

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI), merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Jamila, 2016). pendidikan menyimpan kekuatan luar biasa, sebagai salah satu penentu nasib manusia sebagai individu, umat maupun bangsa. Atas dasar itu, perkembangan pemikiran tentang pendidikan yang menjadi dasar terbentuknya pendidikan berkualitas perlu terus digalakan, agar pendidikan dapat mengemban fungsi dan perannya secara maksimal dalam membangun manusia berkualitas dan untuk memenuhi harapan keluarga, masyarakat, dan bangsa (Jamila, 2016).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No.20 Tahun:2003). Menurut Anshory&Utami dalam Astuti (2017) pendidikan dikatakan sebagai wahana pembangunan negara secara keseluruhan. Dengan pendidikan akan dapat menyediakan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan bidangnya. Pendidikan akan memberikan pembaharuan-pembaharuan melalui pengajaran kepada generasi baru mengenai tujuan yang ingin dicapai oleh masyarakat secara menyeluruh serta alat-alat pemenuhan mereka. Menurut Henni Sukmawati (2013), Pendidikan

adalah hal mutlak yang wajib dimiliki oleh semua individu, di dalam setiap ajaran agama menganjurkan agar setiap individu wajib berusaha untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal, non formal dan informal.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu (Abd Rahman BP, 2022). Menurut Bintank dan Binti Maunah (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Pendidikan adalah proses memampukan generasi muda untuk menjalankan kehidupannya secara lebih efektif dan efisien serta mencapai tujuan hidupnya (Ferdinal Lafendry, 2023).

Peran pendidikan sangat penting bagi manusia, karena di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang akan menghasilkan sebuah tatanan kehidupan dan membangun peradaban yang lebih baik. Menghadapi perkembangan zaman di abad 21 paradigma pembelajaran diarahkan untuk mengedepankan pendidikan karakter. Dimensi pengetahuan, keterampilan sikap sosial dan sikap spiritual serta kemampuan literasi serta penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran Abad 21. Hal ini merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pada ranah komunikasi yang telah masuk ke sendi kehidupan, maka dari itu siswa diharuskan untuk bisa

menguasai empat keterampilan belajar (4C), yaitu: Kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berpikir kreatif dan inovatif (*creativity and innovation*), dan komunikasi (*communication*) (Faisal Anwar dkk, 2022).

Pembelajaran abad 21 ini dirancang agar siswa mampu mengikuti arus perkembangan teknologi yang berkembang pada abad 21. Dalam tercapainya tujuan pendidikan guru berorientasi kepada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diturunkan ke dalam indikator ketercapaian kompetensi, sehingga indikator itulah yang menjadi capaian dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan penggunaan media pembelajaran akan menunjang serta memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan oleh seorang guru saja, namun dapat diterapkan pula oleh fasilitator atau profesi lainnya yang mempergunakan media pembelajaran agar tersampainya informasi kepada objek sasaran.

Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak lepas dari yang namanya penggunaan berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah sudah sangat lazim didengar karena bukanlah hal yang baru lagi, di mana sebagai siswa maupun guru harus bisa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini menjadi perhatian global karena memberikan manfaat yang besar dalam menyelesaikan banyak permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkup pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menghibur untuk menghindari

kebosanan dalam proses belajar (Acep Ruswan et al,2024). Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan menciptakan suasana pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik dan lingkungan pembelajaran. Media merupakan “benda mati” dan akan menjadi “hidup” membutuhkan campur tangan pendidik, dimulai dari perencanaan, pemilihan dan ketepatan dalam mengoperasikan media tersebut sehingga mampu memberikan kontribusi bagi pembelajaran (Budiyono,2020).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Teni Nurrita, 2018). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang melaksanakan pendidikan dengan tujuan untuk mendidik, mengajar ataupun melatih siswa agar memiliki pengetahuan dan

ketrampilan tertentu sesuai dengan bidang studi yang dipilih siswa atau peserta didik (Hernie Kumaat, 2010). Pada umumnya siswa yang memilih untuk melanjutkan studi di SMK berasal dari keluarga kalangan menengah ke bawah, karena dari golongan yang kurang mampu sehingga memilih untuk studi pada bidang pendidikan yang siap kerja. Lulusan SMK ini harus memiliki kompetensi yang diharapkan oleh stakeholders, agar dapat diterima dalam dunia usaha/industri, karena seseorang yang memiliki bakat, kemampuan, minat, usaha dan keahlian sesuai dengan bidang studinya tentu akan dapat memperebutkan pasar kerja (Hernie Kumaat, 2010).

SMK Negeri 2 Medan berada di Jl. STM No.12A, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. SMK Negeri 2 Medan merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki program keahlian, salah satunya program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Saat ini, di SMK Negeri 2 Medan menerapkan kurikulum merdeka. Pada salah satu mata pelajarannya, program keahlian DPIB memiliki mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Mata pelajaran ini diajarkan untuk kelas 10. Pada mata pelajaran tersebut dibagi dalam 8 elemen. Elemen tersebut antara lain: (1) Proses bisnis menyeluruh pada bidang desain pemodelan dan informasi bangunan, (2) Perkembangan teknologi dan isu-isu global pada desain pemodelan dan informasi bangunan, (3) Profesi dan kewirausahaan (*job- profile dan technopreneurship*) serta peluang usaha di bidang desain pemodelan dan informasi bangunan, (4) Teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan, (5) Gambar Teknik, (6) *Building Information Modelling*, (7) Perhitungan Statika

Bangunan, (8) Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan berbasis green material dan pekerjaan konstruksi. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan untuk menggunakan elemen 4 yaitu teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas X DPIB pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Medan didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Guru tidak berusaha membangkitkan perhatian siswa, pembelajaran hanya satu arah atau tidak terjadi interaktif. Proses pembelajaran demikian berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar mencapai nilai dengan predikat kurang kompeten.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 2 Medan adalah sebesar 70. Dari data nilai ulangan harian siswa yang telah dikumpulkan sebelumnya, masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut adalah daftar nilai ulangan harian siswa yang dihasilkan melalui pengamatan langsung di sekolah, yang diberikan oleh guru mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan, dengan persentase nilai yang diperoleh oleh peserta didik seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Siswa Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024.

Tahun Pelajaran	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase	Predikat
2021/2022	<70	D	18	60%	Kurang Kompeten
	70-80	C	8	26,7%	Cukup Kompeten
	80-90	B	3	10%	Kompeten
	90-100	A	1	3%	Sangat Kompeten
	Jumlah Siswa			30 Siswa	
2022/2023	<70	D	19	55,9%	Kurang Kompeten
	70-80	C	10	29,41%	Cukup Kompeten
	80-90	B	3	8,82%	Kompeten
	90-100	A	2	5,9%	Sangat Kompeten
	Jumlah Siswa			34 Siswa	
2023/2024	<70	D	17	54,83%	Kurang Kompeten
	70-80	C	8	25,8%	Cukup Kompeten
	80-90	B	4	12,9%	Kompeten
	90-100	A	2	6,5%	Sangat Kompeten
	Jumlah Siswa			31 Siswa	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan DPIB SMK Negeri 2 Medan)

