

Pengembangan Platform Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana Di SMK Tekstil Pandaan

by Berlian Puteri Maharani

Submission date: 20-May-2024 02:33AM (UTC-0500)

Submission ID: 2383856644

File name: ARTIKEL_BERLI_Hal_237-247.docx (1.9M)

Word count: 2711

Character count: 17481

Pengembangan Platform Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana Di SMK Tekstil Pandaan

Berlian Puteri Maharani

¹ S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(berlian.17050404040@mhs.unesa.ac.id)

Peppy Mayasari

¹ Dosen S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(peppymayasari@unesa.ac.id)

Imami Arum Tri Rahayu

¹ Dosen S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(imamirahayu@unesa.ac.id)

Deny Arifiana

¹ Dosen S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
(denyarifiana@unesa.ac.id)

Alamat : Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi Penulis : berlian.17050404040@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This research applied to 21 of 12th grade Fashion Extracurricular students of Vocational Senior High School Tekstil Pandaan. The purpose was to (1) describe the validation level of Tiktok platform as a learning media; (2) describe the student learning result after the learning media was given; and (3) describe the student response after the learning media was given. Method used in this research was Research and Development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The learning media were validated by media and subject experts using media validation form, applied in class with project assignment given in assignment form, and applied google form to get the student to respond. Data analyzed in a descriptive qualitative way. The result shows that the video tutorial learning media gains the result score of 4,55 of maximum 5, concluded as very valid, the video learning media can help students reach eligibility level of 100% of 75% minimum standard, concluded as eligible, and the results of student responses reached 60% for the strongly agree category and 40% for the agree category regarding the use of Tiktok media as learning media for Fashion Design extracurricular at Pandaan Textile Vocational High School.

Keywords : *Tiktok media, development, video tutorials*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk (1) mendeskripsikan tingkat kelayakan media Tiktok sebagai media pembelajaran ; (2) mendeskripsikan hasil penilaian produk setelah diberikan media Tiktok sebagai media pembelajaran; (3) mendeskripsikan respon siswa setelah diberikan media Tiktok sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE. Model tersebut terdiri atas tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa ekstrakurikuler Tata Busana dari kelas XII SMK Tekstil Pandaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian kelayakan oleh 2 ahli (ahli media dan ahli materi), penilaian tugas siswa dan penilaian respon siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian kelayakan media tutorial yang telah dikembangkan dari penelitian terdahulu, lembar soal tugas yang diberikan kepada siswa, dan angket respon melalui *google form*. Data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menyatakan (1) tingkat kelayakan video tutorial desain busana dari kedua ahli mencapai skor rata-rata 4,55 yang tergolong sangat layak; (2) hasil penilaian produk siswa dalam membuat video pembelajaran dengan media Tiktok mencapai 100% di atas

Received April 10, 2024; Accepted Mei 20, 2024; Published Mei 31, 2024

* Berlian Puteri Maharani, berlian.17050404040@mhs.unesa.ac.id

Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah sebesar 75%; (3) hasil respon siswa mencapai angka 60% untuk kategori sangat setuju dan 40% untuk kategori setuju terhadap penggunaan media Tik Tok sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler Tata Busana di SMK Tekstil Pandaan.

Kata kunci: media Tiktok, pengembangan, video tutorial

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Rencana Strategis (Renstra) Depdiknas 2015 – 2019 menetapkan 7 (tujuh) paradigma pendidikan yang salah satunya adalah pendidikan membentuk karakter yaitu pendidikan berorientasi pada pembudayaan, pemberdayaan, dan pembentukan kepribadian. Kepribadian dengan karakter unggul antara lain, bercirikan kejujuran, berakhlak mulia, mandiri, serta cakap dalam menjalani hidup. Ini sejalan dengan visi Kemendikbud yang tertuang dalam Rencana Pembangunan Pendidikan Nasional Jangka Panjang (RPPNJP) 2005—2025 menyatakan bahwa visi 2025 adalah Menghasilkan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif [1].

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menekankan pada pembentukan nilai-nilai karakter pada anak didik. Pendidikan karakter akan melahirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja namun memiliki karakter yang mampu mewujudkan kesuksesan. Berdasarkan penelitian di *Harvard University* Amerika Serikat, kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis dan kognisinya (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Kemampuan *soft skill* di lingkungan sekolah dapat ditempuh dengan berbagai cara, diantaranya: *learning by doing* atau pelatihan berdasarkan pengalaman, mengikuti organisasi, dan kegiatan ekstrakurikuler [2].

