

The Influence of Tiktok Learning Media on Increasing Student Learning Outcomes in Civics Education Subjects in Class X of Muhajirin IT Vocational School

Odang Hermanto¹, Risa Nursafitri², Tetep³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Keanganegaraan, Institut Pendidikan Indonesia
Jalan Terusan Pahlawan No.32 Sukagalih – Tarogong Kidul, Garut

¹odanghermanto@institutpendidikan.ac.id

²risanursafitri11@gmail.com

³tetep@institutpendidikan.ac.id

(Received: 6 Juni 2024 / Accepted: 12 Juni 2024 / Published Online: 19 Juni 2024)

Abstract

This study aims to examine the impact of TikTok as a learning media on improving student learning outcomes in Civics subjects for Class X students at SMK IT Muhajirin. The research uses a quantitative approach with a pre-experimental design (One Group Pretest-Posttest). Data collection was carried out through documentation and testing. Documentation involved gathering relevant data such as school administration files and supporting images, while tests were administered during both the pretest and posttest phases. The population for the study consisted of 142 students from five Class X vocational tracks, with a sample of 35 students from Class X TKJ 1 selected through purposive sampling. The instrument used for data collection was a validated multiple-choice test with 20 items. Data analysis involved normality testing, the N-Gain test to assess improvements in learning outcomes, and the t-test for hypothesis testing. The findings revealed that the average pretest score of students was 55.14, below the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 75. However, after using TikTok as a learning medium, the average posttest score increased to 77.59, surpassing the KKM. The N-Gain test showed that 20% of students had a high level of improvement, 66% had a medium level, and 14% had a low level. Hypothesis testing yielded a significance value of 0.00, which is less than 0.05, indicating that TikTok-based learning media significantly influenced the improvement of student learning outcomes in Civics for Class X at SMK IT Muhajirin.

Keywords: Tiktok application, learning outcomes, Civics subjects

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas X SMK IT Muhajirin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pra-eksperimental (One Group Pretest-Posttest). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan tes. Dokumentasi melibatkan pengumpulan data yang relevan seperti berkas administrasi sekolah dan gambar-gambar pendukung, sementara tes dilakukan pada tahap pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 142 siswa dari lima jurusan kelas X, dengan sampel sebanyak 35 siswa dari kelas X TKJ 1 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes pilihan ganda yang telah divalidasi dengan 20 butir soal. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji N-Gain untuk menilai peningkatan hasil belajar, dan uji t untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 55,14, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Namun, setelah menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 77,59, melebihi KKM. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa 20% siswa mengalami peningkatan dengan interpretasi tinggi, 66% dengan interpretasi sedang, dan 14% dengan interpretasi rendah. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi 0,00, yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TikTok berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN di kelas X SMK IT Muhajirin.

Kata Kunci: Aplikasi Tiktok, Hasil Belajar, mata pelajaran PPKn

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah topik yang tak pernah habis untuk dibahas, karena pada dasarnya, pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi-potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Seperti yang disampaikan oleh Moh Roqib, "Pendidikan adalah proses transformasi pengetahuan yang bertujuan untuk memperbaiki, memperkuat, dan menyempurnakan seluruh potensi manusia" [1]. Tujuan pendidikan mencakup pengembangan kemampuan intelektual atau domain kognitif, yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu: 1) Pengetahuan (Knowledge), yaitu kemampuan untuk mengingat materi yang telah dipelajari; 2) Pemahaman (Comprehension), yaitu kemampuan untuk memahami, menerjemahkan, dan menafsirkan materi; 3) Penerapan (Application), yaitu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata; 4) Analisis (Analysis), yaitu kemampuan untuk memecah sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami dengan mudah; 5) Sintesis (Synthesis), yaitu kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang bermakna; 6) Penilaian (Evaluation), yaitu kemampuan untuk mengevaluasi nilai atau kualitas sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan pada kriteria tertentu.

