

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA ASPEK TEATER  
MATERI TEKNIK DASAR SENI PERAN MENGGUNAKAN APLIKASI *TIKTOK*  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 TANASITOLO  
KABUPATEN WAJO SULAWESI SELATAN**

**MEDIA DESIGN FOR LEARNING CULTURAL ARTS THEATERAL ASPECTS OF  
BASIC ENGINEERING MATERIALS OF ROLE ARTS USING *TIKTOK*  
APPLICATIONS IN STATE FIRST MIDDLE SCHOOL 3 TANASITOLO, WAJO  
DISTRICT, SOUTH SULAWESI**

Besse Ayu Wulandari Kasin, Prusdianto, Tony Mulumbot

Pendidikan Sendratasik, Jurusan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Email : [besseyuwulandarik@gmail.com](mailto:besseyuwulandarik@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Besse Ayu Wulandari Kasin, 2020. Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aspek Teater Materi Teknik Dasar Seni Peran menggunakan Aplikasi TikTok di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui proses perancangan, validitas dan kepraktisan media pembelajaran Seni Budaya aspek Teater materi Teknik Dasar Seni Peran menggunakan aplikasi TikTok di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan adalah data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert). Perancangan media pembelajaran Seni Budaya aspek Teater materi Teknik Dasar Seni Peran menggunakan aplikasi TikTok, perancangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu a. tahap analisis; b. tahap perencanaan; c. tahap perancangan; dan d. tahap implementasi. Berdasarkan 4 tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran Seni Budaya aspek Teater menggunakan aplikasi TikTok layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI pada Materi Teknik Dasar Seni Peran di sekolah. **Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Seni Budaya, Aplikasi TikTok.*

**ABSTRACT**

*Besse Ayu Wulandari Kasin, 2020. Design of Learning Media for Cultural Arts Aspects of Theater Material for Basic Techniques of Acting Using the TikTok Application in Tanasitolo 3 Middle Middle School, Wajo Regency, South Sulawesi. The purpose of this study was to determine the design process, validity and practicality of the cultural arts learning media in the theater aspects of the basic technique of performing arts using the TikTok application in Tanasitolo State Junior High School 3, Wajo Regency, South Sulawesi. There are two types of data sources in this study, namely primary data sources and secondary data sources. The data analysis technique used is that data obtained through testing activities is classified into two, namely qualitative data and quantitative data. Qualitative data in the form of criticism and suggestions put forward by material experts, media experts, and students were collected to improve this learning media product. The quantitative data obtained from the questionnaire were then converted to qualitative data on a*

*scale of 5 (Likert scale). The design of learning media for Cultural Arts in the Theater aspect of the Basic Technique of Acting using the TikTok application, the design of this learning media is carried out in 4 stages, namely a. analysis stage; b. planning stage; c. design stage; and D. the implementation stage. Based on these 4 stages, it can be concluded that the product of learning media for the Cultural Arts aspects of the Theater using the TikTok application is suitable for use as a learning medium for class XI students on the Basic Engineering Material for Acting in schools.*

**Keywords:** Learning Media, Cultural Arts, TikTok Application.

## PENDAHULUAN

Hakikatnya, aktivitas yang tidak pernah terputus dilakukan manusia selama hidupnya adalah belajar. Setiap orang pasti belajar, apakah belajar secara formal, informal, pengalaman sendiri, maupun dari pengamatan terhadap pengalaman orang lain. Belajar merupakan sesuatu yang hakiki dan merupakan kebutuhan mendasar setiap orang. Banyak teori yang sudah dan sedang berkembang saat ini yang menjelaskan hakikat belajar. Proses perubahan dalam pikirandan perubahan karakter ini merupakan indikator utama seseorang telah melakukan proses belajar (Edi, 2018:1276).

Pembelajaran merupakan proses memfasilitasi agar individu dapat belajar. Antara belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Secara khusus dapat diutarakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan moral, intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, baik itu kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkontruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik. Kemampuan-kemampuan yang dikemukakan di atas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada abad 21. Abad 21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital (Edi, 2018:1277).

Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan

masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Tahun 1960 sampai sekarang telah berkembang dengan pesat penggunaan komputer, internet dan handphone. Masyarakat telah berubah dari masyarakat *offline* menjadi masyarakat *online*. Sebagai catatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang telah meningkat menjadi sebanyak 132,5 juta orang. Oleh karena perkembangan digitalisasi yang semakin pesat di masyarakat, mau tidak mau pembelajaran di sekolah di Indonesia harus mengikuti perkembangan tersebut (Edi, 2018:1277).

Meningkatkan mutu pendidikan peran guru profesional sangat dibutuhkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 yang meng-isyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Sistem pendidikan yang baik maka akan dapat meningkatkan daya saing Indonesia melalui penciptaan sumber daya manusia yang baik.

Partnership for 21st Century Learning (P21) mengembangkan framework pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan

pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). Framework ini juga menjelaskan tentang keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai agar siswa dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaannya maka di butuhkanlah media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat dan memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan, serta siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, aktif mengikuti pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas demi mengembangkan potensi yang dimiliki (Teni, 2018:17), dari banyak media sosial yang ada, *TikTok* merupakan media sosial baru yang memberikan wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi melalui konten video dari berbagai fitur yang ada pada aplikasi *TikTok*.

Aplikasi ini menghadirkan *special effects* yang menarik dan mudah digunakan sehingga semua orang bisa menciptakan sebuah video yang keren dengan mudah. *Special effects* tersebut di antaranya *efek shaking and shivering* pada video dengan *electronic music*, dan properti lainnya. Sebagai tambahan, siswa dapat lebih mengembangkan bakatnya lagi dan membuka dunia tanpa batas hanya dengan memasuki

perpustakaan musik lengkap *TikTok*, dengan memberdayakan pemikiran-pemikiran yang kreatif sebagai bentuk revolusi konten, menjadikan aplikasi ini sebagai sebuah wadah baru dalam berkreasi bagi para online *content creators* di seluruh dunia maka sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran Seni Budaya khususnya pada aspek teater. Pembelajaran Seni Budaya khususnya pada aspek teater dengan salah satu materi inti yaitu teknik dasar pemeranan, untuk keterampilan berbicara misalnya, siswa dapat menggunakan fitur rekam suara pada Aplikasi ini kemudian dikomunikasikan melalui jejaring, dan salah satu fitur yaitu fitur reaksi yang sejatinya lebih dulu populer di kalangan pengguna *YouTube*. Namun, *TikTok* menyempurnakan fitur ini dengan membuatnya lebih baik dan lebih efektif. Pengguna dapat merekam langsung reaksi mereka terhadap satu video ketika video sedang diputar, dan dapat memilih di sisi mana mereka ingin menaruh reaksi mereka yang diputar bersamaan sehingga sangat mendukung dan membantu dalam proses latihan dalam pengolahan materi seni peran dengan fitur ada di aplikasi *TikTok* siswa dapat bermain peran yang mengedepankan aspek ekspresi dan kreatifitas siswa sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Berdasarkan indikasi tersebut, pentingnya perancangan media pembelajaran yang interaktif dan dekat dengan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada aspek teater di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan, maka peneliti mengangkat “Perancangan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan Aplikasi *TikTok* di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan” sebagai judul penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan perancangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan perancangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan.

Penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model perancangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam perancangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian perancangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Dikarenakan penelitian perancangan ini hanya menilai kelayakan produk tidak sampai menilai keefektifan dari produk media pembelajaran (Anggraeni, 2015:57-58).

Penelitian perancangan ini merupakan penelitian dengan model prosedural, yang menunjukkan langkah-langkah dari proses perancangan produk. Perancangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan dinilai kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Sehingga diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya aspek teater.

### B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian bertempat di SMP Negeri 3 Tanasitolo, lebih tepatnya di Jl. Poros Sengkang Kecamatan Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Peneliti

mengambil lokasi di SMP Negeri 3 Tanasitolo dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut menjadi salah satu sekolah di daerah Kabupaten Wajo yang guru maupun siswanya kurang termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada pembelajaran aspek teater.

### C. Sasaran Penelitian dan Sumber Data

#### 1. Sasaran Penelitian

Sasaran dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IX di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

#### 2. Sumber Data

Sumber data primer pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu ibu Rahmawati, S.Pd. Adapun sumber data sekunder pada penelitian ini adalah peserta dikelas IX di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

### D. Desain Penelitian

Metode penelitian dan perancangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2012: 407).

Desain penelitian menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model perancangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ADDIE mulai ada pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Model ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam perancangan dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian perancangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation* (Anggraeni, 2015:58).

Dikarenakan penelitian perancangan ini hanya menilai kelayakan produk tidak sampai menilai keefektifan dari produk media pembelajaran yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### 1. Tahap analisis

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain:

- a. Data yang dikumpulkan berupa standar kompetensi teknik dasar seni peran sesuai kaidah pementasan drama. Selain itu, ada indikator dan materi pelajaran (Ekspresi atau mimik). Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.
- b. Pengumpulan data tentang analisis peserta didik.
- c. Pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran.

#### 2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan perancangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- a. Menentukan standar kompetensi pada materi pokok teknik dasar seni peran sesuai kaidah pementasan drama, serta menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan silabus Seni Budaya aspek teater.
- b. Menentukan kompetensi dasar dari materi pokok teknik dasar seni peran sesuai kaidah pementasan drama yakni ekspresi atau mimik.

#### 3. Tahap perancangan

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya

yaitu tahap perancangan. Dalam tahap perancangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

##### a. Pembuatan produk

Mengumpulkan video pendukung seperti video jenis-jenis ekspresi atau mimik marah, sedih, gembira dll. Kemudian dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk media sosial membuat satu akun pada aplikasi *TikTok* yang digunakan guru untuk mengumpulkan tugas pada siswa. Siswa mengumpulkan tugas video pada akun tersebut dengan menandai atau *tag* (@) akun yang telah dibuat.

Akun yang akan dibuat pada aplikasi *TikTok* menjadi media pembelajaran Seni Budaya aspek teater akan didesain *privat* dalam hal ini hanya akun siswa yang disetujui yang dapat mengikuti serta melihat dan menyukai video pada akun media pembelajaran tersebut.

##### b. Validasi

Dalam validasi terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum diuji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi Rahmawati, S.Pd sebagai guru Seni Budaya yang ada di sekolah.
- 2) Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh Prusdianto, S.Pd., M.Sn selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran aplikasi *TikTok*.

##### c. Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar



menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan. Produk diuji coba dengan melibatkan siswa kelas IX SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

#### 5. Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berbentuk akun dengan menggunakan aplikasi *TikTok* yang siap digunakan dalam kelas maupun dalam jaringan (*Daring*). Ini berfungsi agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat luas.

### E. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Desain Penilaian

Penilaian produk yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang kualitas media pembelajaran. Penelitian ini mengungkap hasil penilaian media yang diberikan oleh subyek untuk kemudian dianalisis dan dilakukan revisi produk. Tahap penilaian dilakukan sebelum produk dimanfaatkan secara umum, tahap tersebut antara lain:

- 1) Tahap 1, yaitu Penilaian oleh ahli materi sebelum produk di uji cobakan haruslah produk divalidasi isi materinya. Aplikasi *TikTok* yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi yaitu Rahmawati, S.Pd guru dari mata pelajaran Seni Budaya. Aspek yang dinilai berkaitan dengan pembelajaran dan kebenaran isi, serta berkaitan dengan kompetensi yang

dimiliki sesuai dengan tujuan penelitian.

- 2) Tahap 2, yaitu penilaian oleh ahli media. Tahap ini aplikasi yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media yaitu Prusdianto, S.Pd, M.Sn. Ahli media akan memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan pemograman aplikasi *TikTok*. Setelah produk dinilai layak oleh ahli media, maka media pembelajaran dapat dikatakan memiliki validitas secara internal. Oleh sebab itu, produk multimedia yang dikembangkan sudah siap di uji cobakan untuk menghasilkan produk yang memiliki validitas internal.
- 3) Tahap 3, yaitu implementasi produk kepada siswa sebagai penilaian akhir produk.

#### 2. Jenis Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data ini didapat dari berbagai sumber yaitu ahli materi, ahli media dan siswa. Data kualitatif merupakan hasil angket penilaian yang berupa uraian, saran, dan masukan dari subjek ujicoba penelitian yaitu ahli materi, ahli media dan siswa. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba yang berupa nilai kategori yaitu 5, 4, 3, 2 dan 1 kemudian kategori ini diubah menjadi data kualitatif sebagai berikut:

Sangat Kurang	(SK)	untuk nilai 1
Kurang	(K)	untuk nilai 2
Cukup Baik	(CB)	untuk nilai 3
Baik	(B)	untuk nilai 4
Sangat Baik	(SB)	untuk nilai 5

#### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses perancangan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan

aplikasi *TikTok* yang berupa angket. Angket disusun meliputi tiga jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk peserta didik. Adapun cakupan penilaian dalam penilaian ini adalah sebagai berikut: (a) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran dan aspek isi. (b) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan aspek pemograman (c) aspek yang dinilai oleh peserta didik meliputi aspek penggunaan.

**F. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi, ahli media, dan peserta didik dihimpun untuk memperbaiki produk media pembelajaran ini. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuisioner selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui kualitas produk dengan uraian berikut:

- Sangat Kurang (SK) diberi skor 1
- Kurang (K) diberi skor 2
- Cukup Baik (CB) diberi skor 3
- Baik (B) diberi skor 4
- Sangat Baik (SB) diberi skor 5

Konversi skala lima tersebut menggunakan acuan konversi pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2009: 238).

Keterangan:

$\bar{X}$ , (Rarata skor ideal) =  $1/2$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$sb_i$ (Simpangan baku ideal) =  $1/6$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Mak = 5

Skor Min = 1

$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$

= 3

$Sb_i = \frac{1}{6} (5-1)$

= 0,67

Skala 5 =  $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

=  $X > 3 + 1,2$

=  $X > 4,2$

Skala 4 =  $3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

=  $3 + 0,4 < X \leq 4,2$

=  $3,4 < X \leq 4,2$

Skala 3 =  $3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

=  $3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$

=  $2,6 < X \leq 3,4$

Skala 2 =  $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$

=  $3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$

=  $1,8 < X \leq 2,6$

Skala 1 =  $X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$

=  $X \leq 3 - 1,2$

=  $X \leq 1,8$

Menghitung rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut:

$$\text{rata - rata tiap aspek} = \frac{\text{jumlah skor rata - rata tiap indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan produk dengan minimal “3,4” dengan kategori “Baik”, sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media, dan siswa, jika telah didapat hasil penilaian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil perancangan tersebut dianggap layak digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Menentukan tempat penelitian merupakan hal pertama yang dilakukan sebelum dilakukan penelitian. Orientasi tempat dilakukan untuk mengetahui letak dan kondisi tempat penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tanasitolo, lebih tepatnya di Jl. Poros Sengkang Kecamatan Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

##### a. Sejarah singkat berdirinya SMP Negeri 3 Tanasitolo

SMP Negeri 3 Tanasitolo merupakan salahsatu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Wajo yang beralamat di Jl. Poros Sengkang Kecamatan Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

Pembangunan gedung sekolah SMP Negeri 3 Tanasitolo dimulai sejak tahun 2005, pada tahun yang sama SMP Negeri 3 Tanasitolo menerima siswa baru pertama kalinya. Sekolah ini terletak ditengah-tengah pemukiman sawah masyarakat Tanasitolo. Adapun Kepala Sekolah yang telah memimpin yaitu:

- 1) Agung, S.Pd
- 2) Umar S.Pd.,M.Si
- 3) Idris S.Pd.,MM
- 4) Jumardin S.Pd.,M.Pd
- 5) Kambe S.Pd

##### b. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Tanasitolo

###### 1) Visi

Unggul dalam Prestasi, Terampil, dan Berbudaya berdasarkan Imtaq dan Iptek.

###### 2) Misi

- a) Menanamkan karakter religious melalui pembiasaan

- b) Menanamkan perilaku jujur, disiplin dan bertanggung jawab
- c) Mengoptimalkan pembiasaan memelihara dan melestarikan lingkungan hidup
- d) Mengoptimalkan pembelajaran PAIKEM dan bimbingan konseling
- e) Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler
- f) Mengoptimalkan peran komite sekolah dan pengurus kelas dalam pemberdayaan lingkungan hidup
- g) Menjalin kerjasama yang harmonis antara sekolah, lingkungan masyarakat dan dunia usaha.

##### c. Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Tanasitolo

##### d. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 15 September 2020 sampai 5 Oktober 2020. Bertempat di SMPN 3 Tanasitolo, lebih tepatnya di Jl. Poros Sengkang Kecamatan Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

#### 2. Proses perancangan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran Seni Budaya aspek Teater materi teknik dasar seni peran di SMPN 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo

Prosedur penelitian Perancangan (*research and development*) merupakan adaptasi dari langkah-langkah penelitian dan Perancangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200) yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations.



Peneliti hanya membatasi penelitian ini sampai pada tahap Implementation. Langkah penelitian tersebut digambarkan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama dalam penelitian Perancangan ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMP Negeri 3 Tanasitolo. Hasil analisis akan digunakan sebagai acuan Perancangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *TikTok*.

1) Studi lapangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IX SMP Negeri 3 Tanasitolo. Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada Aspek Teater kurang memanfaatkan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku pelajaran yang digunakan sebagai sumber untuk dijelaskan kembali kepada peserta didik. Proses pembelajaran masih didominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat *teacher-center*. Siswa dalam proses pembelajaran cenderung bosan dan siswa bersifat *pasif*. Siswa memerlukan media yang dapat merangsang dan membangkitkan semangat belajar dan sebagai salah satu alternatif sumber belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa Perancangan media pembelajaran pada materi pokok teknik dasar seni peran sangat diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar dan sikap siswa. Media

pembelajaran menggunakan Aplikasi *TikTok* mempunyai banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan gambar, video, animasi yang menyangkut materi teknik dasar seni peran sehingga dapat membantu siswa berinteraksi dengan sumber belajar.

2) Studi Literatur

Kompetensi Dasar Memahami teknik olah tubuh, olah suara, dan olah rasa teater modern Indonesia pada materi Teknik Dasar Seni Peran. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku yang digunakan oleh guru dan mengarahkan siswa tertarik pada proses pembelajaran. Karakteristik aplikasi *TikTok* antara lain mampu memperkuat respon pengguna secara cepat. Aplikasi *TikTok* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dan belajar mandiri. Aplikasi *TikTok* memiliki fitur kelengkapan isi dan petunjuk yang jelas, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Mengacu kepada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang di sekolah. Tahap perencanaan merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan, perencanaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *TikTok* disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1) Download Aplikasi *TikTok*

Terlebih dahulu, siswa maupun guru mata pelajaran Seni Budaya mendownload aplikasi *TikTok* pada *Playstore* untuk *Smartphone*

*Android* ataupun *Appstore* untuk *Smartphone ios*.

## 2) Pembuatan akun *TikTok*

Pembuatan akun *TikTok* sebagai media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan *Smartphone*, baik *Android* maupun *IOS*.

Buka aplikasi *TikTok*, akan muncul halaman “Mendaftar *TikTok*” pada halaman tersebut terdapat berbagai pilihan, pilih yang paling atas yaitu “Gunakan nomor telepon atau email”, kemudian masukkan nomor telepon lalu kirim kode pada tombol merah bagian bawah, lalu kode akan masuk pada nomor yang pengguna masukkan sebelumnya, ketik kode tersebut kemudian pilih kirim, maka akan muncul tampilan utama akun pengguna.

## c. Tahap Perancangan (*Development*)

### 1) Meng-edit akun *TikTok*

Setelah pembuatan akun *TikTok*, maka langkah selanjutnya adalah mengedit akun tersebut dengan mengubah nama pengguna sesuai mata pelajaran yaitu Seni Budaya.

Pilih menu “Edit Profil”, akan muncul tampilan edit profil dengan pilihan yaitu “Ubah foto, Ubah Video, Nama, Nama Pengguna, Biodata, Instagram, YouTube, Twitter”, kemudian masing-masing pilihan diisi seperti pada gambar diatas. Profil selesai diedit, maka akan kembali ke tampilan profil yang baru.

### 2) Membuat Konten atau Materi Ajar

Tahap selanjutnya yaitu membuat konten atau materi ajar yaitu materi Teknik Dasar Seni Peran. Pada tahap ini terlebih dahulu pengguna membuat video

materi ajar, kemudian di Upload pada akun pengguna *TikTok*.