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan serangkaian program kegiatan belajar mengajar di luar jam pelajaran terprogram, yang dimaksudkan untuk meningkatkan cakrawala berpikir siswa, menumbuhkan bakat dan minat siswa serta semangat pengabdian terhadap masyarakat. Kegiatan Ekstrakurikuler pilihan adalah Kegiatan

Ekstrakurikuler yang dapat dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan. Hal ini didukung oleh Permendikbud No 62 Tahun 2014 memuat sejumlah aturan terkait kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan Pendidikan Dasar dan Menengah. Kegiatan ini ditujukan untuk mengembangkan minat, bakat dan kreativitas serta kemampuan komunikasi peserta didik [3].

Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Tekstil memuat beberapa kegiatan, salah satunya ekstrakurikuler tata busana. Kegiatan pembelajaran di ekstrakurikuler tata busana mencakup pembuatan pola, desain dan juga menjahit, Media yang digunakan dalam pembelajaran berupa modul pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang hanya menggunakan modul dan prototype atau fragmen membuat siswa yang mengikuti ekstrakurikuler menjadi bosan dan kurang tertarik sehingga peserta ekstrakurikuler Tata Busana semakin menurun padahal terdapat target jumlah siswa yang ditetapkan dalam satu tahun minimal 15 siswa pada setiap ekstrakurikuler . Untuk itu perlu adanya inovasi media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan di ekstrakurikuler tata busana di SMK Tekstil Pandaan.

Media pembelajaran dengan media audio visual di era modern ini sangat mudah untuk ditemui. Melalui berbagai platform dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Platform media sosial yang dapat digunakan untuk pembelajaran diantaranya adalah Instagram, WhatsApp, dan Tiktok. Platform Tiktok merupakan platform yang sedang marak digunakan oleh para pengguna media sosial. Tiktok menjadi salah satu platform media sosial yang sangat populer untuk berbagi video pendek. Tiktok hadir dengan menawarkan lingkungan yang interaktif , dimana pengguna dapat membuat konten original atau berpartisipasi dalam trend.

Berdasarkan laporan *We are Social and Hootsuite 2022*, jumlah pengguna TikTok di Indonesia sebanyak 106,52 juta orang pada Oktober 2023. Angka tersebut meningkat 6,74% dibandingkan dengan tiga bulan sebelumnya yang sebanyak 99,79 juta orang. Data Statistik dalam publikasi negara Amerika lah yang memiliki pengguna TikTok terbanyak berdasarkan total jumlah pengguna yang terlibat dalam aplikasi tersebut dengan jumlah 116 juta akun pengguna. Selanjutnya terdapat Indonesia dengan total 112 juta akun. Posisi ketiga dan keempat diduduki oleh Brazil yang memiliki 84 juta akun dan Meksiko dengan 62 juta akun. Lalu di posisi kelima diisi oleh negara Rusia dengan jumlah 51 juta akun pengguna [4]. Dengan data statistik tersebut membuktikan bahwa peminat untuk aplikasi tiktok di Indonesia cukup banyak sehingga menjadi potensi yang cukup baik untuk dijadikan sebagai media. Tiktok juga memiliki jangkauan yang cukup luas ditambah dengan algoritma tiktok.

Penelitian ini mengangkat suatu penelitian dengan latar belakang tersebut yang berjudul “Pengembangan Platform Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana di SMK Tekstil Pandaan”.

METODE

Ditinjau dari tujuannya dalam menghasilkan produk, penelitian digolongkan sebagai Penelitian dan Pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sehingga menghasilkan suatu produk baru yang lebih inovatif [5].

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan akan diuji keefektifannya apakah layak untuk digunakan [6].

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap pengembangan meliputi: (1) Analisis, masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. (2) Design, pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. (3) Development, kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. (4) Implementation, penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat. (5) Evaluation, tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif untuk mengolah data hasil penilaian kelayakan media, hasil belajar siswa dan respon siswa..

