



PEMANFAATAN FILTER TIKTOK UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PRAMUKA

Sari Indah Wahyuni¹, Zuhkhriyan Zakaria², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 121901013024@unisma.ac.id, 2zuhkhriyan.zakaria@unisma.ac.id,
3devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstract

TikTok is one of the popular platforms offering an engaging short video format for users. TikTok is an application widely used by the public to record videos in relatively short durations of 15 seconds, 30 seconds, up to 1 minute, and this application is currently trending. The purpose of this research is to build a TikTok filter application to improve scouting knowledge. This type of research is Research and Development (R&D), and this research adopts the ADDIE development model. The data obtained analyzed by finding the average score of the validators. The trial results show that, according to the material expert (scout leader), the TikTok application-based learning media compiled is classified as very valid. with a validation result of 89. According to media experts, the TikTok application-based learning media developed gets a score of 85.5 which indicates that the learning media based on the TikTok application received a score of 85.5 which implies that the product is very valid. The results of the trial involving 18 students showed that the validation of the products developed was practical with an average score of 83. The TikTok app-based learning media compiled is categorized as very valid with an average score of 83.5, indicating that the product was very valid and suitable for use.

Keyword: Utilization, TikTok Filter, Scouting Knowledge.

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, platform media sosial bisa menjadi salah satu sarana alternatif untuk menyebarkan informasi dan pengetahuan. TikTok merupakan salah satu platform yang sedang populer menawarkan format video singkat yang menarik bagi pengguna TikTok sangat populer dan kompetitif dengan jutaan pengguna yang memposting video setiap harinya. Dalam lingkungan yang sangat bersaing ini, membuat karya yang menarik perhatian dan menonjol dari yang lain adalah suatu keharusan (Fadli, 2023).

Di dalam aplikasi TikTok terdapat beberapa fitur menarik yang dapat dikembangkan untuk sarana media pembelajaran. Salah satunya melalui filter dan konten yang tersedia di dalam TikTok tersebut. Filter dan efek di TikTok dapat digunakan untuk membuat video yang unik dan kreatif, seperti filter kuis (Hardiansyah, 2023). Selain itu, filter dan efek kreatif juga dapat digunakan untuk membangun video yang edukatif dan informatif. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan filter dan efek kreatif di TikTok

dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa dan membangun sikap aktif, kreatif, dan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan fitur filter kreatif di TikTok dapat menjadi alternatif yang menarik untuk membuat konten yang menarik dan efektif. TikTok dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi media belajar yang menarik dan reaktif bagi siswa.

Di era teknologi digital yang terus berevolusi, platform media sosial, seperti TikTok telah menjadi sarana primer bagi para pemakainya untuk berbagi beragam konten, termasuk konten pengetahuan Pramuka. Di dalam konten TikTok biasanya terdapat beberapa konten tentang pramuka yang menjelaskan apa itu gerakan pramuka, ada juga yang menampilkan apa saja kegiatan di dalam pramuka, beberapa senam atau games dalam pramuka dan masih banyak lagi. Di sekolah dasar kegiatan pramuka sudah menjadi sebuah ekstrakurikuler yang wajib diikuti bahkan kegiatan pramuka masuk dalam jam pembelajaran. Siswa mendapatkan beberapa materi tentang kepramukaan dan guru dapat menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran dan dapat membantu mengingat kembali materi yang sudah didapat melalui kuis di TikTok.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menelusuri pemanfaatan filter di TikTok untuk konten pembelajaran pramuka. Sebab setelah mempelajari dan memperhatikan banyak diantara siswa yang sering menggunakan aplikasi TikTok di kehidupan sehari-hari. Jadi peneliti ingin mengembangkan penggunaan TikTok sebagai media belajar. Maka dari itu penelitian ini memiliki judul **“Pemanfaatan Filter Tiktok untuk Meningkatkan Pengetahuan Pramuka”**.

