

PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIKTOK PADA MATERI KESETIMBANGAN KIMIA

^{*1}Siti Azizah, ²Ratih Permana Sari, ³Hasby

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP Universitas Samudra

*Email: azizahst1903@gmail.com

Abstrak

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang pesat di abad 21 saat ini, semua aspek dalam kehidupan juga ikut berkembang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran Abad 21 saat ini, membawa perubahan yang sangat pesat dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Selain itu, perubahan yang terjadi yaitu proses pembelajaran di sekolah harus mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu mengkombinasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi TikTok serta menguji kelayakan media pembelajaran yang valid dan efektif bagi peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap development dengan menguji coba skala kecil kepada peserta didik. Subjek dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia adalah ahli media, ahli materi, guru kimia dan peserta didik kelas XII. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket respon guru dan soal tes. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 86,3% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”, respon guru diperoleh persentase sebesar 90 % dengan masuk kategori “Sangat Menarik” dan dari hasil penilaian peserta didik hasil *pretest* dan *posttest* rata-rata sebesar 40 dan 81. Dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TikTok mengalami peningkatan. Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia yang dikembangkan layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kesetimbangan Kimia, TikTok

Abstract

Information and Communication Technology (ICT) has developed rapidly in the 21st century today, all aspects of life are also developing, one of which is in the field of education. Today's 21st century learning brings very rapid changes in the development of Science and Technology (IPTEK) which results in changes in learning patterns which are marked by changes in curriculum, media, and technology. In addition, changes that occur, namely the learning process in schools must follow technological developments. One of the demands of 21st century learning is to combine technology as a learning medium. Learning media that can be utilized with technological developments in the field of education is TikTok-based learning media. This

study aims to produce interactive learning media using the TikTok application and to test the feasibility of valid and effective learning media for students. This type of research is research and development (R&D) and uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research was carried out only until the development stage by testing a small scale to students. The subjects in the research to develop TikTok-based learning media on chemical equilibrium materials are media experts, material experts, chemistry teachers and class XII students. Data collection techniques used in this study were interviews, observation, expert validation questionnaires, teacher response questionnaires and test questions. From the results of research conducted by material experts, a percentage of 86.3% was obtained in the "Very Eligible" category, media experts obtained a percentage of 97.5% in the "Very Eligible" category, the teacher's response was obtained by a percentage of 90% in the category "Very Interesting" and from the results of student assessments, the average pretest and posttest results were 40 and 81. It can be seen that the use of TikTok-based learning media has increased. Based on the results of the study, it can be concluded that the TikTok-based learning media on the chemical equilibrium material developed is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Learning Media, Chemical Equilibrium, TikTok*

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang pesat di abad 21 saat ini, semua aspek dalam kehidupan juga ikut berkembang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pembelajaran Abad 21 saat ini, membawa perubahan yang sangat pesat dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan pola pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Selain itu, perubahan yang terjadi yaitu proses pembelajaran di sekolah harus mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu mengkombinasikan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar.

Media pembelajaran merupakan penghubung komunikasi antara guru dengan peserta didik, salah satu media pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis teknologi (Kuswanto, 2018).

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran salah satunya dalam

pembelajaran kimia yang dianggap sulit. Hal ini dikarenakan banyak konsep kimia yang bersifat abstrak. Sebagian besar peserta didik menganggap kimia sebagai mata pelajaran yang sulit dan banyak menggunakan perhitungan (Febriani, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran kimia menjadi lebih efektif (Wahyudi, 2019).

Sebagian besar peserta didik menganggap kimia sebagai mata pelajaran yang sulit dan banyak menggunakan perhitungan. Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, materi kimia yang sulit adalah kesetimbangan kimia dengan persentase terbesar yaitu 26,98 % dibanding materi yang lain (Febriani, 2019).

Kesetimbangan kimia merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran kimia kelas XI. Kesetimbangan kimia adalah salah satu konsep dasar kimia yang bersifat kompleks dan sulit untuk serta mencakup penjelasan terjadinya proses perubahan molekul zat yang dipengaruhi oleh perubahan konsentrasi, tekanan atau volume dari molekul tersebut dan perubahan suhu (Febriani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Pangkalan Susu diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang sulit untuk memahami dan menguasai materi kimia, salah satunya materi kesetimbangan kimia, hal ini dikarenakan materi tersebut banyak menggunakan perhitungan. Kemudian aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung tidak semangat dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung peserta didik hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Jika dilihat dari segi teknologi, SMA Negeri 1 Pangkalan Susu sudah memiliki fasilitas ICT seperti proyektor dan komputer yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan sebagian besar guru kurang mengerti terhadap penggunaan dari fasilitas tersebut. Kemudian ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran kimia yaitu metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu metode ceramah dan kerja kelompok. Selain itu, ditemukan hambatan lainnya yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung untuk mata pelajaran kimia, yaitu masih jarang guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media berbasis teknologi merupakan media yang berasal dari internet yang sangat memungkinkan pembelajaran dan berbagai macam ilmu secara online. Dalam pembelajaran online, media sosial dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini dikarenakan media sosial dapat

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *Research*

berinteraksi, berkomunikasi, dan saling berbagi dengan bantuan internet. Tidak hanya itu, media sosial juga digunakan sebagai alat ekspresi diri (*self expression*) dan pencitraan diri (*self branding*) (Zubaidi, dkk., 2021). Salah satu media sosial yang banyak digunakan peserta didik dalam hal ini adalah media sosial TikTok (Hutamy, dkk., 2021).

TikTok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. TikTok adalah platform bagi destinasi video singkat yang dapat digunakan oleh siapa saja melalui ponsel. Berdasarkan data penelitian Fatimah (2018), TikTok menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. Disamping kepopulerannya aplikasi TikTok ini, terdapat keunggulan yang membuatnya banyak disukai oleh peserta didik (Aji & Setiyadi, 2020).

Aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, dapat menarik minat peserta didik karena keterbaruannya dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran, dan yang terakhir aplikasi TikTok ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital. Aplikasi TikTok dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik serta interaktif (Alfi Mufidah dan Rifa Mufidah, 2021).

and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk

tersebut (Sugiono, 2018).

Metode penelitian ini digunakan karena peneliti mengembangkan suatu produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia. Kemudian pada penelitian ini juga menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahap yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap perancangan produk awal (*design*), (3) tahap pengembangan produk (*development*), (4) tahap implementasi produk (*implementation*), (5) tahap evaluasi produk (*evaluation*) (Sugiyono, 2016).

Prosedur Penelitian

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Dalam penelitian terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis bertujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan peneliti yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan Produk (*Design*)

Tahap perancangan produk dilakukan dengan tujuan untuk merancang pengembangan media pembelajaran berdasarkan dari hasil analisis yang telah didapat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang materi yang akan disajikan, merancang skenario pembelajaran pada media, merancang desain media pembelajaran dan merancang instrumen yang akan mengukur kelayakan pada media pembelajaran.

3. Tahap pengembangan produk (*Development*)

Tahapan pengembangan produk adalah tahap yang paling penting, dalam penelitian ini dilakukan pembuatan media yang telah

dirancang oleh peneliti dan menjadi sebuah video pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai bahan ajar. Setelah video yang dikembangkan selesai di buat, video tersebut selanjutnya akan di validasi untuk mendapatkan saran atau masukan, validasi ini merupakan proses penelitian apakah produk yang telah dibuat layak digunakan sebagai bahan ajar atau tidak. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Kemudian media yang dikembangkan berupa video pembelajaran layak digunakan sebagai bahan ajar, selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil pada sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian, media yang dikembangkan digunakan dan diuji dengan skala kecil oleh pengguna..

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari wawancara, observasi, tes dan angket.

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

Wawancara dalam penelitian ini diajukan kepada guru pendidikan kimia dan peserta didik di SMA Negeri 1 Pangkalan Susu untuk mengetahui kendala-kendala yang dialami oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan wawancara terstruktur sebagai alat pengumpulan data karena dalam wawancara terstruktur penulis dapat menyusun pertanyaan serta sistematis sehingga penulis dengan lebih mudah dalam mengolah data hasil penelitian yang telah diperoleh (Sugiyono, 2017).

2. Observasi

Sebagai teknik pengumpulan data, observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak. Teknik ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti (Laudzaunna, 2021).

3. Tes

Tes yang akan digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes awal sebelum dilakukan penelitian dan menjadi langkah awal dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang dikuasai peserta didik. Sedangkan *posttest* merupakan tes yang digunakan untuk menguji dengan menerapkan media pembelajaran berbasis TikTok untuk melihat peningkatan pemahaman konsep pada materi kesetimbangan kimia (Febrianti, 2020).

4. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala likert.

Instrumen Penelitian

Arikunto (2019) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah

lembar wawancara, lembar observasi, lembar validasi, tes dan angket angket respon guru.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan instrumen berupa angket dengan teknik analisis data deskriptif menggunakan skala likert. Jenis data yang diperoleh ialah data kualitatif. Pada skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang. Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentase jawaban keseluruhan responden dengan rumus (Sairi, 2018). Berikut ini adalah tabel penilaian validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi

keterangan	Skor
Sangat Layak (SL)	5
Layak (L)	4
Cukup Layak (CL)	3
Kurang Layak (KL)	2
Sangat Kurang Layak (SKL)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media dan materi akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media dan materi tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media dan materi kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Ahli Media dan Materi

Interval	Kriteria
$80 < X \leq 100\%$	Sangat Layak
$60 < X \leq 80\%$	Layak
$40 < X \leq 60\%$	Cukup Layak
$20 < X \leq 40\%$	Kurang Layak
$0 < X \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Sumber : (Kartika, 2017)

Angket respon guru

Angket guru dan peserta didik menggunakan skala *likert* dengan penilaian:

- Jawaban Sangat Setuju diberi skor 5
- Jawaban Setuju diberi skor 4
- Jawaban Kurang Setuju diberi skor 3
- Jawaban Tidak Setuju diberi skor 2
- Jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Tabel 3. Kriteria Penilaian Angket Respon Guru

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kemudian hasil dari penilaian angket peserta didik dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga

akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Penentuan Kriteria Interpretasi Kemenerikan

Interval	Kriteria
$80 < X \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60 < X \leq 80\%$	Menarik
$40 < X \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20 < X \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0 < X \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

Sumber : (Sari, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik tingkat SMA kelas XI pada materi kesetimbangan kimia. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi metode ADDIE yang dilakukan oleh peneliti dari tahap analisis sampai tahap pengembangan.

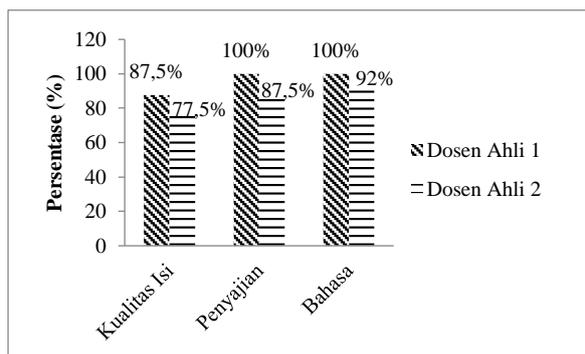
Hasil pengembangan dilakukan berdasarkan hasil kelayakan aspek materi, aspek media, angket respon guru dan hasil tes peserta didik.

1. Hasil Uji Kelayakan

a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan berdasarkan aspek penilaian kualitas isi, penyajian dan bahasa. Hasil validasi materi dari aspek media mendapatkan hasil sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 86,3% dan dapat

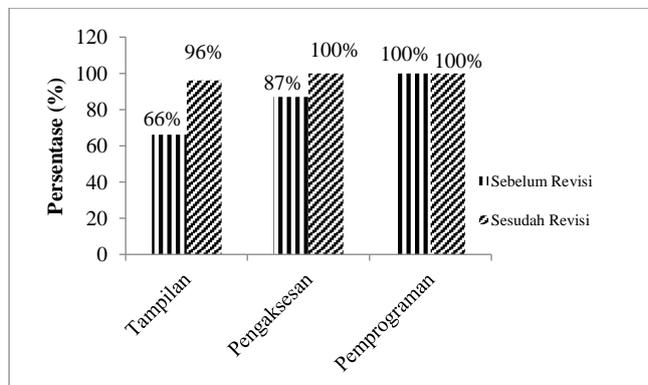
dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Persentase Validasi Ahli Materi

b. Validasi Media

mengacu pada aspek penilaian tampilan, pengaksesan, dan pemrograman. Hasil validasi dari aspek media mendapatkan hasil sangat layak dengan persentase rata-rata sebesar 97% dan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Persentase Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi

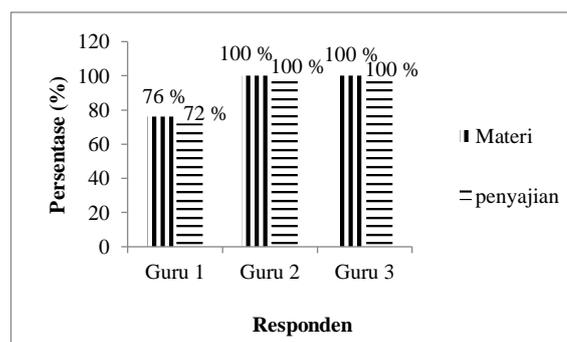
2. Hasil Uji Skala Kecil

Posttest dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan *pretest* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media

yang lama. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yektyastutji (2016), bahwa coba lapangan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap performa akademik peserta didik.

3. Hasil angket Respon Guru

Hasil kemenarikan produk dari angket respon guru mendapatkan hasil sangat menarik dengan respon guru didapatkan hasil persentase rata-rata 94,1% dan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 4. Diagram Persentase Penilaian Responden Guru

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terletak pada desain pengembangannya yang cocok digunakan pada perangkat yang bersifat interaktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Pawana dkk. (2014) yang menggunakan model ADDIE dalam menghasilkan produk yang berbentuk bahan ajar interaktif. Penggunaan model ADDIE juga dipilih karena model pengembangannya yang

memiliki urutan sistematis dalam menyelesaikan masalah pembelajaran dalam kelas (Tegeh & Kirna, 2013). Hal tersebut didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Imanda dkk. (2017) yang menggunakan model ADDIE karena memiliki langkah-langkah yang jelas, sistematis, dan efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran.

Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik dan menganalisis pengembangan produk. Tahap ini membantu awal penelitian dalam mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Pangkalan Susu melalui wawancara dengan guru kimia seperti kekurangan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan observasi terhadap peserta didik terkait dengan permasalahan pembelajaran kimia. Tahap analisis juga membantu peneliti menganalisis kebutuhan, pengembangan produk, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penelitian (Baharuddin, 2018).

Tahap kedua hal yang dilakukan dalam tahap design (perancangan) adalah pembuatan skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran mencakup kerangka dan alur atau gambaran aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun skenario pembelajaran yang berisi pengenalan, materi, contoh soal, latihan soal, dan praktikum dalam penggunaan media pembelajaran. Setelah pembuatan skenario pembelajaran, langkah selanjutnya adalah penyusunan instrumen. Menurut Sari (2017), dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari

menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Tahap pengembangan menggabungkan seluruh bagian yang telah didesain /disusun pada tahap sebelumnya dan dijadikan satu untuk menghasilkan produk. tahap pengembangan sebagai tahap yang menyusun produk, seperti mengumpulkan seluruh bahan yang digunakan dalam produk. Selain itu, tahap pengembangan juga dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan instrument yang digunakan dalam penelitian oleh validator sebelum diuji cobakan pada guru dan peserta didik. Menurut Latip (2017), pada tahap pengembangan ini, desain media pembelajaran yang dibuat yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli dan guru. Validasi dari sudut pandang ahli dilakukan oleh dosen ahli. Pada pelaksanaan validasi, setiap dosen ahli yang menjadi validator menilai media pembelajaran tersebut dari berbagai aspek yang sudah tersedia pada lembar instrumen. Sementara untuk validasi dari sisi pengguna dilaksanakan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia menggunakan model ADDIE. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri tahap analisis, tahap perancangan dan tahap pengembangan. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *smartphone* dengan bantuan aplikasi *Kinemaster* dan *Noise Reducer*. Media pembelajaran berbasis TikTok pada materi

- kesetimbangan kimia memiliki nama akun yaitu CLBK (Cara Lempang Belajar Kimia).
2. Hasil uji kelayakan yang dilakukan pada media pembelajaran kimia berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia telah dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini sesuai dengan penilaian respon para ahli yaitu ahli materi sebesar 86,3 % dan ahli media 97,5 % dengan kriteria masing-masing sangat layak.
 3. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran kimia berbasis TikTok pada materi kesetimbangan kimia mendapatkan penilaian sangat menarik, hal ini berdasarkan penilaian dari responden 3 orang guru kimia yang mencapai persentase rata-rata 94,1% dengan kriteria kemenarikan sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. & Setiyadi, D. B. P. 2020. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 6(2), 147-157.
- Aji, W. N. 2018. Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 431-440.
- Arikunto, S. 2017. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. 2021. Pengaruh media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1675-1682.
- Astuti, I. A. D, Dasmon, & Sumarni, R. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android “ChemBird” Pada Materi Kimia Kelas XI di SMA Makassar. *Jurnal Ecosystem*, 24(5), 695-701.
- Fatimah, S. D., Hasanudin, C., & Amin, A. K. 2021. Pemanfaatan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 1(2), 120-128.
- Febriani, D. R. 2019. Pengembangan aplikasi edukatif android berwawasan lingkungan sesuai dengan prinsip Sekolah Adiwiyata sebagai media pembelajaran kimia materi kesetimbangan kimia kelas XI (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Febrianti, A. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140
- Khoiriyah, N. M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe

- Flash CS5 pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Hasyim Asy'ari Batu (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Kuswanto, J. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20.
- Laudzaunna, S.R., & Utami, L. 2021. Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jedchem (Journal Education And Chemistry)*, 3(2), 79-85.
- Lukitaningrum, H. L. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. (Dictoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Miftachul, T. 2020. Aplikasi Tik Tok sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan islam*, 3(2), 57-66.
- Murfidah, R., & Murfidah, A. 2021. Aplikasi Tik Tok dan Instagram Sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran IPA. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 60-69.
- Musyaroh, S., & Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Jurnal Of Curriculum And Education Technology*, 6(2), 79-83.
- Sari, K. A, Prasetyo, Z. K, dan Wibowo, W. S. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA Berbasis Mode Projed Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Kominukasi Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*. 6(8), 1-7.
- Sari, B. K. 2017. Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw. 4(2), 87-102.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Edisi Kedua*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Wahyudi , T. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Chemsdrow Berbasis Android Berorientasi Education For Sustainable Development (ESD) Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI SMA Negeri 1 Kendal (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. 2016. Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.
- Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm

Berbasis Media Sosial Menggunakan
Aplikasi Tiktok. *Arabi: Journal of
Arabic Studies*, 6(1), 119-134.