

VALIDITAS MEDIA INFOGRAFIS TEKS EDITORIAL MELALUI SWIPE TIK TOK UNTUK SISWA KELAS XII

Annisa¹, Idhoofiyatul Fatin^{2*}, Pheni Cahya Kartika³, Umi Ratnaningwati⁴

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya, annisaanni445@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Surabaya, idhofatin.pbsi@fkip.um-surabaya.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Surabaya, phenicahyakartik@um-surabaya.ac.id

⁴SMK IPIEMS Surabaya, buumi@smk-ipiems.sch.id

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 27-11-2024

Revision: 10-12-2024

Acceptance: 10-12-2024

Published: 31-12-2024

Abstrak: Kegandrungan siswa dalam menggunakan media sosial tik tok dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai wadah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran infografis teks editorial yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi TikTok dalam bentuk *swipe*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan instrument penelitian berupa lembar validasi. Media ini divalidasi oleh 3 validator. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan layak untuk digunakan dengan presentase 79,1% pada kriteria kelayakan isi, 83,3% pada kriteria kelayakan bahasa, 75% pada kriteria kelayakan penyajian, 73,3% pada kriteria kelayakan kegrafikaan, 83,3% pada kriteria kelayakan penggunaan.

Katakunci: validitas; infografis; teks editorial; tik tok

Abstract: Students' enthusiasm for using Tik Tok social media can be utilized in learning activities, namely as a forum for using learning media. This research aims to describe the validity of editorial text infographic learning media developed using the TikTok application in *swipe* form. The research method used is quantitative with the research instrument in the form of a validation sheet. This media is validated by 3 validators. Based on the validation results, the media was declared suitable for use with a percentage of 79.1% on content eligibility criteria, 83.3% on language eligibility criteria, 75% on presentation eligibility criteria, 73.3% on graphic eligibility criteria, 83.3% on eligibility criteria for use.

Keyword: validity; infographics; editorial text, Tik Tok

PENDAHULUAN

Digitalisasi saat ini telah menjadi sebuah trend dalam perkembangan pendidikan dan mencakup semua bidang di masyarakat. Salah satu alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran, keberhasilan dan kegagalan proses pembelajaran ditentukan oleh media yang digunakan (Mulder, Khoiri, & Hayat Syaipul, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran salah satu solusi dalam mengatasi sikap pasif peserta didik dan meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Delfira & Ardi, 2021).

Seiring dengan proses globalisasi dan kemajuan teknologi, proses pembelajaran pada saat ini sangat memerlukan dukungan dari suatu media yang menarik, yang dengan ini dapat menjadi daya tarik untuk membangkitkan minat dan motivasi dalam diri peserta didik. Media menjadi sangat berguna selama proses pembelajaran karena mampu menjadi perantara bagi guru dalam menyampaikan bahan ajar (Dewanti R.A, et al., 2019). Media pembelajaran perlu dikembangkan sebelum melaksanakan pembelajaran serta menjadi bagian penting untuk

menunjang keberhasilan pembelajaran yang akan dilaksanakan (Siburian, Corebima, Ibrohim, & Saptasari, 2019). Strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi lebih dikedepankan disaat perkembangan global agar peserta didik lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran (Putri Heni, Ardi, Alberida, & Yogica, 2021).

Adanya bantuan media pembelajaran akan membuat guru dapat menghindari atau mengurangi terjadinya salah komunikasi dalam proses pembelajaran. Peran sebuah media pembelajaran juga sangat penting dalam pemaparan beberapa konsep mata pelajaran tertentu, yang mana konsep-konsep mata pelajaran tersebut membutuhkan tingkat pemahaman tertentu dan sukar untuk disampaikan dengan bahasa verbal. Memilih model pembelajaran yang tepat adalah salah satu langkah yang bisa dilakukan oleh guru sebagai seorang fasilitator dalam pembelajaran. Kontribusi lain yang juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai. (Sugiharni Dessy, 2018). Salah satunya bisa dengan membuat media pembelajaran interaktif, pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran interaktif dapat memenuhi standar proses pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Fadli & Hakiki, 2020).

Berdasarkan keadaan di sekolah yang kekurangan media

pembelajaran sehingga guru masih menggunakan media seadanya. Jadi pada penelitian kali ini akan mengembangkan media pembelajaran infografis yang dikembangkan menggunakan aplikasi TikTok.

Banyaknya pengguna smartphone android dari kalangan pelajar belum dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya pada ranah pengetahuan dan keterampilan, membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada siswa (Branchais & Achamadi, 2019).