1. Perhitungan nilai tingkat kelayakan menggunakan rumus yang dicontoh dari penelitian relevan sebelumnya, yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

[7]

Keterangan :

\bar{x} : skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$: jumlah skor seluruh aspek

n : banyaknya butir pertanyaan

Hasil perhitungan tingkat kelayakan dapat dikategorikan dengan kriteria yang disajikan seperti berikut:

Tabel 3. 1
Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

No	Interval Rata-rata skor	Klasifikasi
1.	$\bar{x} > 4,2$	Sangat Layak
2.	$3,4 > \bar{x} > 4,2$	Layak
3.	$2,6 > \bar{x} > 3,4$	Cukup Layak
4.	$1,8 > \bar{x} > 2,6$	Kurang Layak
5.	$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

(Sumber: Widoyoko, 2013)

2. Perhitungan data hasil produk dilakukan dengan mengkategorikan nilai berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Tekstil Pandaan, yaitu mencapai 75 dan ketuntasan belajar

minimal 75% dari keseluruhan siswa.

Pembelajaran Desain Busana yang dilakukan bisa dinyatakan tuntas jika setidaknya 75% dari total siswa mendapatkan nilai diatas 75. Perhitungan persentase ketuntasan belajar dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P(s) = \frac{S}{N} \times 100 \% \quad [8]$$

Keterangan:

$P(s)$ = Persentase *sub-variabel* atau nilai tuntas

S = Jumlah siswa dengan nilai tuntas

N = Total jumlah siswa yang diteliti

Hasil perhitungan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dapat dikategorikan dengan kriteria yang disajikan seperti berikut:

Tabel 3. 2

Kriteria Capaian Belajar Siswa

Hasil Belajar (KKM \geq 70)	Kategori Ketuntasan
\geq 70	Tuntas
$<$ 70	Tidak Tuntas

3. Perhitungan respon siswa dilakukan dengan menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase penilaian respon siswa masing - masing subjek adalah:

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

M_x = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyak Skor

Nilai yang diperoleh dari rumus tersebut akan dideskripsikan, agar memberikan makna pengambilan keputusan pada instrumen menggunakan ketentuan tabel konversi yang diadaptasi dari kriteria penilaian yang dikembangkan [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, terdapat tiga hasil, yaitu tingkat kelayakan media, tingkat ketuntasan belajar yang diolah menggunakan rumus dan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan media TikTok. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Tingkat Kelayakan Media

Perolehan tingkat kelayakan didapat dari penilaian dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, dengan menilai video Tiktok tutorial pembuatan *tote bag ecoprint* dijabarkan dalam diagram 4.1.

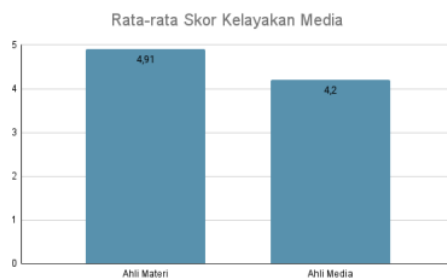


Diagram 4.1 Skor Kelayakan Media

Berdasarkan diagram 4.1, hasil perhitungan tingkat kelayakan menunjukkan skor sebesar 4,9 dari ahli materi dan 4,2 dari ahli media. Skor kelayakan dari ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak karena berada di kategori skor $x > 4,2$. Sedangkan skor kelayakan dari ahli media termasuk dalam kategori sangat layak karena berada di kategori skor $3,4 > x > 4,2$. Rata-rata skor dari kedua ahli mencapai 4,4 dan termasuk dalam kategori sangat layak karena berada di kategori skor $x > 4,2$. Hasil perhitungan skor masing-masing ahli tersebut dapat dijabarkan melalui perhitungan berikut:

1. Penilaian Ahli Materi

$$\bar{x} : \frac{\text{Total skor}}{\text{Jumlah pertanyaan}} = \frac{59}{12} = 4,91$$

Maka, skor tingkat kelayakan dari ahli materi sebesar 4,91 dari total skor 5.

2. Penilaian Ahli Media

$$\bar{x} : \frac{\text{Total skor}}{\text{Jumlah pertanyaan}} = \frac{42}{10} = 4,2$$

Maka, skor tingkat kelayakan dari ahli materi sebesar 4,2 dari total skor 5.

3. Penilaian Kedua Ahli

$$\bar{x} : \frac{\text{Total skor kedua ahli}}{\text{Jumlah ahli}} = \frac{9,11}{2} = 4,55$$

2. Hasil Penilaian Produk

Capaian hasil penilaian produk siswa didapat dari nilai tugas membuat video Tiktok tutorial *tote bag ecoprint* dengan mengacu pada video Tiktok tutorial yang diberikan. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria kelengkapan komponen busana, komposisi warna, kerapian, dan kreativitas. Hasil belajar tersebut dijabarkan melalui Tabel 4.1

Tabel 4. 1

Kategori Nilai Tugas Siswa

Tingkat Penguasaan	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	21	100%
75	Tidak Tuntas	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut, siswa kelas XII ekstrakurikuler Tata Busana SMK Tekstil Pandaan memperoleh tingkat ketuntasan belajar sebesar 100% karena seluruh siswa mendapatkan nilai di atas KKM 75. Angka tersebut menandakan bahwa pembelajaran dengan media Tiktok yang diberikan dapat dinyatakan tuntas

karena melampaui tingkat ketuntasan 75%.

Hasil perhitungan nilai ketuntasan belajar siswa yang berjumlah 21 sebesar 100% diperoleh dari perhitungan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} : \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai tuntas}}{\text{total jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$$

Maka, persentase tingkat ketuntasan siswa sebesar 100%.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Tiktok

Hasil respon siswa didapat dari penilaian *google form* yang diisi oleh masing-masing siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan media Tiktok.

$$\bar{x} : \frac{\text{Jumlah skor siswa memilih sangat setuju}}{\text{total skor}} \times 100\% = \frac{126}{210} \times 100\% = 60\%$$

1. Penilaian siswa sangat setuju

2. Penilaian siswa setuju

$$\bar{x} : \frac{\text{Jumlah siswa memilih sangat setuju}}{\text{total skor}} \times 100\% = \frac{84}{210} \times 100\% = 40\%$$

Berdasarkan data tersebut didapat sebanyak 21 siswa memberikan respon sangat setuju sebesar 60% dan setuju 40%.

Pembahasan

1. Tingkat Kelayakan Media

Hasil kelayakan media video Tiktok tutorial yang mencapai skor 4,2 dengan kategori layak dari ahli media dan skor 4,91 dari ahli materi dengan kategori sangat layak mendukung teori bahwa media video mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas belajar siswa melalui kejelasan pesan, fokus materi yang spesifik, mudah dipahami, dapat merepresentasi langkah pembelajaran, dan dapat diperjelas dengan memutar video kembali atau membuat kualitas video yang baik hingga gambar yang ditampilkan jelas [10]. Maka, pemilihan media Tiktok sebagai media pembelajaran sudah dapat dikatakan layak untuk diberikan kepada siswa ekstrakurikuler Tata Busana SMK Tekstil Pandaan.

Hasil kelayakan media video juga mendukung hasil penelitian lain terdahulu. Salah satunya adalah penelitian pengembangan video tutorial di UIN Walisongo Semarang yang memberikan hasil penilaian kelayakan media video dengan rata-rata skor 4,09 yang masuk dalam kategori sangat baik [11]. Perbandingan hasil kelayakan video dari penelitian di UIN Walisongo Semarang dengan penelitian ini adalah rata-rata angka skor kelayakan media penelitian ini yang sedikit lebih unggul, yaitu 4,55 yang masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil kelayakan video juga mendukung teori tentang kriteria video yang layak untuk dijadikan media pembelajaran, yaitu video yang memenuhi aspek komunikasi, kreasi, audio, visual, media bergerak, dan tata letak yang baik [12].

2. Hasil Penilaian Produk

Siswa kelas XII ekstrakurikuler Tata Busana SMK Tekstil Pandaan dapat dikatakan tuntas 100% atau seluruh siswa mendapat nilai di atas nilai KKM 75, setelah siswa diberikan pembelajaran dengan media Tiktok yang dikembangkan dalam penelitian ini. Sehingga, seluruh siswa dapat tuntas belajar di materi membuat *tote bag ecoprint*. Hal ini juga membuktikan teori bahwa media Tiktok dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif dalam membantu siswa menangkap pembelajaran [13]

Hasil penilaian produk siswa dengan media video Tiktok sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu pemanfaatan aplikasi TikTok dan strategi yang baik dapat diaplikasikan sebagai sarana atau media dalam proses pembelajaran yang penuh rasa ingin tahu, cerdas, dan inovatif dalam pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Tiktok

Pembelajaran ekstrakurikuler tata busana di SMK Tekstil Pandaan mendapat respon yang positif dari para siswa dibuktikan dengan hasil penilaian respon yang menunjukkan angka 60% untuk kategori sangat setuju dan 40% untuk kategori setuju dengan aspek materi video lebih mudah dipahami, sederhana, lebih menarik, sistematis, dan mengasah kreativitas.

Hasil survei tersebut diisi oleh 21 siswa ekstrakurikuler Tata Busana dari kelas XII. Hal tersebut menunjukkan antusiasme bahwa media Tiktok layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler Tata Busana di SMK Tekstil Pandaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat antara lain:

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran dengan media Tiktok pada ekstrakurikuler Tata Busana di SMK Tekstil Pandaan oleh ahli media dan ahli materi mencapai rata-rata 4,55 dengan kategori sangat layak.
2. Hasil penilaian produk siswa dalam pembelajaran ekstrakurikuler Tata Busana melalui bantuan media Tiktok mencapai nilai ketuntasan 100%, yang artinya seluruh siswa mencapai nilai melebihi KKM sekolah sebesar 75.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran Tiktok yang positif ditunjukkan dengan hasil survei dengan angka 60% untuk sangat setuju dan 40% setuju pembelajaran dengan menggunakan media Tiktok.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat ditindaklanjuti untuk penelitian sejenis berikutnya adalah:

1. Penelitian yang memiliki tema yang sama (sejenis) dapat meniru penelitian ini dengan mengantisipasi kekurangan di bagian pembuatan video Tiktok yang lebih update dan masih diberi banyak kritik dan saran.

2. Perlu percobaan di bidang lain seperti memberi variasi mata pelajaran atau materi pelajaran baru.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran multimedia di sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan video tutorial untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 74–84. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>

Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.56>

Fitria Hidayat, M. N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 30.

Kurnia Elma Armavillia. (2023). Good stats: Negara dengan pengguna TikTok 2023, Indonesia peringkat 2.

Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.

Riduwan. (2014). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.

Riyana, C., & Susilana, R. (2012). *Media pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan, dan eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sabiila, S. I. (2021). Permendikbud No. 62 Tahun 2014 atur kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, cek di sini.

Wafroturrohmah, & Sulistyowati, E. (2018). Manfaat kegiatan ekstrakurikuler dalam pengembangan kompetensi sosial siswa SMA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(2), 139–155.

Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Pengembangan Platform Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana Di SMK Tekstil Pandaan

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Sri Murnisari. "PENGUNAAN METODE 3-IN-1 BERBANTUAN CTL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT POLA DASAR KONSTRUKSI PESERTA DIDIK KELAS X BUSANA 3 SMK NEGERI 6 SEMARANG", Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2019
Publication 1%
- 2 Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Student Paper 1%
- 3 jptam.org
Internet Source 1%
- 4 journal.ptiq.ac.id
Internet Source 1%
- 5 jurnal.stkipbima.ac.id
Internet Source 1%
- 6 maulanaelrumi08.blogspot.com
Internet Source 1%
- 7 news.detik.com

Internet Source

1 %

8

dataindonesia.id

Internet Source

1 %

9

jurnal.stkippgribl.ac.id

Internet Source

1 %

10

Dina Nur Romadhona, Nanda William, Intan Susetyo Kusumo Wardhani.

"PENGEMBANGAN BIG BOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL KABUPATEN TRENGGALEK UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 2022

Publication

1 %

11

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

1 %

12

repositori.buddhidharma.ac.id

Internet Source

1 %

13

Sri Herowati, Andi Wijaya, Rahmani, Gita Kinanthi Purnama Asri Adinda.

"PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TARI KUDA GIPANG", TANDIK: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, 2023

Publication

1 %

14

ppid.blitarkota.go.id

Internet Source

1 %

15	fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
16	jurnal.fkip-uwgm.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
18	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
19	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
20	repositori.uma.ac.id Internet Source	1 %
21	www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet Source	1 %
22	Desyandri Desyandri, Muhammadi Muhammadi, Mansurdin Mansurdin, Rijal Fahmi. "Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2019 Publication	1 %
23	Hilma Nuraliah. "PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS SD KELAS IV", COLLASE	1 %

(Creative of Learning Students Elementary Education), 2023

Publication

24

jurnal.stikeskesdam4dip.ac.id
Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengembangan Platform Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Tata Busana Di SMK Tekstil Pandaan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11
