

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Pembelajaran Pjok Materi Narkoba Pada Peserta Didik Kelas X Man Karangasem

M. Fai Alviandi Ahdi¹, Wahjoedi², Peby Gunarto³



^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: faiz@undiksha.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi secara tidak langsung berpengaruh terhadap media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Materi narkoba cukup padat, kompleks, dan abstrak membuat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus dibuat semarik mungkin agar dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik terhadap materi narkoba. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis TikTok materi narkoba kelas X . Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai persentase ahli materi pembelajaran 96%, ahli desain pembelajaran 84%, ahli media pembelajaran 97,5%, uji coba praktisi lapangan 97%, uji coba perorangan oleh 3 peserta didik 89,3%, uji coba kelompok kecil oleh 9 peserta didik 85% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan oleh 28 peserta didik dengan nilai 86,1% berkualifikasi baik. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis TikTok ini layak digunakan sebagai media pembelajaran narkoba pada peserta didik kelas X SMA

Kata kunci: video, Tiktok, narkoba, ADDIE

Abstract

The development of technology science indirectly affects the learning media to support the learning process. Narcotics material is quite solid, complex, and abstract making the use of learning media in the learning process must be made as intense as possible in order to increase student interest and learning achievement in drug material. This study aims to develop a class X drug -based learning video. This type of research uses the type of development research with the Addie research model consisting of five stages, namely analysis (analyze), design, development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis, Based on the results of the study, obtained the percentage value of 96% learning material experts, learning design experts 84%, learning media experts 97.5%, trials of field practitioners 97%, individual trials by 3 students 89.3%, small group trials by 9 students 85% with very good qualifications, and field trials by 28 students with a value of 86.1% good qualification. It can be concluded that this Tiktok -based learning video is suitable for use as a medium of drug learning in class X high school students.

Keywords: video, Tiktok, narkoba, ADDIE

History:

Received : 19 September 2022

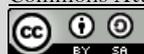
Revised : 24 November 2022

Accepted : 26 November 2022

Published : 30 November 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 3.0 Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



1. PENDAHULUAN

Saat Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari kualitas sumber daya alam dan sumber daya manusia yang dimiliki. Negara yang memiliki sumber daya alam yang melimpah akan lebih bernilai dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pembangunan suatu bangsa tentu tidak terlepas dari pendidikan yang diterapkan dan kualitas pendidikan yang dicapai oleh sumber daya manusia di negara tersebut. Pendidikan merupakan hal penting yang harus diperoleh semua warga negara, karena dengan pendidikan tentu akan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, mulai dari banyaknya memiliki kesempatan untuk berkarir dan berpeluang untuk memiliki pekerjaan yang lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan berkontribusi besar dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga pembangunan suatu bangsa bisa tercapai.

Pendidikan di era sekarang ini tidak terlepas dari pengaruh teknologi, informasi, dan komunikasi. Proses pembelajaran di era sekarang ini juga menuntut seorang guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan pembelajaran. Tantangan baru bagi seorang guru adalah harus lebih mahir menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi, serta bagaimana memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi tersebut sebagai sarana penyampaian pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Sesuai dengan peraturan tersebut, salah satu prinsip pembelajaran yang harus diterapkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan ini pun dirasakan manfaatnya bagi semua bidang, mulai dari jasa layanan publik, industri, perkantoran, perdagangan, kesehatan, tak terkecuali bidang pendidikan (Software et al., 2014). Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Giri, dkk. (2016) bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik harus sudah memanfaatkan teknologi informasi dan pendidik dituntut agar mampu mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Arsyad (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK, ditemukan bahwa tujuan pembelajaran pada materi narkoba belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan materi narkoba kelas X cukup padat, kompleks, dan abstrak. Media pembelajaran yang sering digunakan guru saat mengajar materi narkoba masih banyak bersumber dari buku paket.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi narkoba kepada 100 peserta didik kelas X MAN Karangasem, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring pada tanggal 4 dan 5 Maret 2022, didapatkan hasil bahwa 54 orang (54%) peserta didik tertarik dan senang dengan materi narkoba. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya minat peserta didik terhadap materi narkoba, Hal ini bisa terjadi karena cara mengajar atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar masih monoton, sehingga minat peserta didik kelas X terhadap materi narkoba

masih kurang. Berdasarkan hasil survei mengenai media pembelajaran TikTok sebagai bahan ajar pada materi narkoba, didapatkan hasil bahwa 90 orang (90%) peserta didik tertarik.

Gambaran keadaan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Pencarian upaya alternatif yang diperlukan mengacu pada faktor penyebab kurangnya kualitas proses pembelajaran PJOK di kelas X, diantaranya adalah pada materi teknik narkoba. Oleh karena itu peserta didik dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, menarik, dan praktis. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dengan memanfaatkan teknologi, yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis TikTok materi narkoba kelas X.

Video pembelajaran berbasis TikTok adalah video yang berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk video yang berisikan tulisan, gambar/foto, audio, dan bahkan berisikan latihan/kuis untuk dipelajari atau digunakan langsung oleh peserta didik menggunakan perangkat *smartphone* yang terhubung koneksi internet sehingga informasi atau materi pelajaran dapat diakses dengan menggunakan *link*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran materi narkoba untuk peserta didik kelas X Sekolah Menengah Keatas (SMA).

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MAN Karangasem dengan mengembangkan produk atau media pembelajaran yaitu video pembelajaran materi narkoba kelas X. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, dkk. 2014). Tahap pertama yang dilaksanakan adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi pada mata pelajaran PJOK, analisis kebutuhan media pembelajaran PJOK, dan analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Setelah dilaksanakan tahap analisis, tahap selanjutnya dilaksanakan tahap desain (*design*). Pada tahap desain dilakukan kegiatan, membuat rancang bangun video, membuat dan menetapkan desain tampilan video menggunakan aplikasi *TikTok*, penyusunan materi. Setelah itu dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan menyiapkan bahan ajar dan materi untuk membuat produk seperti materi pokok, aspek pendukung video seperti gambar, audio, sebagai ilustrasi., uji kelayakan dan uji coba produk video pembelajaran berbasis TikTok. Setelah produk atau media selesai dibuat dan dinyatakan layak, tahap selanjutnya dilaksanakan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, produk atau media yang dikembangkan coba digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilaksanakan tahap implementasi adalah untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan jika digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap terakhir yang dilaksanakan adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap evaluasi dilaksanakan penilaian produk untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian produk atau media yang dikembangkan dengan tujuan yang ingin dicapai. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan saat tahapan masih dilakukan atau masih berlangsung (Mardiah dan Syarifuddin, 2018).

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan oleh para pakar/ahli pembelajaran, guru. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba praktisi lapangan. Ahli desain pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pendidikan, dan ahli media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pembelajaran. Tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai perbaikan produk atau media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan berdasarkan dari tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli, produk selanjutnya diuji cobakan kepada salah satu guru PJOK kelas X MAN Karangasem sebagai uji coba praktisi lapangan. Jika terdapat tanggapan, komentar, masukan, dan saran yang bersifat revisi dalam uji coba produk oleh guru maka akan dilaksanakan perbaikan untuk kesempurnaan produk atau media yang dikembangkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode angket atau kuesioner. Metode angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dan hasil penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba praktisi lapangan. Kisi-kisi angket atau kuesioner yang digunakan disajikan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Pakar/Ahli Pembelajaran

Indikator		
Ahli Isi/Materi Pembelajaran	Ahli Desain Pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran
1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1. Petunjuk penggunaan media video sudah tepat	1. Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai
2. Ketepatan konsep	2. penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat	2. Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai
3. Urutan penyajian materi	3. warna yang digunakan sudah tepat	3. Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas
4. Kesesuaian contoh yang diberikan	4. ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	4. Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat
5. Tujuan Pembelajaran	5. penempatan komponen video sudah sesuai	5. Tata letak teks sudah sesuai
6. Kejelasan indikator pembelajaran	6. pakaian yang dipergunakan model dalam video sudah sesuai	6. Tata letak gambar sudah sesuai
7. kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi	7. gambar pada video dengan materi sudah sesuai	7. Kualitas suara dan gambar sudah jelas
8. kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	8. tulisan pada video dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik	8. Video dapat diputar dengan lancar
9. kelugasan bahasa	9. Video mudah diakses melalui prangkat	9. Warna yang digunakan sudah tepat
10. ketepatan istilah	10. Video mudah disimpan	10. Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras
11. ketepatan tata bahasa dan ejaan		
12. kemampuan		

membangkitkan ingin tahu siswa	rasa	11. Video dapat dilihat atau dipelajari kapan saja
-----------------------------------	------	---

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba Produk

Indikator
Uji Coba Praktisi Lapangan
1. Penggunaan bahasa dalam media
2. penggunaan gambar, video dan suara dalam media
3. kemudahan dalam penggunaan media
4. petunjuk penggunaan
5. penyajian materi
6. ketepatan istilah dan penggunaan kalimat
7. suasana pembelajaran
8. dampak penggunaan media terhadap siswa
9. Kemudahan dalam penggunaan media

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah pengolahan data yang disusun secara sistematis dan data diperoleh dalam bentuk kata atau kalimat (Agung, 2014). Hasil data yang diperoleh dari teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini adalah berupa tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari uji coba produk yang dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan produk. Analisis deskriptif kuantitatif adalah pengolahan data yang disusun secara sistematis dan data diperoleh dalam bentuk angka atau persentase (Agung, 2014). Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil uji validitas produk. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner uji validitas dikonversi ke dalam bentuk skor dengan menggunakan pengukuran skala 4 atau *Skala Likert*. Berikut adalah tabel dari *Skala Likert*.

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4 (*Skala Likert*) (Sugiyono, 2017)

Nilai Angka	Huruf	Predikat
4	A	Sangat Baik
3	B	Baik
2	C	Tidak Baik
1	D	Sangat Tidak Baik

Untuk memperoleh tingkat kelayakan atau validitas produk, skor yang diperoleh dari angket diubah menjadi persentase. Untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

(Sumber: [Tegeh & Kirna, 2010](#))

Keterangan:

Σ = Jumlah

n = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = (F : N) \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan menggunakan ketepatan konversi tingkat pencapaian dengan skala 4.

Tabel 4. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 (Agung, 2010)

No	Tingkat Pencapaian	Nilai Angka	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100%	4	Sangat Baik	Sangat Layak/Sangat Valid
2	80 – 89%	3	Baik	Layak/Valid
3	65 – 79%	2	Cukup	Kurang Layak/Kurang Valid
4	55 – 64%	1	Kurang	Tidak Layak/Tidak Valid
5	0 – 54%	0	Sangat Kurang	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini dilakukan tahap uji validitas produk dan tahap uji coba produk guna menguji kelayakan produk nantinya untuk dipergunakan secara utuh pada pembelajaran di dalam kelas. Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis TikTok materi narkoba kelas X ini dilaksanakan di MAN Karangasem. Pengembangan video materi narkoba kelas X mengacu pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan video pembelajaran adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilaksanakan kegiatan menganalisis kebutuhan pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran PJOK di kelas X MAN Karangasem. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, didapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran PJOK, sumber belajar hanya bersumber dari buku paket. Selanjutnya dilaksanakan analisis materi dan kebutuhan media pembelajaran untuk mengidentifikasi materi dan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan pengembangan media pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil analisis materi dan media pembelajaran, didapatkan hasil bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis TikTok pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X merupakan pilihan yang tepat karena peserta didik dapat melihat, mendengarkan dalam menggunakan media pembelajaran. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap analisis adalah menentukan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

Tahap kedua dilaksanakan tahap desain (*design*). Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tahap desain dilakukan kegiatan, membuat rancang bangun video, membuat dan menetapkan desain tampilan video menggunakan aplikasi *TikTok*, penyusunan materi.. Kemudian dilakukan kegiatan penetapan desain tampilan, mulai dari tampilan, background halaman, jenis huruf, dan yang lainnya menggunakan aplikasi *TikTok*. Kegiatan terakhir yang dilakukan pada tahap desain adalah menyusun materi dan instrumen penilaian video pembelajaran dalam bentuk angket/kuesioner.

Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan bahan ajar dan materi berupa naskah materi, video yang diperoleh dari pembuatan sendiri, dokumentasi di lapangan, dan mengunduh di aplikasi *TikTok*. Setelah bahan ajar dan materi disiapkan, Setelah video pembelajaran selesai dibuat, video pembelajaran akan diuji kelayakannya atau validitasnya terlebih dahulu oleh pakar atau ahli pembelajaran menggunakan angket/kuesioner yang sudah disiapkan. Para ahli akan mereview dan memberikan nilai terhadap kelayakan atau validitas video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Para ahli tersebut adalah Ibu Ni Luh Putu Snyanawati S.Pd., M.Pd sebagai ahli isi/materi pembelajaran, Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd sebagai ahli desain pembelajaran, dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Selain memberikan penilaian, para ahli pembelajaran juga memberikan tanggapan, komentar, masukan, dan saran perbaikan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi video pembelajaran yang sudah dikembangkan. video pembelajaran yang sudah diperbaiki berdasarkan dari tanggapan, komentar, masukan, dan saran dari para ahli pembelajaran, serta video pembelajaran sudah dinyatakan layak untuk digunakan,

Tahap keempat dilaksanakan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, dilakukan ahli praktisi lapangan dengan skor 97,2% katagori sangat baik

Tahap kelima dilaksanakan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan

yang ingin dicapai. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validasi ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta uji coba praktisi lapangan dan tidak ada perbaikan untuk praktisi lapangan. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran materi narkoba untuk kelas X SMA layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi narkoba. Terdapat tanggapan, komentar, masukan, dan saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli pembelajaran untuk perbaikan dan kesempurnaan video pembelajaran. Perbaikan produk atau media pembelajaran yang dikembangkan dipaparkan pada tabel 5.

Tabel 5. Perbaikan Produk Pengembangan Media Pembelajaran

No	Subjek Ahli Pembelajaran	Komentar	Revisi
1	Ahli Isi/Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar / video cara penggunaan narkoba dihilangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki dengan memotong bagian video cara penggunaan narkoba
2	Ahli Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Buat rumusan tujuan pembelajaran • Video agar disesuaikan dengan rumusan tujuan • Video agar lebih visual dengan penyajian video • Sajikan video secara sistematis, mulai dari bagian pendahuluan, inti, penutup/simpulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki dengan membuat rumusan tujuan pembelajaran • Memperbaiki dengan menyesuaikan dengan rumusan tujuan • Memperbaiki dengan video lebih visual di penyajian video • Memperbaiki dengan take ulang video menjadi 6 bagian video diantaranya dengan membuat pendahuluan, rumusan tujuan pembelajaran, isi materi serta penutup/kesimpulan.
3	Ahli Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Teks diperbesar agar terlihat jelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki dengan mengedit video kembali memperbesar teks pada video.

Pembahasan

Adapun hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang ahli seperti pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil uji validitas video permainan tematik tema diriku sub tema aku istimewa

No	Ahli	Skor	Skor Mak	Persentase (%)	Kategori
1	Media	39	40	97,5	Sangat Baik
2	Desain Pembelajaran	37	44	84,1	Baik
3	Isi Mata Pelajaran	46	48	96	Sangat Baik
4	Praktisi Lapangan	35	36	97,2	Sangat Baik
Rata-Rata				93,7	Sangat Baik

Secara keseluruhan Video pembelajaran materi narkoba untuk Peserta Didik Kelas X SMA sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji para ahli yang menunjukkan 3 orang ahli mengatakan sangat baik, dan 1 orang ahli mengatakan baik sehingga dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran berupa video pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik Kehadiran media video pembelajaran ini juga dapat mempermudah para guru guna mencapai tujuan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah rancang bangun pengembangan video pembelajaran materi narkoba untuk peserta didik kelas X SMA yang mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE, dimana model penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu; (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil uji kelayakan atau uji validitas produk yang diperoleh melalui penyebaran angket atau kuesioner kepada subjek penelitian, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut; (1) uji ahli isi/materi pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 84% dengan kualifikasi baik, (3) uji ahli media pembelajaran diperoleh nilai persentase sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, (4) uji coba praktisi lapangan diperoleh nilai persentase sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik, Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis TikTok materi narkoba kelas X SMA layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran PJOK di kelas X SMA, khususnya pada materi narkoba.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Giri, K. T. P. U., Jampel, I. N., dan Pudjawan, K. (2016). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pencak Silat pada Mata Pelajaran PENJASKES Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2015/2016." *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7634/5206>
- Mardiah dan Syarifuddin. (2018). Model-model Evaluasi Pendidikan. *Mitra Ash-Shibyan Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1). <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/index.php/mitra-ash-syibyan/article/view/24>.
- Software, B., Pada, G., Bahasan, P., & Empat, S. (2014). [*Pendidikan Matematika*]. 2011, 783–788.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made. I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta Graha Ilmu
- Tengah, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha