

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Sonder

Nona Tiwow¹ Edwin Wantah² Meike Mamentu³

^{1, 2, 3} Pendidikan Ekonomi, Pasca Sarjana Universitas Negeri Manado

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis Tiktok pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Implikasi penelitian ini yaitu pada siswa dan juga guru untuk mengubah pola pembelajaran sesuai kurikulum saat ini dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Tiktok. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research & Development (R&D) dimana produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Tiktok. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan mengacu pada pencapaian hasil belajar siswa dan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Komputer Akuntansi serta perumusan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran Komputer Akuntansi. Data yang diperoleh dari 22 siswa Kelas XI B di SMK Negeri 1 Sonder, dengan menggunakan instrumen penelitian menggambarkan bahwa kebutuhan siswa akan media pembelajaran mengalami keterbatasan; dan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk pembelajaran Komputer Akuntansi adalah media pembelajaran berbasis Tiktok dalam rangka memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Berbasis Tiktok.*

Copyright (c) 2023 Tiwow

✉ Corresponding author :

Email Address : zoomsri12@gmail.com edwinwantah@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pendidikan mempunyai peran yang sangat penting. Oleh karena itu pendidikan sangatlah perlu untuk dikembangkan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, mutu pendidikan sangatlah perlu untuk diperhatikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi terhadap pemanfaatan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah dan lembaga maka sangat penting adanya pemanfaatan media secara online dan mengikuti perkembangan zaman sehingga mencapai tujuan dari pendidikan tersebut (Pranoto & Agraini, 2021).

Menurut Garini (dalam Bagus, 2019) gadget (smartphone) merupakan sebuah telepon genggam yang mempunyai banyak fungsi dan juga fitur yang kompleks untuk memudahkan penggunaannya. Saat ini gadget sudah menjadi teman setia dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap jam, menit bahkan detik manusia tidak terlepas

dari yang namanya gadget. Dalam proses pembelajaran, gadget menjadi salah satu kebutuhan bagi siswa maupun guru. Melalui aplikasi yang tersedia, apalagi bebarapa media sosial, memungkinkan pembelajaran menjadi mudah. Salah satunya adalah media Tiktok.

Menurut riset, saat ini jumlah pengguna aktif media sosial TikTok telah meningkat 21,4% dari periode yang sama tahun sebelumnya. Negara dengan penginstalan aplikasi TikTok terbanyak selama periode ini adalah yang berbasis penggunaan di Amerika Serikat dan Indonesia. Aplikasi tiktok sendiri adalah sebuah aplikasi dimana para penggunanya bisa berbagi video musik dengan durasi pendek. Menurut Head of User and Content Operation Tik Tok Indonesia, Angga Nugraha Putra menyebutkan bahwa terdapat lima konten yang paling populer diantaranya komedi, fashion and beauty, vlog, dan food (Zayyan & Saino, 2021).

Keterampilan dan pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk dipahami bagi seorang guru dengan tujuan agar pada proses pembelajaran berlangsung guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik (Otoluwa et al., 2019).

Pada dasarnya, pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok menurut Arifin Z. (2021) memerlukan analisis kebutuhan yang meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

1. Tujuan Pembelajaran: Analisis kebutuhan dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media pembelajaran berbasis TikTok. Tujuan pembelajaran dapat berkaitan dengan penguasaan konsep, keterampilan, atau sikap yang diinginkan siswa.
2. Karakteristik Peserta Didik: Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok, perlu dipahami karakteristik peserta didik seperti usia, tingkat pendidikan, kemampuan belajar, dan minat mereka. Hal ini penting agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik.
3. Materi Pembelajaran: Analisis kebutuhan juga harus mempertimbangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran berbasis TikTok. Materi pembelajaran harus disajikan secara menarik dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.
4. Desain Media Pembelajaran: Desain media pembelajaran berbasis TikTok juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Desain media pembelajaran dapat mencakup penggunaan elemen visual dan suara, tampilan yang menarik, serta format yang mudah dipahami.
5. Evaluasi Pembelajaran: Analisis kebutuhan juga harus mempertimbangkan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif maupun sumatif dan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
6. Ketersediaan Akses Internet: Media pembelajaran berbasis TikTok memerlukan akses internet yang baik. Oleh karena itu, analisis kebutuhan juga harus mempertimbangkan ketersediaan akses internet yang memadai untuk siswa.

Dalam melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis TikTok, perlu dilakukan dengan teliti dan menyeluruh agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan memberikan manfaat yang optimal bagi peserta didik.

Komputer Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran pada kompetensi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Dimana melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat menguasai kompetensi mengenai sistem akuntansi yang menggunakan teknologi komputer untuk menjalankan berbagai aplikasi yang dibutuhkan dalam melakukan proses pengelolaan keuangan. Melalui penelitian ini, kebutuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Tiktok dirasa sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI B Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Sonder.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang tidak perlu merumuskan Hipotesis. Data yang telah terkumpul dalam bentuk angka kemudian dihitung dalam bentuk persentase yang dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasikan dan disajikan berupa persentase lalu ditafsirkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Data kualitatif yang diangkakan sekedar hanya untuk mempermudah dalam penggabungan dua atau lebih variable, kemudian sesudah didapat hasil akhir lalu dikualifikasikan kembali. Teknik ini sering disebut teknik deskriptif kualitatif dengan persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hal ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi terhadap siswa Kelas XI B di SMK Negeri 1 Sonder melalui wawancara, dan kegiatan Focus Group Discussion (FGD). Peserta didik yang merupakan subjek penelitian berjumlah 10 orang dilibatkan sebagai informan kunci karena masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda pula, sehingga tentunya mereka paling kompeten mengungkapkan kondisi nyata gaya belajar masing-masing. Dalam analisis kebutuhan pengembangan instrument evaluasi nantinya, para murid tidak hanya sebagai informan, tetapi juga sebagai penilai terhadap produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis Tiktok.

Adapun hasil tahapan analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Tiktok untuk Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di kelas XI B SMK Negeri 1 Sonder, dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 1 : Nama-Nama Siswa yang Menjadi Responden Pada Kelas XI B SMK Negeri 1 Sonder

NO	NAMA	KELAS
1	AP	XI B
2	EU	XI B
3	EP	XI B
4	FS	XI B
5	GK	XI B
6	KH	XI B
7	LM	XI B

8	NR	XI B
9	RJ	XI B
10	RW	XI B

Tabel 2 : Analisis Kebutuhan Siswa

NO	KOMPONEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA	Tanggapan Siswa			
		STS	TS	S	SS
1	Apakah menurut Anda dapat mudah memahami materi tanpa media pembelajaran?	10%	90%	0%	0%
2	Apakah menurut Anda belajar sendiri dapat meningkatkan hasil belajar?	0%	100%	0%	0%
3	Apakah menurut Anda media pembelajaran berbasis TikTok dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran?	0%	0%	80%	20%
4	Apakah menurut Anda media pembelajaran berbasis TikTok dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa?	0%	0%	0%	100%
5	Apakah menurut Anda penggunaan media pembelajaran berbasis TikTok dapat memperkaya pengalaman belajar siswa?	0%	0%	0%	100%

SIMPULAN

Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa siswa Kelas XI B di SMK Negeri 1 Sonder mengalami kendala dalam memahami materi karena dalam pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional serta pemanfaatan media yang kurang menarik. Siswa membutuhkan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Tiktok agar siswa tidak merasa bosan melainkan lebih bersemangat atau lebih tertarik dalam belajar Komputer Akuntansi.

Berdasarkan analisis kebutuhan akan media pembelajaran, maka lewat penelitian R and D perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis Tiktok pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi. Media pembelajaran berbasis Tiktok dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Referensi :

- Arifin, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 18. Nomor 2.
- Arikunto, S. (2017). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bagus Tri, M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web dengan Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*.
- Hamalik, O. (2019). *Media Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Islam, M. S., Et.All. (2021). Using Tiktok As an Effective Platform For Learning And Teaching In Higher Education: a Literature Review. *Journal of Educational Technology Systems*. Volume 50. Number 1.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2019). *Contextual Teaching and Learning*, In *Educational Research: Quantitative, Qualitative, And Mixed Approaches*. Sage Publications.

- Mursyidi. (2019). Behaviorisme. Yogyakarta: Deepublish.
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire yang Diintegrasikan dengan Camtasia Studio pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografi. *Jambura Geo Education Journal*. Volume 1. Nomor 1.
- Rahman, M. J., dan Al Mamun, A. (2021). Tiktok As An Interactive Teaching-Learning Tool In Higher Education: A Study on Students' Perception. *Education And Information Technologies*. Volume 26. Number 2.
- Sugito, S., Darmayanti, A., & Yulianti, N. (2021). TikTok as an Alternative Tool for Language Teaching in the Era of Digitalization. *Journal of Language and Education*. Volume 7. Number 2.
- Suprihatiningrum, J. (2020). Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutikno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibowo Hari, S. S., Sari, E. R., & Rahman, A. (2020). Collaborative Inquiry-based Learning: Series. Volume 1470. Number 1.
- Zayyan, S., & Saino. (2021). The Effect of Using the Tik Tok Application as a Promotional Medium and The Glow Up Trend on Interest in Buying Beauty Products. *Jurnal Manajemen*.