Berdasarkan Tabel 1.1 nilai hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan, menunjukkan 18 siswa yang masuk kriteria kurang kompeten yaitu sebesar 60%, 8 siswa yang

masuk kriteria cukup kompeten yaitu sebesar 26,7%, 3 siswa yang masuk kriteria kompeten yaitu sebesar 10% dan 1 siswa masuk kriteria sangat baik yaitu sebesar 3%. Pada tahun ajaran 2022/2023, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan, sebanyak 19 siswa yang masuk kriteria kurang kompeten yaitu sebesar 55,9%, 10 siswa yang masuk kriteria cukup kompeten yaitu sebesar 29,41%, 3 siswa yang masuk kriteria kompeten yaitu sebesar 8,82% dan 2 siswa masuk kriteria sangat baik yaitu sebesar 5,9%. Sedangkan pada tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 17 siswa yang masuk kriteria kurang kompeten yaitu sebesar 54,83%, 8 siswa yang masuk kriteria cukup kompeten yaitu sebesar 25,8%, 4 siswa yang masuk kriteria kompeten yaitu sebesar 12,9% dan 2 siswa masuk kriteria sangat baik yaitu sebesar 6,5%.

Selama ini, pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan, guru hanya menggunakan *PowerPoint Presentations* (PPT) sebagai media pembelajaran. *PowerPoint Presentations* (PPT) adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Di satu sisi, PPT memang memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran salah satunya yaitu memiliki variasi teknik penyajian yang menarik. Namun, di sisi lain, PPT memiliki kekurangan yaitu harus terhubung dengan proyektor agar tampilan *slideshow* bisa diproyeksikan pada layar.

Faktor lain yaitu pembelajaran yang didominasi oleh guru yang masih menggunakan Model *Direct Instruction* atau pembelajaran model langsung dan guru masih mengajarkan materi pelajaran yang di buku, dimana guru menerangkan dan siswa menyimak dan mencatat materi pembelajaran (Herianto dan Wijaya, 2018). Model *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada siswanya yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta pada akhir pembelajaran ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Maka dari itu, perlu adanya terobosan baru salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan masih banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Di sisi lain, guru juga memerlukan alat bantu mengajar inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa generasi saat ini. Sekolah, sebagai institusi pendidikan, perlu menyediakan referensi dan acuan tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Peneliti mengambil salah satu aplikasi media sosial yang memiliki pengguna dengan jumlah yang banyak yaitu *TikTok* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Berdasarkan data dari Bohang dalam Nurdiansyah (2021), memperlihatkan sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *TikTok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Media sosial ini merupakan media audio-visual yang di mana pengguna dari aplikasi tersebut dapat mengunggah atau bahkan melihat berbagai macam video yang berupa menyanyi, menari, kegiatan sehari-hari, atau bahkan banyak juga informasi yang bisa didapatkan. Selain itu, sebagai media hiburan di dalam aplikasi *TikTok* ini dapat ditemukan video yang mengedukasi sebagai pembelajaran. Maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran yang kekinian mengikuti zaman akan membuat siswa lebih menarik untuk belajar dan mudah memahaminya, salah satu yang cocok dapat dijadikan media pembelajaran yaitu aplikasi *TikTok*. Dalam kegiatan pembelajaran, aplikasi *TikTok* ini dapat memberikan edukasi, inovasi, dan stimulasi pada siswa agar lebih kreatif pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai media

pembelajaran, siswa tidak hanya membuang-buang waktu untuk bermain media sosial sebagai hiburan saja, tetapi juga siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dari media sosial aplikasi *TikTok* karena digunakan sebagai media pembelajaran dan sekaligus sebagai alternatif sumber belajar.

Aplikasi *TikTok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran ataupun sebagai alternatif sumber belajar karena aplikasi *TikTok* dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dan menarik minat siswa dengan keterbaruannya, serta memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Kelebihan lain dari aplikasi *TikTok* media pembelajaran dan sebagai alternatif sumber belajar adalah siswa tidak merasa sedang diceramahi. Mereka juga dapat mengulang-ulang materi sampai mereka benar-benar paham. Selain itu, aplikasi ini sangat cocok dengan karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang lekat dengan dunia digital khususnya gawai.

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* ini dilakukan untuk siswa kelas X pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Medan. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dengan memanfaatkan platform yang populer di kalangan generasi muda ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian ini membuat media pembelajaran dalam bentuk video yang di upload pada aplikasi *TikTok* dan mengirimkan linknya melalui *Whatsapp* atau membagikan nama akun *TikTok*, kemudian siswa menonton media video

pembelajaran yang bergambar dan audio visual. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi Tiktok dengan judul “***Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Sebagai Alternatif Sumber Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB Di SMK Negeri 2 Medan***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Hasil belajar siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan selama 3 tahun terakhir (Tahun Ajaran 2021/2022, 2022/2023, 2023/2024) masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Pada proses pembelajaran, guru hanya menggunakan *PowerPoint Presentations* (PPT) dan modul ajar sebagai Media pembelajaran dan sumber belajar serta tidak ada sumber alternatif belajar siswa.
3. Model pembelajaran yang digunakan selama ini dikelas X DPIB di SMKN 2 Medan yaitu *Direct Instruction*.
4. Kurangnya media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan minat dan kebiasaan siswa generasi saat ini.
5. Belum optimalnya pemanfaatan platform media sosial seperti aplikasi *TikTok* dalam proses pembelajaran.

6. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan seperti aplikasi *TikTok*.
7. Perlunya eksplorasi keefektifan penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai platform pembelajaran untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan.
8. Respon siswa kelas X DPIB terhadap penggunaan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran melalui wawancara/angket.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, peneliti akan membatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *TikTok* hanya mencakup topik-topik tertentu dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.
4. Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada pembuatan konten video yang sesuai dengan format pada aplikasi *TikTok*.

5. Aspek yang diteliti dibatasi pada proses pengembangan media, kelayakan media, dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti memiliki tujuan pengembangan produk penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar yang dikembangkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis :

1. Menambah kaidah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Tiktok* sebagai alternatif sumber belajar untuk mata Dasar-Dasar

Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar
Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan

2. Diharapkan dapat berguna dalam memberikan referensi ataupun pengetahuan baru tentang pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran.

2. Manfaat Praktis :

1) Bagi Siswa :

1. Menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan digital siswa.
2. Memudahkan akses terhadap materi pembelajaran melalui aplikasi *Tiktok*.

2) Bagi Guru :

1. Menyediakan alat bantu mengajar yang inovatif dan sesuai dengan tren teknologi terkini.
2. Mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan konten pembelajaran digital.

3) Bagi Sekolah :

1. Menjadikan acuan dan bahan rujukan tentang pengembangan aplikasi *Tiktok* sebagai media pembelajaran dan sebagai alternatif sumber belajar.
2. Mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi untuk pendidikan di lingkungan sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun bentuk produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Konten pada media pembelajaran terdiri dari audio dan video dengan durasi video kurang lebih 10 menit.
2. Media pembelajaran ini berisikan mengenai materi tentang mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
3. Media pembelajaran dapat diputar menggunakan *Smartphone* yang bersifat fleksibel sehingga dapat diputar kapan saja.
4. Memiliki fitur komentar untuk diskusi dan Tanya jawab
5. Memiliki fitur unggah media dan bisa didownload kapan saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

1. Sebagai sumber informasi bagi guru atau calon guru dalam memanfaatkan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
3. Pengembangan ini tidak hanya mendorong kreativitas guru dalam membuat konten, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur interaktif *TikTok*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi di atas, peneliti membatasi pengembangan agar tidak terlalu luas pembahasannya dan membuat asumsi sebagai berikut :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Siswa memiliki akses *Smartphone* dan koneksi internet yang memadai untuk menggunakan aplikasi *TikTok*.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.
3. Materi pembelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan gedung dapat disampaikan secara efektif melalui format video *Tiktok*.

1.9.2. Batasan pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* dapat diunduh namun membutuhkan ruang penyimpanan di *Smartphone*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan saja.
3. Meskipun ada fitur interaktif, media pembelajaran berbasis aplikasi *TikTok* mungkin tidak dapat sepenuhnya menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa.