

Aplikasi Tik Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Perkuliahan Desain Dwimatra Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya

Iwan Pranoto¹, Erna Agraini²

FKIP, Universitas Palangka Raya¹, PGMI, Universitas Islam Negeri Mataram²

(Diterima 11-11-2021; Disetujui 28-11-2021)

E-mail: Pranotoiwan@fkip.upr.ac.id¹, ernaagraini042@gmail.com²,

Abstract

Learning media is an innovation that will continue to develop in the world of education. It is related to art learning, namely the development of learning media using the tiktok application. This application is an innovation created for the sake of expression, but in the context of tik tok learning it can be used as a digital space to take advantage of technological developments and make students in the program study SENDRATASIK, Universitas Palangka Raya, able to access freely. The method used in this study, in the form of a qualitative description. Learning activities using the tiktok application are applied to dual-dimensional design courses, in this lecture activity they recognize various kinds of visual elements, so that they are loaded in a video that has a short duration, emphasizing in the form of an explanation that will be understood audio-visually, by utilizing editing skills. On each video content that will be a learning medium. In the development of this media technology, it can help students learn independently by playing tiktok applications and watching videos, and the learning process can be monitored by educators as long as students use tiktok social media.

Keywords: Media, Learning, Tiktok, Design, Dwimatra

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang akan terus berkembang di dunia pendidikan. Hal itu berkaitan dengan pembelajaran seni yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *tiktok*. Aplikasi ini merupakan suatu inovasi yang diciptakan untuk kepentingan ekspresi, namun dalam konteks pembelajaran tik tok dapat digunakan sebagai suatu ruang digital dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan menjadikan peserta didik yang ada di prodi SENDRATASIK Universitas Palangka Raya dapat mengakses secara leluasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, berupa deskripsi kualitatif. Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *tiktok* di terapkan pada mata kuliah desain dwimatra, dalam kegiatan perkuliahan ini mengenal berbagai macam unsur rupa, sehingga di muat dalam suatu video yang memiliki durasi singkat, dengan menekankan berupa penjelasan yang akan di pahami secara audio visual, dengan memanfaatkan kemampuan editing pada setiap konten video yang akan menjadi media pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi media ini dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri dengan bermain aplikasi tiktok dan menonton video, dan proses belajar dapat di pantau oleh pendidik selama peserta didik menggunakan media sosial tiktok.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Tiktok, Desain, Dwimatra

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian guna mengembangkan kemampuan serta pembentukan karakter bagi pesertadidik, salah satunya adalah pendidikan yang dilakukan secara formal. Pendidikan formal merupakan suatu institusi yang di kelola oleh pemerintah dan swasta, dalam perkembangannya pendidikan dilakukan sejak dini hingga pendidikan tinggi di Universitas. Seperti yang di muat dalam UU 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi yaitu suatu rangkaian pengetahuan yang digali, disusun, dan dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu, yang dilandasi oleh metodologi ilmiah untuk menerangkan gejala alam, kemasyarakatan tertentu, dan teknologi sehingga menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa dalam suatu pengembangan pendidikan diperlukannya inovasi guna mencapai pendidikan yang capai. Hal itu dilakukan dengan adanya pengembangan kurikulum pembelajaran dan kemudian dimuat sesuai dengan standar pendidikan

nasional maupun internasional. Dalam perkembangan pendidikan tinggi yang ada di Indonesia diperlukannya inovasi serta kreatifitas proses pembelajaran. Hal itu berkaitan dengan metode pembelajaran serta kurikulum dalam pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Purwadi (104:2019) bahwa dalam pengembangan kurikulum pendidikan diperlukan landasan seperti filosofis, psikologis, sosial-budaya, serta perkembangan ilmu dan teknologi. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa setiap lingkungan pendidikan khususnya universitas memerlukan kurikulum pendidikan agar proses pembelajaran memiliki standar berdasarkan nilai-nilai filosofis, psikologis serta sosial budaya, yang kemudian dijadikan aspek penilaian. Kurikulum pendidikan yang terdapat di lingkungan universitas mestinya mengacu pada ketercapaian suatu hasil guna mencetak lulusan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Fujiawati (17:2016) bahwa Kurikulum dan pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional dengan memperhatikan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional guna mencapai tujuan yang diharapkan berdasarkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lingkungan pendidikan khususnya Universitas Palangka Raya yang terdiri dari fakultas didalamnya terdapat beberapa prodi, salah satunya adalah prodi seni drama, tari dan musik, memiliki kurikulum pendidikan guna mencapai suatu pendidikan baik secara pengetahuan, keterampilan dan sikap. Setiap kurikulum pendidikan yang dikembangkan di lingkungan prodi seni drama, tari dan musik, kemudian terbentuklah beberapa mata kuliah. Setiap matakuliah yang dimiliki muat guna mencapai pendidikan setara s1 di ajarkan oleh tim dosen, hal itu didasari dengan kompetensi yang dimiliki oleh dosen sehingga dianggap mampu dalam menyampaikan perkuliahan dengan muatan materi. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan setiap dosen memiliki kreatifitas dalam menyampaikan pembelajaran khususnya pemanfaatan teknologi dan mengemas menjadi suatu media pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Miftah (3:2014) bahwa media pembelajaran merupakan suatu pengembangan teknologi media belajar, guna mencapai suatu proses pembelajaran. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa pembuatan media pembelajaran dilakukan oleh dosen guna mempermudah penyampaian isi dari materi perkuliahan.

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi dan pemanfaatan media sosial. Seperti yang disampaikan oleh Mahnun (27:2012) bahwa pembuatan media pembelajaran dilakukan guna mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien, serta perlu pengembangan baik penggunaan teknologi maupun media offline. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa teknologi memiliki peran dalam mencapai suatu pengembangan media pembelajaran di lingkungan pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Muhson (1:2010) bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa teknologi memberikan suatu peran dalam proses pengembangan media pembelajaran, dengan memanfaatkan baik berupa perangkat keras seperti handphone, laptop, computer, sedangkan perangkat lunak seperti aplikasi pada handphone dan software. Berbagai macam jenis pembelajaran yang dapat dilakukan pada suatu lingkungan pendidikan baik berupa pembelajaran teoritis maupun praktik, dalam pengembangan media memiliki bagian terdiri dari audio, audio visual, dan visual. Seperti yang disampaikan oleh Aghni (101:2018) bahwa dalam pembuatan media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dilakukan dengan perkembangan teknologi dengan memperhatikan kepentingan pembelajaran secara audio, audio visual dan visual. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran dapat dibuat dengan pemanfaatan teknologi, salah satunya adalah *handphone* dengan fasilitas berupa aplikasi yang dimiliki. Seiring berkembangnya teknologi *handphone* memiliki fasilitas yang sudah lebih baik, dalam perkembangannya tidak lepas dari dukungan jaringan internet yang dapat diakses hampir di seluruh permukaan bumi. Berkembangnya teknologi pada *handphone* terdapatnya aplikasi yang dapat di download dengan mudah, salah satunya adalah *tiktok*. Seperti yang disampaikan oleh Susilowati (176:2018) bahwa Seiring merajanya era digital yang ditandai munculnya berbagai platform aplikasi yang menyediakan dukungan pembuatan video dengan hal-hal yang menarik pada pengguna *smartphone*, yang sering digunakan kaum milenial yaitu *tiktok*. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa aplikasi *tiktok* merupakan suatu konten yang digunakan untuk melakukan ekspresi di dunia maya melalui video dengan memadukan efek editing pada video dan pengisian suara pada sebuah video. Seiring perkembangan di eradigital *tiktok* merupakan aplikasi yang dapat membuat manusia

eksis untuk mengakses setiap akun tiktok lainnya. Seperti yang disampaikan oleh Susilowati (117:2018) aplikasi *tiktok* yang berasal dari perusahaan teknologi asal Singapura, Bytemod, menghadirkan aplikasi edit video bernama "*tiktok*", dengan mendorong kreativitas penggunanya menjadi *content creatore*. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa setiap individu yang memiliki akun tiktok merupakan kaum milenial yang mengenal teknologi serta memiliki kemampuan dalam membuat *conten*. Didalam perkembangannya tiktok memiliki daya Tarik sehingga dapat menjadi ruang belajar dengan membuat video pembelajaran, dikarenakan tingginya pengunjung aplikasi ini dalam dunia digital. Seperti yang disampaikan oleh Hasiholan (72:2020) bahwa aplikasi tiktok yang banyak di gunakan generasi millennial di Indonesia dan menjadikannya budaya populer, sehingga dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan sebuah pesan. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa pemanfaatan tiktok sebagai media belajar merupakan bentuk pengembangan teknologi, yang didasari oleh tingginya minat generasi millennial dalam penggunaan aplikasi ini, sehingga tepat bagi seorang pendidik dalam mengembangkan media belajar. Pembuatan media pembelajaran tidak lepas dari kreatifitas bagi seorang pendidik baik dilakukan secara individu atau kelompok. Hal itu dapat dikembangkan pada aplikasi tiktok, dikarenakan generasi millennial merupakan kelompok pelajar yang mengenal proses pembelajaran digital. Seperti yang disampaikan oleh Ruth (212:2020) bahwa berkomunikasi menggunakan tiktok merupakan salah satu cara generasi millennial untuk menyampaikan informasi, baik berupa diskusi dan kegiatan belajar. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa di lingkungan pendidikan khususnya di Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya, aplikasi tiktok merupakan wadah yang tepat bagi dosen dalam membuat inovasi belajar dengan mengembangkan media pembelajaran. Hal lainnya yang menjadikan tiktok sebagai media belajar di lingkungan Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya, yaitu mahasiswa sudah mengenal teknologi dan menggunakan handphone android, sehingga sudah memiliki akun tiktok. Dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan aplikasi tiktok merupakan kelompok mata kuliah yang bersifat praktik, salah satunya adalah matakuliah desain dwimatra. Hal itu dikarenakan mata kuliah ini merupakan suatu kegiatan dasar dalam berkarya seni, dengan mengembangkan unsur-unsur visual, sehingga dapat membantu mahasiswa belajar dan mengembangkan potensi dibidang seni visual. Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini dikelompokan dari beberapa bagian, mulai dari proses berkarya video pada tiktok, dan penggunaan media tiktok dalam pembelajaran desain dwimatra.

METODE

Dalam kegiatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus, dengan pendekatan manajemen pendidikan dan inovasi media pembelajaran. Proses pengumpulan data diperoleh dengan pengamatan, wawancara, dan kedokumenan terkait serta relevan. Pendekatan studi khusus seperti yang disampaikan oleh Rohidi (2011:20) bahwa peneliti dapat memastikan pemilihan data yang mendukung, sehingga dapat mempermudah dalam pengolahan data. Tahapan dalam penelitian dilakukan dengan triangulasi data yaitu: (a) triangulasi data, (b) triangulasi sumber dan (c) triangulasi metode. Data yang akan disajikan berupa data dari lapangan, dan data yang diperoleh dapat menjawab rumusan masalah sehingga perlunya kesimpulan dan verifikasi data, kemudian direduksi dan disajikan, berdasarkan permasalahan pada penelitian.

HASIL DAN DISKUSI




Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok, terdapat tiga bagian pembahasan yang meliputi proses pengembangan media, penerapan hingga evaluasi media pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok. Adapun dalam pembahasan ini meliputi mata kuliah desain dwimatra dan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ini merupakan angkatan 2019.

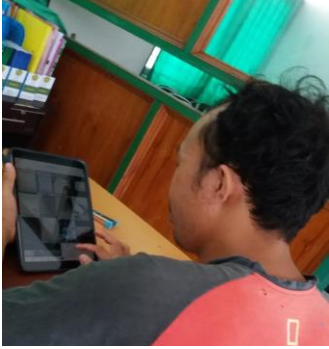

Hasil

Pengembangan tik tok dalam pembelajaran yang dilakukan oleh dosen di lingkungan Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya, merupakan suatu kewajiban pendidik dalam menyajikan suatu media belajar. Seperti yang disampaikan oleh Ratnaningsih (65:2020) bahwa media pembelajaran di era milenial saat ini menuntut kreativitas yang dapat mengikuti laju pertumbuhan teknologi

komunikasi yang semakin cepat. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa dilingkungan Prodi Sندرتراسيك Universitas Palangka Raya, bahwa setiap pengajar memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal itu dimuat dalam kegiatan perkuliahan desain dwimatra. Didalam pengembangan suatu media pembelajaran di era digital, dosen di lingkungan pendidikan ini memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi yang ada di handphone, salah satunya tik tok. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok tidak lepas dari unsur-unsur pengembangan media pembelajaran yang meliputi aspek pembelajaran digital dengan pengembangan video pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Susilowati (179:2020) bahwa dalam pembuatan video tik tok memerlukan tahapan meliputi pemilihan gambar atau konsep gambar, pengambilan video atau audio, proses reduksi, editing video, penyimpanan video. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa tahapan ini merupakan suatu proses pengembangan pembuatan media pembelajaran mata kuliah desain dwimatra di lingkungan Prodi Sندرتراسيك Universitas Palangka Raya.

Tabel 1. Tahapan pengembangan video media pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok

No.	Tahapan pembuatan media	Gambar
1.	Pemilihan gambar dan penentuan konsep dalam pembuatan video, dengan pengembangan yang didasari oleh jumlah pertemuan dalam perkuliahan, dimuat pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dalam tahapan ini pengajar mencari informasi berupa studi pustaka dan latihan sebelum melakukan proses pembuatan video.	
2.	Setelah menguasai setiap bagian gambar yang akan dijadikan video atau sudah memiliki kemampuan dalam memperagakan proses berkarya desain dwimatra, maka tahapan selanjutnya merupakan proses rekaman atau pengambilan gambar. Dalam proses pengambilan gambar sebaiknya menggunakan peralatan kamera yang handphone yang memiliki kualitas lebih baik, agar mencapai hasil video yang baik. Dalam proses pengambilan video materi proses berkarya dapat dilakukan dengan menjelaskan langsung, namun jika mengalami kesulitan maka pengisian suara akan dilakukan pada proses editing.	
3.	Setelah melakukan proses rekam video dan audio tahapan yang dilakukan yaitu memilah video dan audio yang sesuai dengan isi materi perkuliahan, desain dwimatra.	
4.	Proses editing dilakukan jika setiap video telah dikelompokkan berdasarkan pertemuan perkuliahan. Dalam proses ini video yang direkam akan diedit pada aplikasi tik tok dengan membuka aplikasi pada tiktok, kemudian add video yang sudah di rekam, dan tahapan yang dilakukan memasukan audio atau musik yang dianggap memiliki daya tarik pendengar dan disesuaikan dengan	

	<p>perkembangan musik kaum milenial, agar tidak bosan saat menonton video tik-tok. Tahapan lainnya jika tidak diinginkannya audio maka cukup membuat penjelasan dengan menulis tipografi hurup atau angka yang telah tersedia pada aplikasi tik tok, dan dapat memadukan dengan musik. Tahapan selanjutnya membuat efek pencahayaan pada video, agar menghasilkan video yang menarik, sehingga memunculkan rasa penasaran dan dapat membuat penonton memiliki keinginan membuka tayangan video.</p>	
	<p>Setelah melewati proses editing video pada aplikasi tik-tok maka tahap selanjutnya menyimpan video pada handphone, agar tidak hilang bias dilakukan proses upload pada youtube, facebook, tik tok dan instagram.</p>	

Sumber: Dokumen Erna (2020)

Dalam pembuatan video media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok mesti menekankan keefektifan video agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, yang ditangkap menggunakan indra penglihatan dan pendengar oleh manusia. Seperti yang disampaikan oleh Undiana (160:2020) bahwa video kontemporer dalam film documenter meski memiliki ciri-ciri tertentu yang disesuaikan dengan generasi milenial, sehingga memiliki ketertarikan untuk di nikmati secara audio visual. Dari pendapat yang telah dikemukakan bahwa tik tok merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk kegiatan belajar. Hal itu memiliki pengaruh sosial dalam kehidupan generasi milenial, dengan memperhatikan aspek audi visual, serta teks dalam video dengan memanfaatkan fitur pada aplikasi tik tok. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok menekankan pada audio visual. Seperti yang disampaikan oleh Rizani (429:2016) bahwa video pembelajaran yang tepat dilakukan untuk mencapai suatu kegiatan belajar mesti memiliki kejelasan dan ketepatan sesuai dengan tingkat pendidikan. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa tik tok yang dibuat untuk keperluan belajar mahasiswa Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya di perkuliahan desain dwimatra, memiliki pertimbangan khusus dalam menekankan keberhasilan belajar. Dalam pencapaian pembelajaran ini maka dosen mengembangkan audio visual dengan menentukan aspek sebagai berikut:

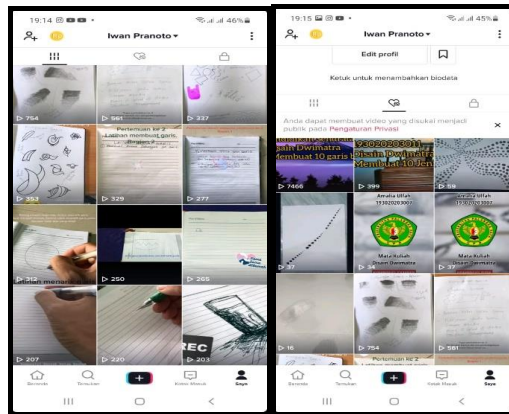
1. *Audio* yang digunakan dalam membuat media pembelajaran pada aplikasi tik tok untuk perkuliahan desain dwimatra berupa, rekaman suara yang jelas dengan menjelaskan proses berkaraya desain dwimatra. Pada bagian lainnya audio yang di tekankan berupa lagu, atau instrument, dengan pilihan sesuai musik terbaru dan lagi kekinian. Dalam pengisian audio perlu memperhatikan suara dari luar agar tidak mengganggu dan masuk kedalam rekaman audio, sehingga mengganggu fokus audio pada suara yang sudah disiapkan.
2. *Visual* objek yang ditekankan dalam pembuatan tik tok pada mata kuliah desain dwimatra berupa rekaman yang dipergakan oleh model profesional secara langsung, namun pada bagian lainnya bisa mengisi berupa foto dan perkeman pada gambar yang telah dibuat, dengan membuat *slide* pada setiap bagian video.
3. Pengabungan *audio visual* mesti perlu memperhatikan setiap bagian antara suara yang akan dimasukan dan video, sehingga memiliki keseragaman pada saat di tayangkan video media pembelajaran dan setiap proses yang dijelaskan oleh video dapat mencapai pembelajaran yang sesuai.
4. Efek pada aplikasi tik tok memberikan kesan visual pada video yang telah direkam dalam pembuatan media pembelajaran desain dwimatra, berbagai efek yang dapat digunakan seperti flash,

- zoom, glitch, smog, heart bubbles, leak, rain, gold powder, s70, stars, x-signal, sway, bling, rainbow strobe, heart, shake, neon, illusion, buz, soul, halo, misted, flower, old TV, window, smoke, rainbow, heart bling, fireworks, film, show, butterfly, streamer, colorfull, water, feather, starlight.* Jenis efek yang dimiliki dapat dimanfaatkan pada video pada bagian awal, pertengahan hingga akhir, tujuan dari efek ini memberikan kesan agar tidak memunculkan rasa bosan, dan dapat memunculkan rasa penasaran terhadap isi video, setiap efek yang digunakan pada bagian video tik tok memiliki kekhasan serta gaya tersendiri dalam membuat suatu karakter gerak pada video.
5. Teks yang dapat diterapkan pada video tik tok memiliki berbagai macam jenis tipografi seperti *classic, typewriter, handuriting, neon, serif*. Setiap jenis tipografi pada teks ini dapat digunakan sebagai bagian yang menjelaskan pada video, pembuatan teks pada video dapat dilakukan pada bagian awal, pertengahan dan akhir. Hal ini dilakukan agar dapat membuat penonton memahami dari isi materi perkuliahan melalui membaca teks.
 6. Filter merupakan fitur yang dapat digunakan untuk mengatur pencahayaan pada video, sehingga memberikan kesan berupa warna dan intensitas cahaya pada video. Berbagai macam jenis filter yang dapat digunakan meliputi *portrait, landscape, food, vibe*. Tujuan dari penggunaan pada filter dapat membantu visualisasi mahasiswa dalam melihat video pembelajaran, sehingga dapat memunculkan fokus dalam pemahaman isi materi yang dimuat dalam video.
 7. Efek suara digunakan pada pembuatan video memiliki bagian dalam mengatur hasil video pada tik tok, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam mendengar penjelasan yang ada pada video, setiap jenis efek suara memiliki karakter yang berbeda-beda, berikut ini jenis efek suara yang ada pada tik tok tupai, baritone, mic, megaphone, robot, battery drain, bergetar, electro, bergema, paduan suara, elf, raksasa.
 8. Stiker yang dapat diterapkan dalam membuat video pembelajaran pada tiktok memiliki berbagai jenis seperti hot, dekoratif, teks, suasana hati, gaya hidup, alam, dan emoji. Tujuan pembuatan stiker pada video pembelajaran pada tik tok memberikan kesan kepada agar memunculkan rasa keingintahuan pada isi video sehingga membuat penonton akan fokus pada isi video pembelajaran desain dwimatra.
 9. Posting merupakan tahapan akhir setelah video yang dibuat dinyatakan selesai dan akan disebarluaskan pada aplikasi tik tok, serta beberapa media sosial lainnya seperti instagram, facebook, whatsapp. Video pembelajaran desain dwimatra yang akan digunakan di lingkungan prodi sendratasik akan dipelajari oleh mahasiswa menggunakan akun tik tok yang dimiliki, sehingga mahasiswa harus mengikuti akun tik tok dosen yaitu @iwanpranoto1.

Dari tahapan pembuatan *video visual* menggunakan aplikasi tik tok maka proses pembelajaran secara daring dapat dilakukan. Hal ini membuat mahasiswa tidak mengalami ketertinggalan materi, sehingga proses belajar dalam membuat karya desain dwimatra dapat berjalan secara efektif dan mudah dipahami oleh mahasiswa dalam mengembangkan diri dalam berkaraya seni desain dwimatra.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi tik tok yang dilakukan kepada lingkungan mahasiswa Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya, merupakan suatu inovasi dalam penerapan media sosial. Hal ini dilakukn guna mengikuti perkembangan teknologi. Seperti yang disampaikan oleh Aji (149:2020) bahwa perkembangan teknologi berupa aplikasi Tik Tok lekat dan dekat dengan para peserta didik. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa media pembelajaran tik tok dapat menjadi wadah efektif dalam pembelajaran desain dwimatra. Proses pembelajaran desain dwimatra merupakan suatu kegiatan dasar seni rupa dengan menekankan unsur-unsur dasar secara visual. Seperti yang disampaikan oleh Pranoto (228:2020) bahwa unsur visual meliputi titik, garis, bentuk, tekture, gelap terang dan warna merupakan dasar dalam berkarya dua dimensi dan tiga dimensi. Dari pendapat yang dikemukakan bahwa proses berkarya desain dwimatra meliputi unsur-unsus visual ini akan diterapkan dalam video tik tok pembelajaran desain dwimatra di lingkungan prodi Sendratasik. Berikut ini beberapa gambar dari video pembelajaran tik tok yang digunakan untuk media pembelajaran perkuliahan desain dwimatra.



Gambar 1. Video pembelajaran desain dwimatra menggunakan media tik tok
Sumber: Dokumen Iwan Pranoto 2020

Kegiatan perkuliahan desain dwimatra merupakan suatu aktifitas praktik, sehingga video tik tok yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa memerlukan suatu proses komunikasi dengan menyepakati pertemanan pada akun tik tok dosen dan mahasiswa. Seperti yang disampaikan oleh Lusandrith (177:2020) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran seni menggunakan aplikasi *tik tok* dapat dilakukan dengan melibatkan peserta didik dengan pegajar dengan melakukan petemanan pada akun *tik tok*. Dari pendapat yang dikemukakan maka tahapan yang dilakukan oleh dosen dalam proses perkuliahan menggunakan media pembelajaran aplikasi *tik tok* berupa arahan yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengikuti akun tik tok dosen dan memiliki akun whatsapp. Tujuan dari aplikasi yang dimiliki ini untuk mempermudah pemberian materi perkuliahan sehingga mahasiswa dapat mengakses materi berupa video pembelajaran pada *tik tok*. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi tik tok sangat membantu proses perkuliahan. Hal ini dapat membuat mahasiswa memahami materi dengan melihat tayangan video yang telah di upload pada akun *tik tok* dosen dan video yang telah di kirim pada grup whatsapp kelas desain dwimatra. Proses perkuliahan yang dilakukan menggunakan media tik tok dapat mempermudah dosen dalam memantau mahasiswa selama perkuliahan berlangsung. Hal itu dibuktikan dengan adanya aktifitas mahasiswa pada setiap video yang telah di upload pada akun tik tok dosen, dengan memberi komentar serta menonton video pembelajaran desain dwimatra berdasarkan pertemuan perkuliahan. Pencapaian pembelajaran yang dilakukan menggunakan video pada aplikasi tik tok ini dapat dilihat dari hasil karya yang telah diciptakan mahasiswa. Seperti yang disampaikan oleh Wahidin (2020: 76) bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh setiap pendidik guna mencapai proses belajar yang sesuai dengan perencanaan pembelajaran, baik berupa video, audio dalam pengembangan digital. Dari pendapat yang disampaikan bahwa pembelajaran desain dwimatra yang dilakukan menggunakan video pada aplikasi *tik tok* dapat membantu proses kreatif dan inovasi dalam praktik berkarya. Hal itu dibuktikan dengan proses berkarya mahasiswa dengan mengupload video kegiatan berkarya desain dwimatra pada kaun tik tok mahasiswa dan memberikan menandai mahasiswa. Tahapan berkarya mahasiswa yang telah di upload pada akun *tik tok* akan dinilai oleh dosen, dengan memberikan berupa komentar serta masukan berkaitan dengan karya desain dwimatra. Tahapan lainnya yang dilakukan yaitu memberikan score penilaian kepada mahasiswa dan menyampaikan hasil penilaian kepada mahasiswa.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan sehingga membuat pendidik dapat mengembangkan diri dalam dunia pendidikan salah satunya dengan membuat media pembelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan di Prodi Sendratasik Universitas Palangka Raya, mahasiswa telah mengenal berbagai macam aplikasi media sosial yang dapat digunakan sebagai bentuk eksistensi bermedia sosial salah satunya yaitu tik tok. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh dosen Prodi Sendratasik untuk membuat suasana belajar baru, dengan menghapus kejenuhan belajar secara langsung dan kemudian diarahkan dalam bentuk penggunaan media tik tok. Proses pengembangan

video media pembelajaran menggunakan aplikasi tik tok dilakukan oleh dosen pada mata kuliah desain dwimatra dikarenakan mata kuliah ini merupakan suatu kegiatan praktik dan sangat memungkinkan dan optimal dalam mendukung kegiatan praktik pembuatan unsur visual, dengan cara menonton video berulang-ulang, dan dosen juga dapat memantau mahasiswa dalam proses perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizki Ilyasa. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 6 (1), 101-110.
- Aji, Wisnu Nugroho. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Pembelajaran dan Sastra*. 6 (2), 147-157.
- Fujiawati, Fuja Siti. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*. 1, (1), 16-28.
- Hasiholan, Togi Prima (2020). Pemanfaatan Media Sosial Gerakan Cuci Tangan di Indonesia Untuk Pencegahan Corona Covid -19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 5 (2), 70-80.
- Luisandrith, Desella Rasida (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*. 9 (2), 175-180.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. 3 (1), 26-38.
- Miftah. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kawangsa*, 2 (1), 1-12.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8 (2), 1-10.
- Pranoto, Iwan, (2020). Motif Burung Enggang Gading Pada Pakaian Adat Dayak Kanayatn Kalimantan Barat. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*. 9 (2), 226-231.
- Purwadi. (2019). Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran Abad XXI. *Jurnal Indonesia Kajian Pendidikan*. 4 (2), 104-116.
- Ratnanigsih, Kabibah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Caping. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 3 (2), 64-70.
- Rizani, Achmad Taufik. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Turi Lamongan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 4 (3), 428-434.
- Rohidi, Tjeptjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Susilowati. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo_allpennliebe). *Jurnal Komunikasi*. 9 (2), 176-188.
- Undiana, Nala. Nandana. (2021). Accompaniment for Contemporary Artist in the Making of Documentary Film About Cultural Values at Kasepuhan Ciptagelar Indigenous Community. In *3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)* (pp. 158-161). Atlantis Press.
- Wahidin. (2020). Kreativitas Tutor Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Program Paket B Di PKBM Mendawai Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIS)*. 12(2), 74-78.