



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6998 - 7006

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar

**Meylani Anisa<sup>1✉</sup>, Reyna Nadya Putri<sup>2</sup>, Yonika Regina<sup>3</sup>, Dadan Nugraha<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [meylaniannisa1@upi.edu](mailto:meylaniannisa1@upi.edu)<sup>1</sup>, [reynanadyaputri@upi.edu](mailto:reynanadyaputri@upi.edu)<sup>2</sup>, [yonikaregina04@upi.edu](mailto:yonikaregina04@upi.edu)<sup>3</sup>, [dadan@upi.edu](mailto:dadan@upi.edu)<sup>4</sup>

### Abstrak

Media pembelajaran video berbasis tiktok merupakan sebuah video yang berada dalam aplikasi Tiktok berdurasi pendek untuk membantu peserta didik memahami materi perubahan sosial budaya sebagai modernisasi bangsa pada mata pelajaran IPS di SD. Tujuan pengembangan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah kebaharuan di bidang pendidikan yakni produk berupa media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD. Dalam pembelajaran peserta didik memerlukan berbagai media digital, namun dari berbagai media digital yang ada video pembelajaran merupakan media yang paling diminati. Dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) dikembangkanlah media video tiktok berdasarkan dari analisis ketertarikan media digital. Pengembangan media meliputi tahap analisis hingga validasi media. Analisis dilakukan mulai dari permasalahan atau kebutuhan di lapangan dan validasi dilakukan kepada mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa media digital yang dikembangkan yaitu video tiktok layak digunakan sebagai media digital yang dapat dipilih guru dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Tiktok; Media Pembelajaran.

### Abstract

*Tiktok-based video learning media is a video that is in the Tiktok application of short duration to help students understand the material for socio-cultural change as the modernization of the nation in social studies subjects in elementary school. The purpose of developing this research is to produce a novelty in the field of education, namely products in the form of learning media, especially in social studies subjects for class IV in elementary school. In learning, students need a variety of digital media, but from various digital media, there are learning videos that are the most popular media. By using the Design-Based Research (DBR) method, a Tiktok video media was developed based on an analysis of digital media interest. Media development includes the analysis stage to media validation. The analysis is carried out starting from problems or needs in the field and validation is carried out on PGSD UPI students, Sumedang Campus . The results can be concluded that the digital media developed, namely Tiktok video, is suitable for use as digital media that can be chosen by teachers in Social Science subjects.*

**Keywords:** Development, Tiktok, Media Learning

Copyright (c) 2022 Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri,  
Yonika Regina, Dadan Nugraha

✉Corresponding author :

Email : [meylaniannisa1@upi.edu](mailto:meylaniannisa1@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2982>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Belajar didefinisikan sebagai usaha secara sadar yang dilakukan seseorang guna meningkatkan kualitas hidupnya yang awalnya tidak tahu jadi tahu, tidak bisa jadi bisa, tidak paham jadi paham, dan tidak terbiasa menjadi terbiasa. Dalam belajar di dalam suatu kelas perlu adanya interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai hal ini dinamakan pembelajaran. Dengan diberikannya pembelajaran peserta didik diharapkan tumbuh menjadi manusia dewasa dan mandiri. Semakin dewasa seseorang maka semakin pandai menyelesaikan suatu permasalahan. Semakin maju zaman semakin besar tantangan yang dihadapi khususnya dalam pembelajaran. Pembelajaran di abad 21 menekankan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi diantaranya berpikir kreatif.

Materi mata pelajaran IPS berisi pengetahuan, pemahaman dan analisis terkait hubungan manusia dengan lingkungan di sekitarnya. Tujuan adanya mata pelajaran IPS di sekolah adalah supaya peserta didik bisa menjadi warga negara yang baik, memiliki bekal ketika hidup bermasyarakat dan bisa menemukan solusi yang tepat ketika terjadi permasalahan. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang pendidik perlu mencari strategi yang cocok bagaimana caranya menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah dan dapat diterima sehingga pembelajaran dapat efektif dan interaktif. Sering terjadi peserta didik tidak memahami pembelajaran karena cara guru menyampaikan pembelajaran membosankan, tidak menarik dll. Hal ini karena pendidik sering terjebak pada pusaran konventionalisme dengan strategi belajar yang berfokus pada pendekatan *teacher centered* yang hanya dipadukan dengan buku (Huda, 2017). Untuk meminimalisir hal ini pembelajaran perlulah dikemas semenarik mungkin agar rasa semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa tinggi.

Hadirnya media menjadi cara yang dianggap paling penting bahkan menjadi kebutuhan di dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyebaran informasi atau proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik karena dengan metode ceramah saja akan menyebabkan siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru dalam proses pengajaran (Adilah & Minsih, 2022). Kata media “berasal dari bahasa Latin” medius yang secara harfiah berarti „tengah”, „perantara”, atau „pengantar”. Dalam bahasa Arab”, media adalah perantara atau pengantar pesan” (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Pemilihan metode pembelajaran juga tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran sehingga dapat menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran ialah alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Lebih lanjut media pembelajaran merupakan pondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari sering kali guru harus berhadapan dengan siswa-siswa yang prestasi akademisnya tidak sesuai dengan harapan guru, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah media pembelajaran maka dari itu hadirnya media harus sudah menjadi makanan pokok bagi para pendidik (Apriliani & Radia, 2020). Terlebih Guru dan peserta didik dapat memperoleh keuntungan dari penggunaan materi pembelajaran yang tepat dalam kelas pembelajaran. Karena guru memegang peranan yang tinggi dalam pembelajaran, guru harus menciptakan media yang kreatif dan inovatif, serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah (Yulianti & Minsih, 2022).

Media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih, karena media mencakup indera pendengaran dan indera penglihatan (Setyosari & Sihkabuden, 2005). Selain itu Dalam kenyataannya retensi peserta didik atau daya tangkap peserta didik sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan guru. Peserta

didik hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan peserta didik. Sedangkan apabila aktivitas belajar dilakukan dengan teman sebaya, daya retensi siswa mencapai 90% (Muhson, 2010).

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia (Putri, 2020). Maka dari itu kita mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Penggunaan media sosial dan akses internet merupakan bentuk dari perkembangan IPTEK serta memberikan dampak positif di bidang pendidikan salah satu diantaranya yakni pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Maka dari itu, Kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) bekerjasama dengan kementerian komunikasi dan informatika (kemkominfo) dengan tujuan meningkatkan literasi digital masyarakat. Literasi digital perlu ditingkatkan sejak dini karena melihat kemampuan literasi digital Indonesia yang masih rendah hal ini dirujuk berdasarkan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 (OECD, 2015), tingkat membaca/ literasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara dengan rata-rata skor 397. Rata-rata skor tingkat membaca/ literasi di Indonesia masih rendah dan di bawah rata-rata (Pratama et al., 2019).

Literasi digital merupakan salah satu tuntutan penting di abad 21 literasi yang harus dikuasai masyarakat terutama guru. Dalam pembelajarannya salah satu upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran diantaranya dengan meningkatkan kemampuan guru tersebut dengan membuat media sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik berbasis digital (Herlina, 2020). Semakin tinggi literasi digital seorang guru maka semakin besar kemampuan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Selain itu sejak masa pandemi teknologi menjadi jembatan pembelajaran yang dilakukan di rumah masing-masing (pembelajaran jarak jauh). Adaptasi dengan keadaan semenjak pandemi Covid melanda dunia membuat literasi digital ini sangat dibutuhkan dalam segala aspek tak terkecualikan. Selama pandemi peserta didik kesulitan dalam mengakses informasi dari sekolah sehingga beralih secara *online* (Hardiyanti & Alwi, 2022).

TikTok baru-baru ini mendapatkan popularitas, terutama selama pandemi yang sedang berlangsung yang mempengaruhi seluruh dunia. Akibat dari fenomena tersebut, muncul banyak sudut pandang tentang penggunaan aplikasi TikTok (Hutajulu et al., 2022). TikTok merupakan suatu jaringan sosial dan *platform* video music yang berasal dari Tiongkok. Aplikasi ini digunakan siapa saja untuk berkarya membuat video musik pendek. Berkarya dengan memanfaatkan digital lebih cepat diapresiasi masyarakat, lebih mudah diterima, dan lebih menarik. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018 TikTok menukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam *youtube*, *whatsapp*, *facebook messenger*, dan *instagram*. Ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia (Zubaidi et al., 2021). Mayoritas pengguna TikTok juga kalangan anak-anak muda, usia sekolah, atau usia produktif. Aplikasi ini digandrungi karena menarik sehingga menjadi primadona di kalangan generasi milenial. Aplikasi ini memberikan desain antarmuka dan model produksi konten interaktif secara optimal dan ramah digunakan serta dapat memberikan kemudahan saat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media TikTok menggunakan audio visual bertujuan untuk menghasilkan media yang memikat serta mudah dipahami peserta didik. Penambahan desain serta animasi yang unik mengupayakan pembelajaran IPS perubahan sosial budaya menjadi menyenangkan karena dikemas tidak melalui metode konvensional ceramah saja dari guru melainkan dengan gaya yang baru.

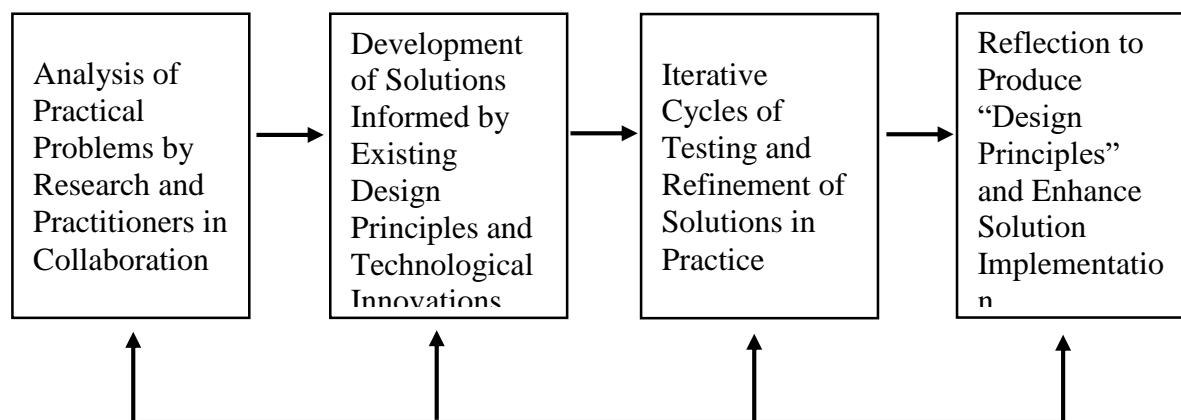
Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang sudah ada sebelumnya, dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan keterbaruan yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya dengan TikTok yang bisa menggugah semangat belajar

peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian (Ramdani et al., 2021a) menyatakan bahwa Tiktok dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan inovatif dalam pembelajaran daring yang dapat mewadahi kemampuan peserta didik di abad 21. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Tiktok pada pembelajaran IPS materi perubahan sosial budaya sebagai modernisasi bangsa kelas IV SD dan merupakan sesuatu yang baru di jenjang SD media pembelajaran berbasis Tiktok.

Penelitian terdahulu lainnya terkait pengembangan video juga didukung tingkat keberhasilannya oleh penelitian (Ilsa et al., 2021) hasilnya video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik, sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif. Selain itu sesuai dengan penelitian (Fitri & Ardiyal, 2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi kine master memberikan hasil gambaran bahwa video yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik di SD hal ini sejalan dengan hasil yang sangat baik, artinya penggunaan video dalam pembelajaran sangat memudahkan peserta didik memahami pembelajaran dan tingkat keterampilan atau aktivitas peserta didik jauh lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah saja atau tanpa media.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR). Barab dan Squire (2004) mengartikan penelitian berbasis desain “*a series of approach, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that account for and practices that account for and potentially impact learning and teaching in naturalistic settings*”. Adapun prosedur metode *Design Based Research* (BDR) model Reeves sebagai yaitu : 1) *Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Collaboration* (tahap analisis terkait kebutuhan media pembelajaran digital), 2) *Development of Solutions Informed by Existing Design Principles and Technological Innovations* (tahap penyusunan desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dibuat yaitu media pembelajaran dengan menggunakan Tiktok), 3) *Iterative Cycles of Testing and Refinement of Solutions in Practice* (tahap pembuatan rancangan produk dan melakukan uji validasi ahli yang bersangkutan dengan produk), dan 4) *Reflection to Produce “Design Principles” and Enhance Solution Implementation* (tahap produk telah dilakukan penyempurnaan sesuai saran oleh para ahli dalam uji validasi dan media ini dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan)



(Herrington et al., 2007)

**Gambar 1. Design - Based Research Approaches In Educational Technology Research**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media tiktok pada mata pelajaran IPS perubahan sosial budaya sebagai modernisasi bangsa di SD dengan menggunakan metode BDR. Dalam pelaksanaan penelitian dalam pengembangan media tiktok pada mata pelajaran IPS perubahan sosial-budaya sebagai modernisasi bangsa di SD dengan menggunakan metode BDR, kami mengambil materi teks serta pembuatan media yang digunakan melalui sumber internet, artikel, dan referensi YouTube sebagai gambaran untuk membuat media seperti apa yang cocok untuk tugas yang kami buat. Materi teks digunakan di dalam media pembelajaran guna untuk menjadi alternatif pengembangan media yang kreatif serta lebih menarik untuk memahami isi materi yang disampaikan.

### Analisis Ketertarikan

Sebagai bahan pertimbangan di awal terkait ketertarikan mahasiswa PGSD terhadap media yang dibutuhkan khususnya pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar hasilnya media digital yang banyak diminati ialah E-book 21,9%, Infografis 15,6%, Podcast 21,9%, Video 71,9% dan Animasi 59,4%.

**Tabel 1. Jenis Media Digital yang Diminati**

No.	Jenis Media Digital	Jumlah	%
1	E-Book	7	21,9%
2	Infografis	5	15,6%
3	Podcast	7	21,9%
4	Video	23	71,9%
5	Animasi	19	59,4%

Berdasarkan hasil survei terlihat bahwa jumlah tertinggi pada jenis media digital video pembelajaran, hal ini yang membuat peneliti memilih pengembangan video sebagai alternatif dalam pengembangan media digital untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPS di sekolah dasar. Ketertarikan pengembangan media pada peserta didik memerlukan ke kreatif yang mengikuti arus perubahan serta pengembangan yang terjadi di setiap waktunya guna menjadi sarana yang dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran yang diterima.

### Pengembangan Media

Dalam penelitian ini mengembangkan media video Tiktok. Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video ialah salah satu media yang paling kompleks dan bermakna dibandingkan dengan media visual maupun audio (Fadhli, 2016). Pengembangan media tiktok yang dilakukan merupakan salah satu kewajiban peneliti sebagai calon pendidik dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam membuatnya pun perlu menyesuaikan kebutuhan dan mengikuti laju pertumbuhan teknologi (Pranoto & Agraini, 2021). Berikut proses produksi pengembangan media digital berbasis Tiktok:



**Gambar 2. Proses Produksi Pengembangan Media Tiktok**

### Ide

Diawali dengan pemilihan gambar dan penentuan konsep pengembangan video, dilanjutkan dengan mencari referensi dari sumber lain. Ide pengembangan media tiktok dilihat dari grafitasi peminat serta pemakaian aplikasi yang sering digunakan, pada tahun ini aplikasi tiktok menjadi aplikasi yang banyak digemari oleh banyak masyarakat baik dalam negeri maupun di luar negeri pun menjadi aplikasi teratas yang di

7003 *Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar* – Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, Dadan Nugraha  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2982>

gemari banyak orang dan kebutuhan peserta didik di lapangan sesuai dengan laju pertumbuhan teknologi. Melalui itu kami memilih aplikasi tiktok untuk menjadi sarana pengembangan media yang kami buat, dan di iklankan sebagai sumber pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar dengan menerima materi baru dengan baik dan tidak merasa bosan.

### **Sasaran**

Sasaran yang kami tuju yaitu peserta didik sekolah dasar kelas IV. Manfaat mengetahui sasaran yakni menyesuaikan kedalaman materi, bahasa yang digunakan untuk mempermudah peserta didik memahaminya, serta tampilan video yang sesuai dengan karakter dan usianya.

### **Materi**

Materi yang dibuat mengenai mata pelajaran IPS perubahan sosial budaya sebagai modernisasi bangsa di SD. Diawali dengan melakukan analisis sesuai kompetensi dasar, indikator hingga tujuan pembelajaran. Materi teks yang kami dapat yaitu bersumber dari internet, jurnal, dan beberapa referensi dari YouTube.

### **Desain**

Desain yang digunakan menggunakan aplikasi canva, dengan desain yang menyesuaikan dengan peminat peserta didik sekolah dasar. Canva ialah suatu program desain *online* yang menyediakan berbagai macam peralatan presentasi, brosur, grafik, kartu undangan, ijazah, cerita instagram, tiktok dll. Kelebihan canva diantaranya memiliki desain yang menarik, terdapat banyak fitur yang telah disediakan serta memuat fitur *drag* dan *drop*, memiliki resolusi gambar yang baik, membuat desain dapat berkolaborasi untuk berbagi media pembelajaran, dapat mendesain kapanpun menggunakan smartphone ataupun laptop (Tanjung & Faiza, 2019). Berikut desain produk pengembangan media tiktok menggunakan canva.