Pilih menu tambah (+) yang berada di posisi tengah bawah layar tampilan, kemudian pilih menu “unggah”, akan muncul galeri *smartphone* lalu pilih video materi yang sudah diedit sebelumnya, pilih menu “berikutnya”, akan muncul tampilan video yang dipilih kemudian pilih menu “berikutnya” lagi, diarahkan ke video yang akan di unggah untuk diedit jika ingin di edit lagi setelah itu pilih menu “berikutnya”, muncul tampilan posting dilayar kemudian ketik judul yang ingin di masukkan misalnya “materi inti” seperti pada gambar diatas, lalu pilih menu “posting” pada kolom bawah yang berwarna merah, akan diarahkan ke tampilan beranda untuk menunggu unggahan video sampai 100%, setelah itu video materi pelajaran teknik dasar seni peran selesai diunggah dan siap ditayangkan.

## 3. Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

### a. Penilaian Ahli Materi

Setelah media pembelajaran selesai dibuat dilakukan validasi ahli materi. Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi yang telah diupload secara tersusun dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi *TikTok* pada materi tekni dasar seni peran. Terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan materi ajar dan aspek isi untuk

mengetahui apakah isi dari materi sudah jelas dalam penyajiannya. Ahli materi yang menilai yaitu Rahmawati, S.Pd sebagai guru yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo. Dipilih guru sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi teknik dasar seni peran. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terdapat 8 butir indikator diperoleh dari aspek pemebelajaran. Jumlah skor validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 38 dengan 8 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian dari ahli materi adalah 4,8. Mengacu pada tabel konversi, maka hasil penialaian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran adalah **sangat baik**.

Jumlah skor validasi pada ahli materi terhadap aspek isi adalah 43 dari 8 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian ahli materi adalah 4,8 dengan kategori sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek isi adalah **sangat baik**.

#### b. Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai ahli media pembelajaran menggunakan aplikasi *TikTok*. Aspek tersebut diantaranya aspek tampilan dan aspek pemograman. Aspek tampilan untuk menilai video, fitur, daya dukung musik, pemilihan sajian fitur atau efek video dan tampilan layar. Penilaian ini bermaksud melihat layak atau tidak media tersebut untuk di impelmentasikan kepada siswa. Aspek pemograman menillai tentang kejelasan video, kejelasan petunjuk,

kemudahan penggunaan, efisiensi teks, efisiensi video, respon terhadap peserta didik dan kecepatan program. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Prusdianto, S.Pd., M.Sn selaku dosen Pendidikan Sendratasik. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang media pembelajaran. Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, sangat kurang dan kurang.

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek tampilan adalah 27 dari 6 indikator, sehingga rerata hasil penilaian ahli materi adalah 4,5 dengan kategori sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek tampilan adalah **sangat baik**.

Jumlah skor validasi pada ahli media terhadap aspek pemograman adalah 27 dari 6 indikator, sehingga rata-rata hasil penilaian ahli materi adalah 4,5 dengan kategori sangat baik. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian pada aspek pemograman adalah **sangat baik**.

#### c. Penilaian Siswa

##### 1) Tahap Uji Coba (Implementation)

Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 26 November 2020 di SMPN 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo. Uji coba produk ini dikhususkan pada siswa kelas XI. Sebelum siswa menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran dan mengisi angket yang telah disediakan, terlebih dahulu perancang memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara mengisi angket dan

menjelaskan tentang aplikasi *TikTok* yang digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran.

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba yang melibatkan 18 siswa dengan 11 indikator adalah 906 sehingga rata-rata hasil penilaian berdasarkan hasil uji coba adalah 4,6. Mengacu pada table konversi, media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* menurut tanggapan siswa adalah **sangat baik**.

## PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran ini melalui 4 tahap yaitu:

1. Analisis (*Analysis*), tahap ini dilakukan perancang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan media pembelajaran seperti menganalisis sekolah yang akan diteliti, menganalisis materi yang akan diajarkan pada media pembelajaran, mengumpulkan data siswa, mengumpulkan data dan menganalisis aplikasi yang akan dijadikan media pembelajaran.
2. Perencanaan (*Design*), tahap ini perancang merumuskan hasil analisis tahap sebelumnya seperti menentukan materi ajar yaitu materi teknik dasar seni peran, menentukan aplikasi sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *TikTok* dan menentukan kelas dan data siswa yang akan di uji cobakan.
3. Perancangan (*Develop*), Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan

tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan yaitu

- a. Pembuatan produk, dilakukan dua tahap yaitu mengedit akun *TikTok* dan membuat konten atau materi ajar.
  - b. Penilaian berisi validasi ahli materi dan ahli media
4. Uji coba (*Implementasi*), Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dirancang. Produk di uji coba dengan melibatkan siswa kelas IX SMPN 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan.

Perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *TikTok* di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo oleh siswa kelas IX. Proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba penilaian siswa. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapai media pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi penggunannya.

Hasil validasi guru mata pelajaran Seni Budaya yakni Rahmawati S.Pd sebagai ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* ini baik dengan rata-rata skor 4,8 dalam aspek pembelajaran dan isi. Pada aspek pembelajaran, indikator relevansi materi dengan kompetensi dasar, Sistematika penyajian materi, kesesuaian materi dengan indikator, kecukupan pemberian latihan, kecukupan pemberian umpan balik terhadap motivasi belajar, kesesuaian penyajian video dengan indikator keberhasilan, kejelasan penggunaan istilah dan kejelasan penggunaan bahasan dinilai sangat baik oleh ahli materi. Pada aspek isi, kejelasan penyajian materi,

sistematika penyajian materi, kebenaran materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa mudah dipahami, video yang disajikan mendukung materi, kesesuaian video memperjelas isi, tingkat kesulitan video sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan dinilai sangat baik oleh ahli materi.

Hasil validasi dosen teater atau dosen pembimbing yakni Prusdianto, S.Pd., M.Sn sebagai ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* ini sangat baik dengan rata-rata skor 4,5 dalam aspek tampilan dan aspek pemograman. Pada aspek tampilan, indikator kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbatasan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi video, konsistensi penempatan ekspresi dan mimik, tampilan layar, ketepatan penggunaan bahasa dinilai sangat baik oleh ahli media. Pada aspek pemograman, indikator kejelasan video, kejelasan petunjuk, efisiensi teks, efesiensi video, kemenarikan media, pengaturan efek dinilai sangat baik oleh ahli media.

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* ini diujicobakan terhadap siswa kelas IX SMP Negeri 3 Tanasitolo. Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba yang melibatkan 18 siswa dengan 11 indikator adalah 906 dengan rata-rata penilaian 4,6. Mengacu pada tabel pedoman hasil konversi, kriteria media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* penilaian siswa adalah sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa sebagai uji coba media pembelajaran Seni Budaya aspek teater

menggunakan aplikasi *TikTok* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* ini dapat memudahkan peserta didik belajar pada materi teknik dasar seni peran secara mandiri.
2. Media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* ini dapat membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* dengan fitur ataupun video didalamnya membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran dan membuang rasa bosan dalam diri peserta didik.

Perancangan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* ini, tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian perancangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* yang dihasilkan perancangan masih tingkat pemula, hanya mencakup satu materi ajar saja yaitu teknik dasar seni peran.
2. Uji coba lapangan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* ini hanya dilakukan di SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.
3. Perancang hanya mengetahui kelayakan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.



## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perancangan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu a. tahap analisis; b. tahap perencanaan; c. tahap Perancangan; dan d. tahap implementasi.
  - a. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis terhadap data-data observasi lapangan, hasilnya sebagai berikut: 1) Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran 2) Peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung bosan dan peserta didik bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung; 3) Guru hanya menggunakan sumber belajar buku teks sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang dan membangkitkan semangat belajar peserta didik, serta media pembelajaran yang bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok. Diperlukan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik dengan menciptakan soal-soal interaktif.
  - b. Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis, analisis akan berguna sebagai acuan dalam merencanakan bentuk dari perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap perencanaan meliputi download aplikasi *TikTok* dan pembuatan akun *TikTok*.
  - c. Tahap Perancangan dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap Perancangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran (mengedit akun *TikTok* dan membuat konten atau materi ajar), validasi ahli materi, dan ahli materi.
  - d. Tahap implementasi dilakukan oleh peserta didik SMP Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.
2. Penilaian media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan kategori **sangat baik** dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan kategori **sangat baik**. Media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori **sangat baik** dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori **sangat baik**. Penilaian media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan penilaian peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,6 dengan kategori **sangat baik**. Kelayakan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan penilaian ahli materi mendapat skor rata-rata 4,8 dengan kategori **sangat baik** dalam aspek pembelajaran dan isi. Kelayakan media pembelajaran Seni Budaya

aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan ahli media mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori **sangat baik** dalam aspek tampilan dan aspek pemograman. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran Seni Budaya aspek teater materi teknik dasar seni peran menggunakan aplikasi *TikTok* berdasarkan penilaian peserta didik mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori **sangat baik**.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka produk media pembelajaran Seni Budaya aspek teater menggunakan aplikasi *TikTok* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas XI pada materi teknik dasar seni peran di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tanasitolo Kabupaten Wajo.

## SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan program perancangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi yang lain.
2. Hendaknya implementasi tidak dilakukan pada satu sekolah saja, sehingga dapat melihat kebermanfaatan media pada sekolah lain.
3. Diharapkan perancangan media pembelajaran selanjutnya tidak hanya sampai tahap penilaian kelayakan saja, hendaknya menilai media pembelajaran sampai pada keefektifan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Aji, Wisnu Nugroho. 2018. *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jawa Tengah: Pertemuan Ilmiah Bahasa & Sastra.
- Amini, Fadillah. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Pada Peserta didik Kelas X Teknik Sepeda Motor*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Adminisrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Bahtir, Agung Arif. 2013. *Perancangan Produk Sit-Up Bench yang Ergonomis di Mentari Sport Center Surabaya*. Surabaya: Industrial Engineering.
- Huda, Naiul. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Memanfaatkan Teknik Demonstrations-Performance dan Media Vcd Bermain Drama Peserta didik Kelas Viii F SMP Negeri 40 Semarang Tahun*

- Ajaran 2008/2009*. Semarang: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Kleden-Probonegoro, Ninuk. 2004. *Ekspresi Karya (Seni) dan Politik Multikultural*. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Seni Budaya SMP/MTs Kelas X Semester 1: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta*. 242 hal
- \_\_\_\_\_. 2018. *Buku Guru Seni Budaya SMP/MTs Kelas IX: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta*. 303 hal
- Kurniawan, Dede. 2016. *Visualisasi Ekspresi Wajah dalam Karya Lukis Realis*. Padang: e-jurnal.
- Nafisah, Syifaun. 2003. *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Naisaban, Stevanus. 2019. *Penggunaan Aplikasi TikTok sebagai Wujud Aktualisasi Diri di Dunia Maya*. Kupang: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
- Naisah. 2013. *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar*. Pontianak: Artikel Penelitian.
- Nurhayati, Anastasia Siti. 2016. *Peran Media Jejaring Sosial dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Prosiding Temu Ilmiah Nasional.
- Nurrita, Teni. 2018. *Perancangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Jakarta: Misyekat volume 3.
- Maryadi, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prawesti, Okvia Fera. 2015. *Peningkatan Keterampilan Mengungkapkan Gerak-Gerik, Mimik, dan Intonasi Sesuai Dengan Watak Tokoh dalam Pementasan Drama Menggunakan Metode Sugestopedia dan Teknik Bermain Peran Dengan Media Film Loop Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Muhammadiyah 1 Sragen*. Semarang: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Prusdianto. 2016. *Pendidikan Seni Teater Sekolah, Teater dan Pendidikannya*. Makassar: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UNM Volume 3 Nomor 3.
- Rahmat. 2019. *Efektivitas Guru Terhadap Pembelajaran Seni Teater Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 5 Majenne*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Rusida, Nova Dwi dan Zeni Muhammad Noer. 2018. *Perancangan Perangkat Lunak Bantu Sistem*

*Penjualan Berbasis Aplikasi Dekstop pada Cafe Instamie Pengantaran.* Tasikmalaya: STMIK DCI.

Sohir, Satrio Pramudito. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Penilaian Peserta didik untuk Meningkatkan Kinerja Wali Kelas Berbasis Web pada SMA Negeri 9 Kota Tangerang.* Tangerang: Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Raharja.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Syahputra, Edi. 2018. *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia.* Medan: Universitas Negeri Medan.

Wibowo, Sylvia Rariasari. 2017. *Perancangan Media Pembelajaran Bermain peran Menggunakan Video Tutorial Bermain Pada Peserta didik SMP.* Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Zuhri, Mohammad Faizhol, Siti Sufaidah, dan Agus Sifaunajah. 2018. *Rancangan Bangun Aplikasi Rental Alat-Alat Pesta Dengan Sistem Notifikasi.* Jombang: Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.