun tak formal. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana yang dirancang secara konkret untuk menaikkan kualitas manusia pada kehidupan selanjutnya (Anwar 2015). Untuk mempersiapkan hasil lulusan yang berkualitas, sangat penting untuk membuatkan model pembelajaran yang inovatif serta interaktif (Arianidan Festiyed 2019). Dalam dunia pendidikan juga diperlukan media pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan informasi dan pesan dari guru pengajar mata pelajaran sehingga siswa mendapatkan materi dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa Nurrita (2018).

Menurut Riyana (2022) sumber belajar yang dapat dikembangkan yaitu sumber belajar yang didesain untuk belajar, disebut pula menjadi sumber belajar by design misalnya: buku, pamphlet, ensiklopedia, movie, CD, slide, strip film, dll. Sumber belajar digunakan menjadi penunjang kegiatan mengajar, maka media pembelajaran dipergunakan untuk memvisualisasikan sebuah materi untuk kegiatan belajar mengajar. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses pembelajaran melalui kegiatan jasmani yang dibuat untuk tujuan kebugaran, meningkatkan motorik, serta pendidikan tentang kehidupan yang sehat, bergerak aktif, berperilaku sportif dan mengontrol emosi. Hal tersebut didukung oleh Taqwim e.al (2020) yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menjaga kondisi tubuh dengan melakukan aktivitas fisik. Materi pembelajaran yang diajarkan pada kelas XI semester ganjil menurut kurikulum K13 dan kompetensi inti serta kompetensi dasar yang ada di SMA Negeri 1 Lawang adalah tentang permainan bola besar yang meliputi permaianan sepak bola, bola basket dan bola voli, permainan bola kecil yakni bulutangkis, atletik yakni lari jarak pendek, dan materi HIV dan AIDS.

Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Sanjaya W 2015). Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajar maka dibutuhkan sistem pembelajaran yang meliputi 4 hal yakni: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Tujuan dari diadakannya sistem pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan ini, perlu menganalisis kemampuan atau tujuan belajar untuk menentukan karakteristik dan lingkungan belajar siswa yang diidentifikasi. Menurut Adwiyah (2020) Tik Tok adalah suatu aplikasi yang dibuat dengan berbagai macam fitur menrik dan menjadi salah satu aplikasi terpopuler dan banyak diminati oleh masyarakat dunia. Xu, Li, Xiaohui Yan, dan Zhengwu Zhang (2019) menyebutkan bahwa sebanyak 500 juta lebih dengan jumlah penonton yang mencapai 10 miliar dan 150 juta orang menggunakan aplikasi tersebut.

Penggunaan banyak materi pembelajaran yang akan digunakan menjadi bahan ajar maka diperlukan seorang pengajar mata pelajaran PJOK yang mempunyai berbagai macam ilmu pengetahuan, kreatif, inovatif dan keahlian dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut mendukung peningkatan tingkat keterampilan siswa dengan adanya perlakuan menagajar menggunakan model-model tertentu. Berdasarkan hasil observasi selama lebih kurang 4 bulan mengajar pada peserta didik kelas XI pada sekolah menengah atas, peneliti menemukan masalah yang dapat membatasi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah yang menyebabkan proses pembelajaran dirasa kurang optimal. Banyaknya peserta didik yang memakai alat elektronik tak pada konteks pembelajaran pada sekolah juga merupakan suatu persoalan yang saat ini dialami di sekolah tersebut. Untuk mengetahui masalah yang ada peneliti melakukan observasi dengan metode wawancara terhadap salah satu guru PJOK di SMA Negeri 1 Lawang, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang persoalan atau hambatan yang dialami pada penyampaian materi PJOK. Salah satu pengajar mata pelajaran PJOK Muhamad Fauzi mengatakan bahwa dibutuhkan cara terbaru dalam penyampaian materi pembelajaran agar dalam menentukan evaluasi kemampuan peserta didik dapat menggunakan mudah tercapai menggunakan cara yang menyenangkan melalui media yang sedang trending saat ini. Maka dari itu sesuai temuan persoalan dan analisis kebutuhan yang terdapat peneliti menghasilkan pembaruan media pembelajaran yang ditujukan di proses pembelajaran PJOK, khususnya pada

materi semester gasal pembelajaran PJOK kelas XI. Peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok di materi semester gasal dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Lawang. Peneliti melakukan pengembangan tersebut guna menyatukan perkembangan teknologi masa sekarang menggunakan upaya mencapai proses pembelajaran yang menarik serta informatif, sehingga peserta didik akan merasa senang dan lebih praktis pada proses pembelajaran

## METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok ini mengacu dicontoh penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Mulyatiningsih (2016) terdapat lima termin inti pada pengembangan model ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi serta evaluasi.

Adapun tahapan yang harus dilakukan yakni: 1) Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, di tahap ini peneliti menemukan suatu kenyataan persoalan baru dan di identifikasi untuk memperoleh pemecahan masalah, 2) Peneliti melakukan perencanaan desain produk berbentuk video TikTok serta merealisasikan produk dari desain yg sudah didesain, 3) lalu peneliti melakukan validasi ahli yang terdiri dari 2 ahli atau validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pembelajaran yang nantinya para ahli tersebut akan menyampaikan kritik, saran serta melakukan justifikasi kelayakan produk untuk dilakukan uji coba, 4) Peneliti melakukan revisi produk sesuai komentar dan masukan berasal validator, lima) setelah peneliti melakukan validasi serta validator menyatakan layak uji coba, maka peneliti eksklusif melakukan uji coba pada uji praktisi lapangan, uji coba perorangan yakni 3 orang peserta didik XI IBB, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa XI IPS, kemudian uji coba kelompok besar yang berjumlah 30 orang peserta didik kelas XI MIPA sebagai responden, 6) setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dengan hasil sangat valid serta layak lalu dilanjutkan uji coba kelompok besar, maka peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan jumlah sampel 30 siswa kelas XI MIPA, 7) di langkah terakhir yakni peneliti melakukan evaluasi untuk menyempurnakan produk dengan memperbaiki produk video TikTok dengan menggunakan saran perihal kelayakan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan, 8) produk akhir berupa media pembelajaran berbasis TikTok.

Dalam menentukan nilai hasil uji coba atau proses akumulasi, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa skala *likert*. Penggunaan skala *likert* yaitu bertujuan untuk mengukur sikap, komentar dan pandangan seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono,2014).

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Nilai	Keterangan
4	Sangat Baik Baik
3	Tidak Baik Sangat Tidak
2	Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono,2016)

Berikut merupakan rumus yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengolah data hasil dari validasi:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V : Validasi  
 Tse : Total skor empiric  
 Tsh : Total skor harapan  
 100% : Bilangan konstanta

Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti, selanjutnya peneliti akan menyesuaikan kategori produk. Dalam proses penyesuaian ini bertujuan agar peneliti dapat mempermudah mengambil kesimpulan dari hasil pengolahan data. Berikut merupakan kriteria persentasenya:

Tabel 2.2 Kriteria Persentase

Kriteria	Kategori	Makna
75,1% - 100,00%	Sangat Valid	Digunakan Tanpa Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
0,00 - 25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

(Sumber: Akbar,S. & Sriwiyana 2011)