**Gambar 3. Produk Media Pengembangan Tiktok**

### **Produksi**

Produk dalam pengembangan media yang di buat yaitu dua video yang membahas dua materi dengan penampilan tayang yang berbeda-beda. Video 1 lebih kepada menjelaskan menggunakan kosakata bakuatau sesuai aturan, video 2 menjelaskan menggunakan kosakata santai dengan konsep percakapan sehari-hari. Berikut tampilan video 1 dan video 2.



**Gambar 4. Tampilan Video 1 dan Video 2**

#### **Uji Validitas Media**

Data yang diperoleh berupa hasil validasi media pembelajaran yang telah dibuat berupa validasi media ditinjau dari kesesuaian materi, tampilan, fitur di dalam video Tiktok, sisi menarik bagi peserta didik, kualitas video dan keluasan materi. Uji validitas ini disebarluaskan kepada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah. Hasil validasi dianalisis dengan tahapan berikut :

**Tabel 2. Kriteria Validitas Media**

No	Skor Penilaian	Kriteria
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang
5.	1	Sangat Kurang

Untuk lebih jelasnya berikut hasil validasi media.

**Tabel 3. Validasi Media**

No	Aspek Indikator	Nilai	Kategori
1.	Kesesuaian materi	5	Sangat Baik
2.	Kejelasan materi	5	Baik
3.	Tampilan	4	Baik
4.	Fitur dalam video tiktok	4	Baik
5.	Sisi menarik bagi peserta didik	4	Baik
6.	Kualitas video	4	Baik

#### **Evaluasi**

Diawali dari analisis kebutuhan di lapangan disesuaikan dengan perkembangan zaman dan laju perkembangan teknologi, analisis kompetensi dasar, produksi media hingga validasi kesimpulan yang didapatkan setelah validasi dari seluruh mahasiswa yang menjadi sasaran media dikategorikan baik artinya layak untuk digunakan. Hal ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengembangan

7005 *Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar* – Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, Dadan Nugraha  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2982>

media Tiktok. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Ramdani et al., 2021b) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Tiktok sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas dari peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Peserta didik dapat secara bebas menuangkan kreativitasnya melalui Tiktok dengan berbagai fitur yang beragam, sehingga menjadikan Tiktok sebagai media pembelajaran efektif dalam menciptakan pembelajaran daring yang interaktif. Penelitian ini berpengaruh untuk menjadikan media sosial Tiktok sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran daring.

Keterbatasan yang dimiliki dari adanya media pembelajaran Tiktok yakni harus memiliki jejaring yang kuat untuk mengakses pembelajaran ini dan menggunakan atau memiliki aplikasi Tiktok serta keterbatasan waktu. Penggunaan Tiktok memiliki batas maksimal waktu untuk dalam vidionya sehingga video yang dibuat tidak bisa memiliki durasi yang lama. Namun penelitian ini bisa menjadi referensi bagi para pendidik untuk membuat media yang menyenangkan, menarik dan mengikuti arus perkembangan zaman.

## KESIMPULAN

Media digital meliputi E-Book, Infografis, Podcast, video serta Animasi. Hasil analisis media digital yang banyak diminati yaitu video. Media digital yang dihasilkan pada penelitian ini yakni Tiktok. Hasil dari validasi media dari produk yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan menjadi media pembelajaran digital yang bisa dipilih guru dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>

Fadhl, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–33.

Fitri, F., & Ardiyal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>

Herlina, E. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMP Negeri 2 Bungursari. *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesh Medan)*, 3(1), 26–34. <https://doi.org/10.33395/juripol.v3i1.10477>

Herrington, J., McKenney, S., Reeves, T., & Oliver, R. (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. 4089–4097.

Huda, K. (2017). Pengembangan media pembelajaran ips sejarah melalui aplikasi sway berkonten indis di smp negeri 8 madiun. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(2), 125–142. <http://dx.doi.org/10.24127/hj.v5i2.865>

Hutajulu, C. S. M., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Peran Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3002–3010. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2546>

7006 *Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar* – Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, Dadan Nugraha  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2982>

Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>

Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Pranoto, I., & Agraini, E. (2021). Aplikasi Tik Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Perkuliahan Desain Dwimatra Prodi Sendratisik Universitas Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 13(2), 167–174.

Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan e-learning berbasis schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–13.

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021a). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021b). Potensi Pemanfaatan Media Sosial TikTok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>

Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119–134. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>