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang pesat, jadi kita sudah bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada saat ini. Contohnya, aplikasi TikTok siapa yang tidak mengenal aplikasi satu ini. TikTok menjadi sarana komunikasi baru bagi masyarakat. Sebagai sarana komunikasi, berbagai aplikasi tersebut dimanfaatkan oleh penggunanya untuk menyampaikan prestasi, keberadaan, keberhasilan, status, aktivitas, dan berbagai kegiatan lain. Aplikasi TikTok juga sangat mudah didapatkan di android dan juga IOS. TikTok juga merupakan aplikasi yang memiliki popularitas tertinggi di Indonesia bahkan di dunia yang sangat cocok digunakan dimasa sekarang ini (Chotijah, 2021).

Saat ini TikTok merambah semua kalangan, dari yang kecil, remaja, dewasa, bahkan yang lebih tua pun sudah mengenal apa itu aplikasi TikTok. Dengan demikian, tik tok

dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk belajar siswa. Aplikasi TikTok memiliki beberapa keunggulan diantaranya yang pertama aplikasi ini sangat terbaharukan dan sangat cocok digunakan oleh siswa karena sangat mudah, yang kedua aplikasi ini merupakan aplikasi yang mengikuti perkembangan era teknologi yang lekat dengan siswa (Suprihatin, 2022). Sehingga aplikasi TikTok sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi yang mengikuti perkembangan zaman (Taubah, 2020).

Hampir seluruh siswa SMK saat ini telah memiliki dan menggunakan aplikasi TikTok. Maka dari itu sambil mencari hiburan di TikTok. siswa juga tetap bisa sambil belajar. Media pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik terlibat langsung dengan media yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi menarik dan diharapkan mampu membuat peserta didik dapat memahami materi (Asri Tanjung & Dwiningsih, 2022). Oleh karena itu, diperlukannya adanya media pembelajaran yang mampu menjadi solusi. Infografis berbasis TikTok merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Media dengan berbasis TikTok ini selain memanfaatkan teknologi yang ada juga termasuk praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran saat ini adalah pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan praktis (Putri Septiyana & Sulistyaningrum, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SMK IPIEMS Surabaya dalam proses pembelajaran siswa kelas XII pada materi teks editorial. Karena teks editorial adalah salah satu cara bagi media massa untuk mengkomunikasikan pandangannya kepada pembaca dan mempengaruhi opini publik terkait isu-isu penting. Jadi, untuk pengembangan media pembelajaran kali ini mengusung tema "Investasi Pendidikan Untuk Indonesia Maju" karena pendidikan memegang peranan strategis dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkolaborasi (Lestari, Ardhuha, Verwati, & Susilawati, 2023).

Penelitian serupa pernah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok dengan pokok bahasan menstimulasi fisik motorik kasar pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun (Tibyani & Adhe, 2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tentang konsep bullying pada siswa sekolah dasar di kota Makassar (Nurhanaysa, Irfan, & Rahman, 2022). Kemudian, pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada pembelajaran PJOK materi narkoba pada peserta didik kelas X MAN Karangasem (Ahdi, Wahjoedi, & Gunarto, 2022).

Perbedaan penelitian saat ini dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan terletak pada mata pelajaran, tingkatan kelas, muatan materi dan tema. Penelitian kali ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMK dengan materi teks editorial dengan menggunakan

infografis. Harapannya, peserta didik dapat memahami terkait materi teks editorial dan mampu membuat teks editorial sendiri serta senantiasa bisa menyuarakan tentang pendidikan di Indonesia saat ini untuk lebih baik dan maju kedepannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan instrument penelitian yang digunakan berupa lembar validasi media yang kemudian menjadi data skor validasi. Penelitian ini dilakukan di SMK IPIEMS Surabaya dalam proses pembelajaran siswa kelas XII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Editorial. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi media kemudian, dihitung presentase validitasnya. Selanjutnya, dalam pengisian lembar validasi dilakukan oleh tiga validator ahli media (dua dosen PBSI dan satu guru Bahasa Indonesia) sedangkan, lembar validasi untuk memperoleh data dari validator dibuat dalam bentuk skala likert menggunakan sistem skala 4 yang terdiri dari beberapa kategori nilai validasi.

Tabel 1. Penilaian Validasi

Kategori Penilaian	Skor Penilaian
Tidak Baik	1
Kurang Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Hasil dari validator akan dipresentase dengan rumus berikut.

$$\% \text{ kevalidan} + \frac{\text{jumlah skor seluruh validator}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya, nilai validasi yang didapatkan dari validator akan disesuaikan dengan kriteria presentase validasi dalam beberapa kategori sesuai tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Validasi

Presentase	Keterangan
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah wujud media infografis teks editorial yang diunggah pada Tik Tok dalam bentuk *swipe*.



Gambar 1. Tampilan Media Infografis

Pada bagian halaman swipe pertama dimunculkan pertanyaan pemantik terkait materi. Pada swipe kedua

dimunculkan judul materi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Pada swipe ketiga

dimunculkan materi singkat teks editorial, yaitu pengertian, struktur, dan ciri-ciri teks editorial. Pada swipe keempat ditampilkan lanjutan materi teks editorial yang meliputi kaidah kebahasaan dan Langkah dalam embuat teks editorial. Pada swipe kelima ditampilkan contoh teks analisis teks editorial berdasarkan

struktur teks dan kaidah kebahasaan. Secara lengkap media dapat dilihat pada

<https://vt.tiktok.com/ZSjCtkBwu/>

Media yang dikembangkan divalidasi oleh 3 validator dengan perolehan nilai sebagai berikut.

Tabel 3. Keterangan Hasil Validasi Pengembangan Media

No.	Kriteria	V1	V2	V3	Rata-rata
1.	Kelayakan Isi				
	a. Ketepatan materi	3	3	3	3
	b. Kelengkapan materi	3	3	3	3
	c. Keakuratan dalam pemilihan wacana/teks	4	4	3	3,7
	d. Ketepatan dalam pemberian contoh analisis	3	3	3	3
	Total Nilai Kelayakan Isi	13	13	12	12,7
	Persentase Kelayakan Isi				79,1%
2.	Kelayakan bahasa				
	a. Kesesuaian dengan tingkat keterbacaan siswa	4	3	3	3,3
	b. Ketepatan bahasa	4	3	3	3,3
	c. Ketepatan ejaan	4	3	3	3,3
	Total Nilai Kelayakan Bahasa	12	9	9	9,9
	Persentase Kelayakan Bahasa				83,3 %
3.	Kelayakan penyajian				
	a. Konsistensi sistematika penyajian	3	3	3	3
	b. Keterpusatan pada peserta didik	3	3	3	3
	c. Merangsang metakognisi peserta didik	3	3	3	3
	Total Nilai Kelayakan Penyajian	9	9	9	9
	Persentase Kelayakan Penyajian				75%
4.	Kelayakan kegrafikaan				
	a. Kesesuaian ukuran dengan pemilihan jenis media	3	2	3	2,6
	b. Kesesuaian pemilihan warna	3	3	3	3
	c. Kesesuaian pemilihan desain gambar	3	2	3	2,6
	d. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang desain tidak mengganggu isi teks/materi	4	3	3	3,3
	e. Jenis huruf sesuai dengan materi	3	3	3	3
	Total Nilai Kelayakan Kegratikaan	16	13	15	11,5
	Persentase Kelayakan Kegratikaan				73,3%
5.	Kelayakan Penggunaan				
	a. Kemudahan dalam mengakses media	4	3	3	3,3
	b. Kepraktisan dalam penggunaan media	4	3	3	3,3
	c. Ketahananlamaan media	4	3	3	3,3
	Total Nilai Kelayakan Penggunaan	12	9	9	9,9
	Persentase Kelayakan Penggunaan				83,3%

Dari analisis data hasil validasi oleh tiga validator (2 dosen PBSI dan satu guru Bahasa Indonesia) diperoleh presentase 79,1% dengan rata-rata 12,7 dikatakan layak pada kriteria kelayakan isi, dikatakan sangat layak dengan rata-rata 9,9 dengan presentase 83,3% pada kriteria kelayakan bahasa, untuk kriteria kelayakan penyajian dikatakan layak dengan rata-rata 9 dengan presentase 75%, selanjutnya diperoleh presentase 73,3% dengan rata-rata 11,5 dikatakan layak pada kriteria kelayakan kegrafikaan, kemudian dengan rata-rata 9,9 dengan presentase 83,3% pada kriteria kelayakan penggunaan, sehingga masuk dalam kategori sangat layak.

Hal terpenting dalam pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Sebaik apapun media tentu harus dapat menyampaikan pesan dengan baik. Penyampaian pesan yang baik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran (Zhuhuri, Sujinah, Fatin, Haryanti, & Supriyanto, 2023). Supaya media dikatakan mampu menyampaikan pesan dengan baik, media perlu divalidasi oleh validator ahli. Untuk aspek yang dinilai pada lembar validasi terdiri dari beberapa kriteria yaitu, kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikaan, dan kelayakan penggunaan. Berikut hasil dari setiap kriteria yang dinilai oleh validator.

Kevalidan Kelayakan Isi

Pada kriteria kelayakan isi terdiri dari beberapa aspek yang dinilai yaitu, 1) ketepatan materi, 2) kelengkapan materi, 3) keakuratan dalam pemilihan wacana/teks dan 4) ketepatan dalam pemberian contoh analisis. Dari keempat aspek ini yang memperoleh nilai paling tinggi adalah keakuratan dalam pemilihan wacana/teks dengan nilai 4 dari validator 1 dan 2, nilai 3 dari validator 3. Aspek ketepatan materi, kelengkapan materi, dan ketepatan dalam pemberian contoh analisis mendapatkan nilai 3 dari semua validator.

Catatan dari validator 1 pada kriteria kelayakan isi adalah unsur kebahasaan belum muncul pada media pembelajaran ini. Sebenarnya, dari catatan yang didapat dari validator, pengembang sudah mencantumkan unsur kebahasaan di dalam materi pada media pembelajaran ini akan tetapi pengembang tidak mewarnai atau tidak menekankan bahwa itu adalah unsur kebahasaan.

Berdasarkan hasil penilaian, pada kriteria kelayakan isi diperoleh jumlah total nilai dari semua validator sejumlah 38 poin dengan rata-rata 12,7. Kemudian, nilai tersebut dipresentase menjadi 79,1%. Hasil presentase dicocokkan pada tabel interpretasi kelayakan media dan diketahui dari hasil interpretasi tersebut bahwa kelayakan isi media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa SMK kelas XII dinyatakan layak dengan sedikit revisi.

Kelayakan materi dalam media pembelajaran dalam TikTok sama hanya dengan menggunakan media lainnya. TikTok hanyalah sebagai pengemas. Dengan demikian, kunci utama dalam kesesuaian materi terletak pada bagaimana pengembang mampu merancang materi yang sesuai, sederhana, dan memudahkan siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang menyebutkan ketersesuaiannya kelayakan materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok (Nurhanaysa, Irfan, & Rahman, 2022)

Kevalidan Kelayakan Bahasa

Pada kriteria kelayakan bahasa terdiri dari tiga aspek yaitu, 1) kesesuaian dengan tingkat keterbacaan siswa, 2) ketepatan bahasa, dan 3) ketepatan ejaan. Ketiga aspek ini memperoleh nilai 4 dari validator 1, dan memperoleh nilai 3 dari validator 2 dan 3. Catatan dari validator 2 pada kriteria ini adalah bahasa dibuat lebih efektif supaya memudahkan siswa untuk membacanya.

Berdasarkan hasil penilaian, pada kriteria kelayakan bahasa diperoleh jumlah total nilai dari semua validator sejumlah 30 poin dengan rata-rata 9,9. Kemudian, nilai tersebut dipresentase menjadi 83,3%. Hasil presentase dicocokkan pada tabel interpretasi kelayakan media dan diketahui dari hasil interpretasi tersebut bahwa kelayakan bahasa media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa SMK kelas XII dinyatakan sangat layak dengan sedikit revisi.

Salah satu hal yang mendukung tersampainya pesan materi kepada pembaca adalah penggunaan Bahasa. Bahasa menjadi aspek penting dalam komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung (Zhuhuri, Sujinah, Fatin, Haryanti, & Supriyanto, 2023).

Kevalidan Kelayakan Penyajian

Pada kriteria kelayakan penyajian terdiri dari tiga aspek yaitu, 1) konsistensi sistematika penyajian, 2) keterpusatan pada peserta didik, dan 3) merangsang metakognisi peserta didik. Semua aspek pada kriteria kelayakan penyajian ini memperoleh nilai 3 dari semua validator. Tidak ada catatan dari validator pada kriteria ini, media yang pengembang buat sudah layak untuk disajikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian, pada kriteria kelayakan penyajian diperoleh jumlah total nilai dari semua validator sejumlah 27 poin dengan rata-rata 9. Kemudian, nilai tersebut dipresentase menjadi 75%. Hasil presentase dicocokkan pada tabel interpretasi kelayakan media dan diketahui dari hasil interpretasi tersebut bahwa kelayakan penyajian media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa SMK kelas XII dinyatakan layak dengan sedikit revisi.

Penelitian ini didukung oleh (Hulinggi & Mohamad, 2022) yaitu dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada materi pengetahuan dasar geografi mendapatkan nilai presentase 90% (sangat layak). Hal ini didukung dengan rasa ingin tahu dan belajar

peserta didik menggunakan media berbasis aplikasi TikTok ini.

Kevalidan Kelayakan Kegrafikaan

Pada kriteria kelayakan kegrafikan terdiri dari lima aspek yaitu, 1) kesesuaian ukuran dengan pemilihan jenis media, 2) kesesuaian pemilihan warna, 3) kesesuaian pemilihan desain gambar, 4) penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang desain tidak mengganggu isi teks/materi, dan 5) jenis huruf sesuai dengan materi. Dari kelima aspek tersebut yang memperoleh nilai paling tinggi adalah penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang desain tidak mengganggu isi teks/materi, dan jenis huruf sesuai dengan materi memperoleh nilai 4 dari validator 1, nilai 3 dari validator 2 dan 3. Untuk aspek kesesuaian ukuran dengan pemilihan jenis media memperoleh nilai 3 dari validator 1 dan 3 sedangkan dari validator 2 memperoleh nilai 2. Selanjutnya, untuk aspek kesesuaian pemilihan warna memperoleh nilai 3 dari semua validator. Kemudian, aspek kesesuaian pemilihan desain gambar memperoleh nilai 3 dari validator 1 dan 3, nilai 2 dari validator 2. Terakhir, untuk aspek jenis huruf sesuai dengan materi memperoleh nilai 3 dari semua validator.

Catatan pada kriteria ini dari semua validator rata-rata adalah ukuran font terlalu kecil serta jenis dan ukuran huruf harus konsisten disetiap bagiannya.

Berdasarkan hasil penilaian, pada kriteria kelayakan kegrafikaan

diperoleh jumlah total nilai dari semua validator sejumlah 44 poin dengan rata-rata 11,5. Kemudian, nilai tersebut dipresentase menjadi 73,3%. Hasil presentase dicocokkan pada tabel interpretasi kelayakan media dan diketahui dari hasil interpretasi tersebut bahwa kelayakan kegrafikaan media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa SMK kelas XII dinyatakan layak dengan sedikit revisi.

Aspek kegrafikaan berkaitan erat dengan peningkatan motivasi siswa dan ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, media yang baik tentu saja harus memiliki tingkat kegrafikaan yang baik. Meskipun diaplikasikan dalam TikTok, media pembelajaran juga perlu memperhatikan aspek kegrafikaan agar dapat semakin menarik minat siswa (Pea Imelda, Walidain, Hermansyah, Fitriyanto, & Darmanto, 2021).

Kevalidan Kelayakan Penggunaan

Pada kriteria kelayakan penggunaan terdiri dari tiga aspek yaitu, 1) kemudahan dalam mengakses media, 2) kepraktisan dalam penggunaan media, dan 3) ketahananlamaan media. Ketiga aspek tersebut memperoleh nilai yang paling tinggi dari validator 1 dengan nilai 4 sedangkan untuk validator 2 dan 3 memperoleh nilai 3 untuk semua aspek pada kriteria ini. Tidak ada catatan dari validator pada kriteria ini.

Berdasarkan hasil penilaian, pada kriteria kelayakan penggunaan diperoleh jumlah total nilai dari semua validator sejumlah 30 poin dengan rata-rata 9,9. Kemudian, nilai tersebut

dipresentase menjadi 83,3%. Hasil presentase dicocokkan pada tabel interpretasi kelayakan media dan diketahui dari hasil interpretasi tersebut bahwa kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis TikTok untuk siswa SMK kelas XII dinyatakan sangat layak dengan sedikit revisi.

TikTok merupakan aplikasi sosial media yang dekan dengan siswa SMK. Siswa sudah paham cara menggunakannya dengan baik dan dapat menggunakannya secara fleksibel. Hal tersebut yang menjadi kunci keberhasilan dalam kepraktisan penggunaan TikTok. Dengan kemudahan dan kedekatan media yang dipilih, siswa dapat belajar dengan nyaman dan tenang. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dengan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran TikTok di kelas yang menunjukkan adanya proses pembelajaran yang berjalan dengan kondusif dan tampak tenang di dalam kelas karena peserta didik sangat fokus untuk belajar (Hulinggi & Mohamad, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data, dapat dikatakan bahwa media infografis teks editorial melalui swipe TikTok untuk siswa kelas XII layak digunakan. Data validasi hasil penelitian yang dilakukan oleh tiga validator (2 dosen PBSI dan satu guru Bahasa Indonesia) diperoleh presentase 79,1% dengan rata-rata 12,7 dikatakan layak pada kriteria kelayakan isi, dikatakan sangat layak

dengan rata-rata 9,9 dengan presentase 83,3% pada kriteria kelayakan bahasa, untuk kriteria kelayakan penyajian dikatakan layak dengan rata-rata 9 dengan presentase 75%, selanjutnya diperoleh presentase 73,3% dengan rata-rata 11,5 dikatakan layak pada kriteria kelayakan kegrafikaan, kemudian dengan rata-rata 9,9 dengan presentase 83,3% pada kriteria kelayakan penggunaan, sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Untuk selanjutnya, media ini dapat digunakan untuk diteliti lebih lanjut untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaannya di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdi, A., Wahjoedi, & Gunarto, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TikTok Pada Pembelajaran PJOK Materi Narkoba Pada Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, Vol.10 No.3, 103-112.
- Asri Tanjung, A., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA*, Vol. 6 No.2, 465-473.
- Branchais, S., & Achamadi, H. (2019, Juli). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas

- XI SMA. *Inovasi Pendidikan Fisika, Vol. 08 No. 02*, 508-511.
- Chotijah, F. (2021). TikTok Sebagai Media Kreativitas di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Dakwah, Vol. 22 No.1*, 105-130.
- Delfira, A., & Ardi. (2021, April). Validitas Media Pembelajaran E learning Berbasis Edmodo Pada Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Biologi dan Pemberdayaannya, Vol 8 No. 1*, 7-13.
- Dewanti R.A, Yana, Y., Maretha, D., Ulfa, K., Kurratul, A., Asnilawati, . . . Nurokhman, A. (2019). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Pada Materi Plantae di Kelas X SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, (pp. 23-28).
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. *JIPTI, Vol. 01 No.01*, 9-15.
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022, Agustus). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada materi pengetahuan dasar geografi. *Jurnal IDEAS, Vol. 8 No.3*, 913-920.
- Lestari, E., Ardhuha, J., Verwati, P., & Susilawati. (2023, April). Validitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Gropu Investigation untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 8 No. 1b*, 620-626.
- Mulder, S., Khoiri, N., & Hayat Syaipul, M. (2023, April). Validitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Web dengan Pendekatan STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *HAF ECS, Vol. 2 No. 1*, 11-17.
- Nurhanaysa, Irfan, M., & Rahman, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tentang konsep bullying pada siswa sekolah dasar di kota Makassar. *PINISI Jurnal Of Education, Vol.2 No.6*, 88-93.
- Pea Imelda, J., Walidain, N., Hermansyah, Fitriyanto, F., & Darmanto. (2021). Media Pembelajaran fisika Berbasis TikTok untuk Membantu Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Kajian Teknologi & Lingkungan, vol.4 No.1*, 262-267.
- Putri Heni, A., Ardi, Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal For Lesson and Learning Studies, Vol. 4 No. 2*, 230-237.
- Putri Septiyana, B., & Sulistyningrum, H. (2022, April). Uji Validitas Pengembangan Video

- Pembelajaran Matematika Sparkol Videoscribe Berbasis CTL untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, Vol. 4 No. 1, 29-36.
- Siburian, J., Corebima, D., Ibrohim, & Saptasari, M. (2019, Juni). Analisis Validitas Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Lingkungan Berstrategi Inkuiri dan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis, Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 5 No. 1, 31-47.
- Sugiharni Dessy, G. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.2 No.2, 88-95.
- Suprihatin, G. (2022). Penggunaan Media TikTok dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MTSN 4 Gunungkidul. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2 No.1, 107-115.
- Taubah, M. (2020, Vol.2 No.1). Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Muallim Jurnal Pendidikan Islam*, 57-66.
- Tibyani, A., & Adhe, R. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan pokok bahasan menstimulasi fisik motorik kasar pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 10 No.2, 67-82.
- Zhuhuri, N., Sujinah, S., Fatin, I., Haryanti, T., & Suoriyanto, E. (2023, Mei). Validitas Video Pembelajaran Teks Deskripsi "Wisata Religi Surabaya" Fase D. *Jurnal IDEAS*, Vol. 9 No. 2, 455-460.