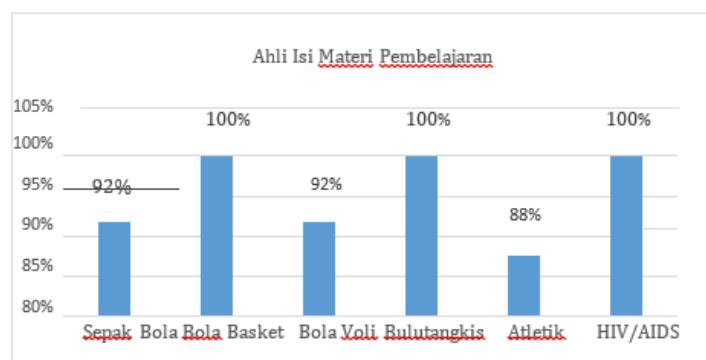
Untuk mengetahui hasil data yang diperoleh dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, peneliti akan menyesuaikan kategori produk yang bertujuan agar peneliti dapat memperoleh kesimpulan dengan kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Kemenarikan Produk

Kriteria	Kategori	Makna
80% - 100%	Sangat Menarik	Digunakan Tanpa Revisi
60% - 79%	Cukup Menarik	Digunakan dengan revisi kecil
50% - 59%	Tidak Menarik	Tidak dapat digunakan
< 49%	Sangat Tidak Menarik	Terlarang digunakan

## HASIL PENELITIAN

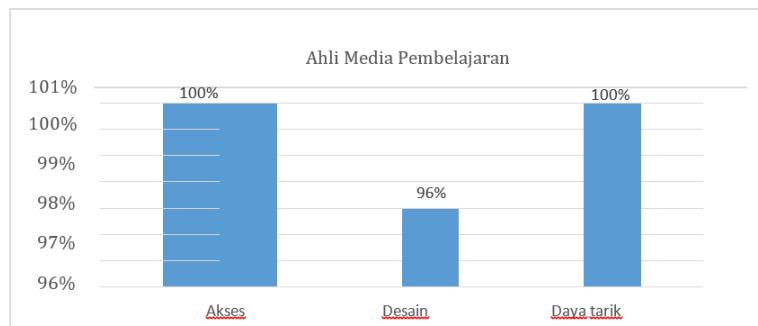
Pada hasil ini peneliti akan membahas mengenai produk yang telah dikembangkan dan membahas tentang hasil dari uji coba produk. Di dalam produk video TikTok ini berisikan materi, gambar, dan video tentang mata pelajaran pokok dengan materi semester ganjil diantaranya yakni sepak bola, bola basket, bola voli, atletik, bulutangkis, dan HIV/AIDS. Kemudian setiap komponen yang ada pada produk video TikTok tersebut akan di analisis kelayakan oleh validator ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pembelajaran. Dari hasil data analisis kedua ahli, praktisi lapangan, perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar akan dipaparkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram penilaian ahli isi materi pembelajaran

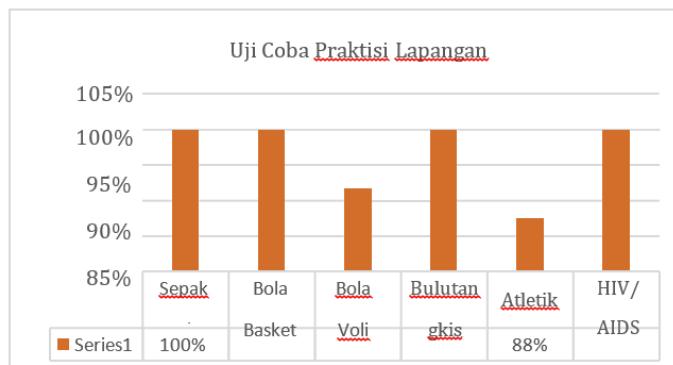
Prof. Dr. M.E Winarno M.Pd sebagai validator ahli isi materi pembelajaran, selaku dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan

hasil penilaian validator di bidang ahli pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kategori kesesuaian isi materi pembelajaran yang disampaikan dengan hasil nilai materi sepak bola 92%, materi bola basket 100%, materi bola voli 92%, materi bulutangkis 100%, materi atletik 88%, dan materi HIV/AIDS 100%. Untuk validitas diperoleh nilai sebesar 95% dalam kategori (sangat valid).



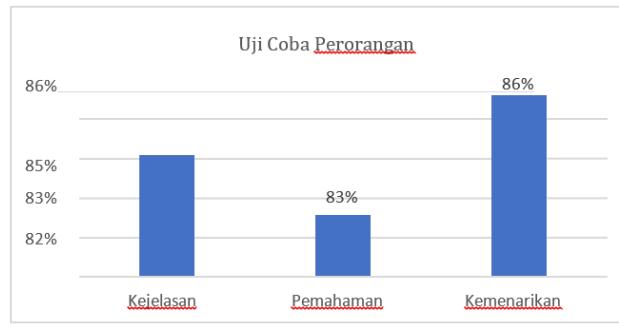
Gambar 2. Diagram penilaian ahli media pembelajaran

Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si sebagai validator ahli media pembelajaran, selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil penilaian validator di bidang ahli media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kriteria yakni kemudahan akses memperoleh nilai 100%, desain produk video TikTok memperoleh nilai 96%, dan kemenarikan daya tarik dari produk memperoleh nilai 100%. Untuk validitas produk memperoleh nilai 98,8% dalam kategori (sangat valid).



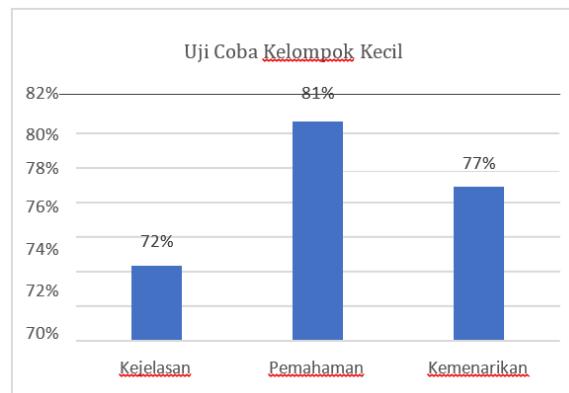
Gambar 3. Uji praktisi lapangan

Muhamad Fauzi S.Or, M.Pd sebagai validator uji praktisi lapangan, selaku Guru PJOK di SMA Negeri 1 Lawang. Berdasarkan hasil penilaian validator di bidang ahli pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kategori kesesuaian isi materi pembelajaran yang disampaikan dengan hasil nilai materi sepak bola 92%, materi bola basket 100%, materi bola voli 92%, materi bulutangkis 100%, materi atletik 88%, dan materi HIV/AIDS 100%. Untuk validitas diperoleh nilai sebesar 95% dalam kategori (sangat valid).



Gambar 4. Uji coba perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perorangan yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan angket secara offline dengan bentuk *g-form* kepada siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Lawang dengan jumlah subjek sebanyak 3 siswa, sehingga mendapatkan hasil persentase sebesar 84 %, yang kemudian hasil tersebut di konversikan berdasarkan kriteria persentase yang menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan sangat menarik.



Gambar 5. Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan angket secara offline dengan bentuk *g-form* kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lawang dengan jumlah subjek sebanyak 6 siswa, sehingga mendapatkan hasil persentase sebesar 77%, yang kemudian hasil tersebut di konversikan berdasarkan kriteria persentase yang menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan cukup menarik.



Gambar 6. Uji coba kelompok besar

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan dengan cara menyebarluaskan angket secara offline dengan bentuk *google form* kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lawang dengan jumlah subjek sebanyak 30 siswa, sehingga mendapatkan hasil persentase sebesar 75%,

yang kemudian hasil tersebut di konversikan berdasarkan kriteria persentase yang menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan cukup menarik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang sudah dianalisis dengan penggunaan teknik skala likert dari validasi isi materi pembelajaran, validasi media pembelajaran, uji coba praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar diperoleh hasil bawasannya pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok mata pelajaran PJOK materi semester ganjil pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas termasuk di kategori sangat menarik. Hasil tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan Tumatolo, Lasimpala, dan Misnai (2002) yakni berjudul "Pengembangan Senam kreasi daerah Melalui Pemanfaatan media sosial (Tik-Tok dan Youtube Kids) "Development Of Regional Creative Gysms Through Of Social Media (Tik-Tok And Youtube Kids)". Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan peneliti lain antara lain sama-sama menggunakan aplikasi TikTok serta sama-sama menggunakan metode penelitian Research and Development (R dan D) bentuk ADDIE, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yang digunakan oleh Tumaloto, Lasimpala, serta Misnai ialah peserta didik di SDN 3 Tilango dan SDN 70 Kota Tengah Sulawesi Tengah sedangkan peneliti memakai 39 siswa di kelas XI pada SMA Negeri 1 Lawang. Tak hanya itu produk yang dihasilkan oleh Tumatolo, Lasimpala dan Misnai memperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan bersifat sangat menarik, hasil tersebut sama dengan simpulan produk peneliti. Keduanya dapat menunjang minat belajar siswa dan membantu dalam proses pembelajaran siswa.

Hasil penelitian oleh Kartiko, D.C dan Umami, W.R. (2022) yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis aplikasi Tiktok pada Submateri Free Throw Bola Basket Kelas X Mait Bic Kota Pasuruan" mempunyai kesamaan dengan peneliti diantaranya artinya sama-sama menggunakan software TikTok sedangkan perbedaannya adalah terletak pada subjek penelitian, pada penelitian yang dilakukan oleh Kartiko, D.C dan Umami, W.R menggunakan peserta didik kelas X Mait Bic Kota Pasuruan sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lawang. Adapun perbedaan lain yang terletak pada metode penelitian yakni dalam penelitian Wafiq, R.U., dan Dwi Cahyo, K menggunakan metode deskriptif kualitatif saja sedangkan metode yang dilakukan oleh peneliti merupakan metode deskriptif kuantitatif serta deskriptif kuantitatif pada penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis TikTok pada submateri Free Throw Bola Basket kelas X MAIT BIC Kota Pasuruan sangat membantu pada proses belajar serta bersifat inovatif berdasarkan tanggapan siswa. Hasil simpulan penelitian tersebut berbeda dengan hasil simpulan peneliti yakni produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat menarik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Moneta serta Kristiyandaru (2022) yang berjudul "Penerapan Video TikTok Berbasis E-Scaffolding Prosedural dalam Materi Senam Terhadap Minat Belajar siswa pada Pembelajaran PJOK di SMK Dharma wanita Gresik" memiliki persamaan antara lain artinya sama-sama menggunakan aplikasi TikTok sedangkan perbedaannya adalah Moneta serta Kristiyandaru memakai contoh pembelajaran berbasis e-scaffolding sedangkan peneliti menggunakan aplikasi TikTok sebagai medianya, subjek penelitian yang digunakan oleh moneta dan Kristiyandaru ialah SMK Dharma wanita Gresik sedangkan peneliti di siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lawang. Adapun perbedaan lain yang terletak pada metode penelitian yakni pada penelitian Moneta serta Kristiyandaru memakai metode penelitian kuantitatif sedangkan metode yang dilakukan oleh peneliti merupakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil yang didapat melalui penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa di pembelajaran PJOK menggunakan video TikTok berbasis e-scaffolding kelas X SMK Dharma wanita Gresik terhitung di kategori tinggi serta hal tersebut artinya media pembelajaran yang solutif dan inovatif untuk mempertinggi minat belajar siswa.

Kelebihan dari produk media pembelajaran berbasis TikTok mata pelajaran PJOK materi semester gasal ini yakni materi dikemas secara sederhana serta dibuat dalam bentuk video pembelajaran yang memiliki waktu durasi video singkat sehingga siswa tidak merasa bosan saat

menggunakan pembelajaran. Produk video TikTok yang didesain secara menarik, simpel digunakan serta bisa diakses secara offline maupun online. Pada produk yang dikembangkan terdapat beberapa materi semester ganjil kelas XI yg disajikan yakni materi sepak bola, bola basket, bola voli, bulutangkis, atletik, dan HIV/AIDS.

Produk yang didapatkan bisa dipergunakan oleh pendidik dalam memberikan materi pembelajaran untuk menaikkan pengetahuan serta menaikkan motivasi belajar siswa. Dikembangkannya produk pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok ini diperlukan bisa mempermudah proses belajar siswa dan pula bisa memberikan daya tarik dan minat siswa untuk belajar. Sedangkan untuk kelemahan dari produk video TikTok ini adalah kapasitas aplikasi yang relatif besar untuk smartphone, membutuhkan akses jaringan internet (bila video belum di unduh), serta Jika tanpa pengawasan peserta didik bisa melihat konten-konten lain diluar konten pembelajaran yang dibuat.

## KESIMPULAN

Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini ialah banyaknya siswa menggunakan alat elektronik khususnya handphone tidak dalam konteks pembelajaran dan kurangnya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran pjok materi semester ganjil kelas XI SMA Negeri 1 Lawang sehingga pendidik memerlukan media pembelajaran materi semester genap berbasis TikTok yang dibuat secara sederhana untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lawang. Berdasarkan masalah tersebut peneliti ingin berbagi sumber belajar yang mengikuti trend saat ini yakni menggunakan aplikasi TikTok menjadi sumber belajar siswa. Kemudian hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok ini dapat disimpulkan berdasarkan analisis data produk yang memperoleh data uji coba perorangan sebanyak 84%, uji coba kelompok kecil 77%, dan uji coba kelompok besar 75% maka produk media pembelajaran berbasis TikTok layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran berbasis TikTok ini nantinya akan memudahkan peserta didik dalam menelaah materi semester ganjil yang antara lain yakni materi sepak bola, bola basket, bola voli, atletik, dan HIV/AIDS. Hal tersebut dapat dibuktikan menggunakan hasil uji validitas produk, hasil uji coba kelompok, serta kemenarikan menurut peserta didik dengan hasilnya rata-rata (sangat menarik), sehingga dapat dikembangkan dan diaplikasikan pada proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. & Sriwyana, H. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) (p. 207). Cipta Media.
- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Apriyani, K., Artanayasa, I. W., & Semarayasa, I. K. (2022). Kendala Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring PJOK pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IX SMP. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), Art. 2. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i2.43809>
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.24036/jppf.v5i2.107439>
- Djaali. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara. Faruq, M. Muhyi. 2009. *Mningk Kbugarn Mll ... Bola Voli*. Grasindo.
- Kartiko, D.C dan Umami, W.R. (2022). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Pada Submateri Free Throw Bola Basket Kelas X Mait Bic Kota

*PASURUAN" / Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. (t.t.). Diambil 18 September 2023, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/48538>*

Moneta, Ahmad Bangkit, Dan Advendi Kristiyandaru. 2022. "Penerapan Video Tiktok Berbasis E-Scaffolding Prosedural Dalam Materi Senam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Di Smk Dharma Wanita Gresik." *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 1(9): 1605–16.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Desember.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Riyana, C., & Pd, M. (2022). *Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran*.

Sanjaya Wina. 2015. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Manajemen (P. 168). Alfabeta

Supriyanti D.(2023). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Terhadap Keterampilan Shooting Bolabasket. (2023). *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v4i1.87>

Tumaloto, Ella H., Andika Lasimpala, Dan Dedi Misnaidi. 2022. "Pengembangan Senam Kreasi Daerah Melalui Pemanfaatan Media Sosial (Tik-Tok Dan Youtube Kids)." *Jambura Arena Of Physical Education And Sports* 1(1): 1–9.

Xu, L., Yan, X., & Zhang, Z. (2019). Research on the Causes of the "Tik Tok" App Becoming Popular and the Existing Problems. *Journal of Advanced Management Science*, 59–63. <https://doi.org/10.18178/joams.7.2.59-63>

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.