B. Metode

Tipe penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang membuahkan produk berupa filter pada TikTok berbasis aplikasi yang memanfaatkan media sosial. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE. Berikut adalah 5 tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini adalah gambar pengembangan media menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. Analisis

Analisis merupakan tahap menghimpun informasi yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan penyusunan produk, produk yang dikembangkan adalah pemanfaatan filter berbasis aplikasi TikTok. Dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana, di sekolah media pembelajaran yang saat ini digunakan berupa LKS dan media LCD masih digunakan. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok masih jarang digunakan di sekolah.

2. Desain

Peneliti terlebih dahulu menentukan permasalahan atau kebutuhan peserta didik sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada materi kepramukaan. Langkah ini melibatkan perencanaan desain produk, materi, dan fitur yang akan digunakan. Peneliti meminta saran dari ahli media dan ahli materi selama proses pembuatan produk. Berikut cara pembuatan filter kuis di TikTok yang akan digunakan sebagai media pembelajaran berbasis konten TikTok untuk pengetahuan kepramukaan.



Gambar 2 Contoh Cara Filter Kuis di Tiktok

3. Pengembangan

Pengembangan adalah fase di mana desain pra-desain direalisasikan. Berdasarkan konsep dan desain yang telah dibuat, peneliti membuat media pembelajaran berbasis filter aplikasi TikTok. Sebelum diimplementasikan, produk media pembelajaran ini akan dievaluasi dan divalidasi oleh dua pihak, yaitu ahli media, dan ahli materi. Diharapkan media yang telah dibuat dapat dipertanggungjawabkan ketika para ahli ini telah mengevaluasi dan memvalidasi produk tersebut.

4. Implementasi

Dalam langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini diimplementasikan pada 24 siswa di kelas III MI Al-Maarif 11 Gunungrejo. Dengan melakukan pengujian pada kelompok dalam jumlah kecil dan kelompok jumlah besar yang menyertakan siswa

untuk mengetahui tanggapan siswa dan menemukan daya tarik dari filter TikTok yang sudah dikembangkan.

5. *Evaluasi*

Berhasil tidaknya pengembangan produk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ditentukan pada tahap evaluasi. Untuk memenuhi tuntutan modifikasi produk media pembelajaran berbasis TikTok, pada tahap evaluasi ini dengan cara penyebaran quisioner. Quisioner berupa pernyataan yang telah disesuaikan untuk mengukur kevalidan dan melihat apakah penggunaan media tersebut dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Selain model pengembangan ADDIE, peneliti juga menggunakan beberapa teknik menghimpun data dan analisis data. Teknik menghimpun data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Selain keempat metode teknik menghimpun data, peneliti juga melakukan analisa data. Analisis data hasil validasi media filter berbasis aplikasi TikTok yang akan dilakukan dengan menghitung rata-rata penilaian validator. Menurut Septiyanti (2007), rumus yang digunakan yaitu :

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

NV = Skor validator

x = Jumlah skor

y = skor maksimal

Nilai setiap validator dihitung nilai rataannya untuk mewakili nilai dari keseluruhan validator dengan rumus :

$$V = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

V = Skor rata-rata

$\sum x_1$ = jumlah skor validator

n = jumlah validator

Nilai dari setiap siswa akan dihitung rataannya untuk mewakili respon dari seluruh responden dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

P = skor rata-rata siswa

$\sum x_1$ = Jumlah nilai penilaian siswa

n = jumlah siswa

Sebagai acuan dalam membuat keputusan, maka ketentuan tabel berikut ini bisa digunakan:

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan

Interval skor	Kriteria Kepraktisan
$0 < P < 20$	Tidak praktis
$20 < P < 40$	Kurang praktis
$40 < P < 60$	Cukup praktis
$60 < P < 80$	Praktis
$80 < P < 100$	Sangat praktis

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

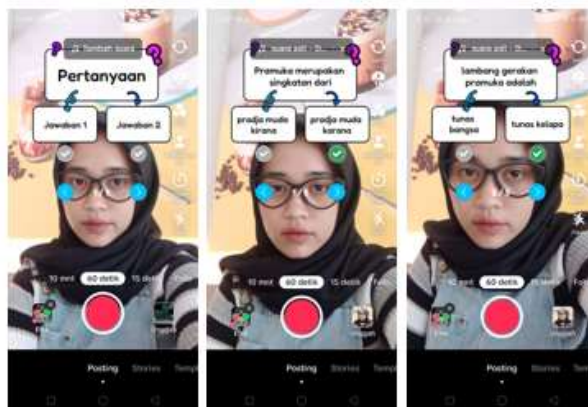
Penelitian pengembangan filter TikTok ini dilaksanakan di MI Al Maarif 11 Gunungrejo. Pengembangan filter TikTok merujuk pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

a. Hasil Tahap Analisis

Strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran akademik untuk menumbuhkan literasi visual adalah dengan menyediakan platform media pembelajaran (Zakaria et al., 2020). Salah satunya dengan pemanfaatan filter TikTok untuk meningkatkan dan memotivasi peserta didik mengenai pengetahuan pramuka. Berdasarkan hasil analisa materi dan media belajar, maka perlu dilakukan identifikasi materi dan media belajar yang sesuai untuk mendukung tercapainya pengembangan media belajar dan tujuan belajar dapat terpenuhi secara optimal. Berdasarkan hasil identifikasi materi dan media belajar, diperoleh hasil bahwa pengembangan media belajar TikTok filter merupakan pilihan yang tepat. untuk meningkatkan pengetahuan pramuka merupakan alternatif yang tepat karena peserta didik dapat menggunakan filter TikTok tersebut

b. Hasil Tahap Desain

Pada langkah ini, peneliti menentukan filter apa yang akan dibangun, peneliti memilih filter kuis yang ada di TikTok . Pada tahap ini peneliti menyusun materi dan instrument penilaian dalam bentuk angket/kuisisioner. Kemudian adapun contoh penggunaan filter yang dilakukan oleh pengguna sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Tahap Desain

c. Hasil Tahap Pengembangan

Peneliti melakukan uji validasi materi pada tanggal 20 Februari 2024 kepada ahli materi yang bernama Mariyatul Qiftiyah, S.Pd dan Kiki Ria Anjar Sari yang merupakan seorang guru yang berasal dari MI Al Maarif 11 Gunungrejo, beliau merupakan seorang pembina pramuka di sekolah tersebut. Validator juga diberikan instrument angket yang telah disiapkan untuk memberikan kritik, saran dan tanggapan pada filter TikTok yang sudah dikembangkan berdasarkan aspek kualitas materi, tujuan belajar, tanggapan dan adaptasi, serta motivasi. Berikut hasil analisis validasi oleh ahli materi.

Tabel 2. Hasil Analisa Validasi Materi

No	Aspek yang di nilai	Validator I	Validator II
1	Kualitas isi/materi	18	20
2	Tujuan Pembelajaran	15	20
3	Umpan balik dan adaptasi	6	19
4	Motivasi	4	5

Dari hasil perhitungan validasi yang dilaksanakan oleh praktisi 1, dapat ditemukan nilai sebesar 100% dengan interval skor $85 < NV < 100$ yang berarti sangat valid. Dari hasil perhitungan validasi yang dilaksanakan oleh praktisi 2, dapat ditemukan nilai sebesar 71,66% dengan interval skor $75 < NV < 85$ yang berarti Valid.

d. Hasil Tahap Implementasi

Dengan menghubungkan respons siswa ke dalam evaluasi, penelitian ini tidak hanya berfokus pada validasi teknis filter, tetapi juga pada aspek keberhasilan filter dalam menarik minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Berikut hasil respon para siswa yang telah mencoba uji coba filter yang telah peneliti buat.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Kriteria	Jumlah Siswa	Keterangan
Sangat praktis	2	Siswa dapat memahami dan menyukai pembelajaran menggunakan filter TikTok
Praktis	3	Siswa dapat memahami pembelajaran menggunakan filter TikTok
Cukup Praktis	2	Siswa mampu mengikuti pembelajaran menggunakan filter TikTok, tetapi kurang memahami isi materi
Kurang Praktis	1	Siswa kurang memahami cara penggunaan filter TikTok untuk pembelajaran

e. Hasil tahap Evaluasi

Dibawah ini adalah hasil evaluasi dari filter TikTok yang telah dikembangkan, yang selanjutnya mendapatkan saran perbaikan dari validator yang ada. Evaluasi perbaikan yang didapatkan dari validator sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Perbaikan yang Dilaksanakan

No	Aspek Validasi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Materi	Materi terbatas pada 1 sub materi saja	Materi bervariasi dari beberapa submateri yang sudah dipelajari
2	Tujuan Pembelajaran	Tidak adanya kesesuaian	Peserta dapat menggunakan lagu yang tersedia di TikTok.
3	Umpan Balik dan Adaptasi	Tidak adanya umpan balik.	Peneliti sangat fokus terhadap umpan balik yang akan diberikan.
4	Durasi	Terbatas hanya 10 detik	Peserta yang menggunakannya dapat menjawab.
5	Kualitas Materi	Tidak teraturnya penyajian materi	Peneliti merevisi dengan cara mengurutkan pertanyaan

2. Implementasi Pemanfaatan Filter Tiktok sebagai Media Pembelajaran Pramuka

a. Hasil Validasi Materi

Dengan merujuk pada hasil validasi materi oleh para validator sebelumnya, dapat dilakukan perhitungan nilai rata-ratanya yaitu berikut ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Nama Validator	Profesi	Skor	Keterangan
1	Mariyatul Qiftiyah S.Pd.I.	Pembina Pramuka	98	Sangat Valid
2	Kiki Ria Anjar Sari	Pelatih Pramuka	80	Valid
Rata-rata			89	Sangat Valid

$$V = \frac{80 + 98}{2} = \frac{178}{2} = 89\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata skor sebesar 89. Dapat disimpulkan bahwa materi tersebut termasuk dalam indikasi sangat valid.

b. Hasil Validasi Media

Dari evaluasi kevalidan filter TikTok yang dilakukan oleh validator sebelumnya, dapat dilakukan perhitungan rata-rata hasil evaluasi. Adapun rumus menghitung rata-ratanya, sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Nama Validator	Profesi	Skor	Keterangan
1	Safira Husna Arrafi	Mahasiswa (Konten Kreator TikTok)	100	Sangat Valid
2	Amimatun Hasnah, S.Si	Penyiar Radio (Konten Kreator TikTok)	71	Valid
Rata-rata			85,5	Sangat Valid

$$V = \frac{100+71}{2} = 85,5\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Validator ahli media memberikan skor 85,5. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa filter yang digunakan para peserta untuk menambah pengetahuan pramuka masuk ke dalam kategori Sangat Valid.

c. Hasil Percobaan Filter Tiktok sebagai Media Pembelajaran

Hasil belajar memperlihatkan kesanggupan yang telah diperoleh siswa dalam proses penggabungan pengetahuan dari guru yang dapat dibilang memiliki wawasan yang lebih dan dapat untuk mengubah tingkat berpikir siswa. Oleh karena itu, dengan prestasi belajar, seorang pengajar dapat mengetahui seberapa tinggi kemampuan siswa dalam menerima, memahami, dan menjabarkan materi ajar. Berdasarkan pencapaian hasil belajar tersebut, guru dapat menentukan strategi dan metode yang tepat yang dapat diterapkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media tampilan yang baik atau menarik dapat membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar dan menyimak materi sehingga dapat mendongkrak prestasi pelajar (Dho"i Akbar et al., 2019).

Pemanfaatan TikTok secara tepat dan menggunakan strategi yang sesuai, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendorong rasa ingin tahu, kecerdasan, dan kreativitas. Dengan beragam fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini, TikTok dapat menjadi sarana yang efektif dalam proses pembelajaran. Namun, untuk mengevaluasi sejauh mana TikTok dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan guna menilai keefektifan dan keberlanjutan penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran.

D. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, simpulan secara umum dalam pengembangan ini yaitu menghasilkan media belajar berbasis aplikasi TikTok untuk konten pengetahuan pramuka pada siswa SD/MI yang valid. Sedangkan simpulan secara khusus dalam pengembangan ini yaitu berikut ini :

Konsep pengembangan media belajar berbasis aplikasi TikTok untuk konten pengetahuan pramuka ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari 5 yaitu: (1) Analisis, yang dilakukan pada tahap ini meliputi analisis penggunaan media belajar dikelas, (2) Design, yang dilakukan pada tahap ini adalah mencakup tahap desain produk, materi dan fitur yang digunakan, (3) Development (pengembangan), pada tahap ini dibuat pengembangan media belajar berbasis aplikasi TikTok kemudian diuji coba kepada ahli materi, ahli media, dan selanjutnya akan diuji coba kepada siswa, (4) Implementasi (penerapan), tahap ini merupakan menerapkan media di lapangan dengan 14 siswa dari rombongan belajar kelas III A dan III B, (5) Evaluation (evaluasi) tahap ini merupakan mengevaluasi ketercapaian pembelajaran.

Hasil pengujian produk dalam pengembangan ini dilakukan oleh validator ahli materi, validator ahli media dan siswa. Dari hasil analisa data dapat diartikan bahwa menurut ahli materi (pembina dan guru pramuka) diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid dengan nilai hasil validasi sebesar 89. Sedangkan menurut ahli media, media belajar berbasis aplikasi TikTok yang dikembangkan mendapatkan nilai 85,5 yang berarti produk dinyatakan sangat valid. Sedangkan hasil dari pengujian respon siswa yang melibatkan 24 siswa diperoleh bahwa perolehan nilai hasil validasi produk sebesar yang dikembangkan termasuk kriteria praktis dengan perolehan nilai rata-rata total uji coba respon siswa sebesar 79,9. Dari hasil rata-rata presentase uji coba media oleh validator ahli materi, ahli media dan pengujian terhadap siswa diperoleh kesimpulan secara umum bahwa media belajar berbasis aplikasi TikTok yang diterapkan dinyatakan valid dan layak digunakan.

Daftar Rujukan

- Dho'i Akbar, A., Sulistiani, I. R., & Ertanti, D. W. (2019). Penerapan Media Visual Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mi Attaraqie Putra Malang. *JPIM: Jurnal Pendidikan Madrasah Intidaiyah*, 1(2). <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Fadli, R. (2023, 03 31). Pemanfaatan Fitur Filter dan Efek Kreatif di TikTok untuk Membuat Konten yang Menarik. p. 1.

- Hardiansyah, Z. (2023, 02 01). Ramai Filter Mata Merah di TikTok. p. 1. jogloabang. (2010, 10 21). UU 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka. Retrieved from UU 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka
- Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok . Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak, 5.
- Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi TikTok Dan Kreativitas Anak. Penggunaan Aplikasi TikTok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak, 2.
- Ma'soem, A. (2021). Pengertian, Tujuan Dan Fungsi Gerakan Pramuka Sebagai Ekstrakurikuler Pendidikan Karakter Siswa.
- Mustiari. (2017). Pengembangan Bahan Ajar. Pengembangan Bahan Ajar Ipa Materi Rantai Makanan, 10.
- Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Emosial Anak Usia Dini Di Kabupaten Magetan, 7.
- Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Emosional . (2022).
- Pengertian, Tujuan dan Fungsi Gerakan Pramuka Sebagai Ekstrakurikuler Pendidikan Karakter Siswa. (2021, 11 9).
- Putri Naning Rahmana, D. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi TikTok. Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Edukasi Di Era Genarasi Z, 3
- Zakaria, Z., Kurniawan Citra, & Pratiwi, S. A. (2020). Literasi Visual Melihat Gambar Pemandangan Calon Guru Madrasah. In *Prosiding KNPI: Konferensi Nasional Pendidikan Islam*. <https://www.researchgate.net/publication/349278537>