Salah satu cara untuk menilai apakah proses pendidikan berhasil atau tidak adalah dengan melihat hasil belajar siswa di tingkat sekolah. Hasil belajar merupakan indikasi keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar mengajar, yang secara teoritis menunjukkan pencapaian yang telah diraih, serta memiliki makna tersendiri bagi siswa dalam menghayati dan mengaplikasikan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang diperolehnya. Hasil belajar ini menjadi salah satu parameter untuk menilai apakah informasi atau wawasan yang diberikan oleh pendidik dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi aspek jasmani, psikologis, dan kelelahan. Sementara itu, faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan masyarakat atau tempat bermain anak [2]. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tetap efektif. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan cara yang menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ditemukan perbedaan dalam hasil belajar siswa, di mana siswa yang menggunakan media audio-visual dalam pembelajarannya menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media audio-visual [3]. Saat ini, media pembelajaran sangat beragam, mulai dari yang konvensional hingga yang modern. Pembelajaran kini dapat memanfaatkan berbagai jenis media, termasuk media canggih seperti penggunaan internet. Media berbasis internet yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran pun sangat bervariasi, mulai dari platform yang dirancang khusus untuk mendukung pendidikan hingga pemanfaatan platform media sosial.

Salah satu media yang sangat populer di Indonesia adalah TikTok. Berdasarkan hasil survei, pada April 2023, jumlah pengguna aplikasi TikTok di Indonesia mencapai 112 juta, menjadikannya negara dengan jumlah pengguna terbesar kedua di dunia [4]. Dalam konteks pendidikan, TikTok telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi TikTok dapat diimplementasikan sebagai media dalam proses pembelajaran [5]. Temuan lain juga mengungkapkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media sosial TikTok dan prestasi belajar siswa [6]. TikTok adalah media kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi

pembelajaran yang menarik [7]. Sebagai aplikasi audio-visual, TikTok menawarkan kemampuan pedagogis, pengalaman yang lebih realistis, serta dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [8]. Dengan memanfaatkan TikTok sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat mengubah orientasi siswa, yang awalnya menggunakan media sosial hanya untuk hiburan, menjadi sarana yang efektif untuk memperoleh informasi.

Dari observasi pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di SMK IT Muhajirin Garut diperoleh data hasil belajar nilai rata-rata siswa masih banyak yang rendah, rendahnya hasil belajar tersebut dapat menyebabkan ketidakcapaiannya tujuan pembelajaran pada saat ulangan harian dan Ujian Tengah Semester, Data yang peneliti dapatkan hasil belajar PPKn siswa kelas X TKJ 1 yang berjumlah 35 orang siswa pada Tahun Pelajaran 2023/2024 berupa nilai UTS, banyak yang tidak mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh SMK IT Muhajirin yaitu 75. Dari hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor guru dan siswa. Dari aspek guru yaitu : 1) belum maksimal membangun kerjasama antar murid dalam proses pembelajaran, 2) cara mengajar atau strategi penyampaian materi pembelajaran yang digunakan kurang tepat, 3) belum maksimal menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, 4) guru cenderung menggunakan aktivitas pembelajaran satu arah, 5) kurang bervariasi media dalam proses belajar mengajar yang digunakan. Sedangkan dari aspek siswa yaitu siswa kurang bersungguhsungguh dalam proses pembelajaran, selain itu juga hampir semua siswa mempunyai aplikasi Tiktok namun tidak di manfaatkan untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efisien dan efektif [9]. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran, berfungsi sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media ini bisa berupa sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun media audio-visual, termasuk teknologi perangkat keras [10]. Hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang, yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Perubahan ini mencerminkan adanya pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, serta peningkatan dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu [11]. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang telah menjalani proses pengalihan ilmu pengetahuan, yang sebelumnya mungkin kurang atau belum memadai [12]. Hasil belajar menjadi komponen utama yang perlu dirumuskan terlebih dahulu oleh guru dalam proses belajar mengajar [13]. Di sisi lain, ada juga pendapat yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian perubahan perilaku yang bersifat menetap, yang terjadi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai dampak dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu [14], [15].

Selain itu, ada pandangan yang menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran, yang meliputi empat aspek utama, yaitu: pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, dan sikap [16], [17]. Hasil belajar juga dipandang sebagai proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan dalam perilakunya [18]. Dengan demikian, fenomena yang ada menunjukkan pentingnya upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa, termasuk pemanfaatan media sosial atau arahan penggunaan media sosial bagi siswa agar memberikan dampak positif terhadap

pendidikan mereka. Selain itu, diperlukan inovasi dalam metode untuk memberikan pemahaman tentang Pancasila dan Kewarganegaraan yang relevan dengan perkembangan zaman.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik [19]. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yang bertujuan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali [20]. Rancangan penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Designs dengan tipe One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, dilakukan pretest sebelum pemberian perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat dianalisis secara lebih akurat dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK IT Muhajirin. Untuk pemilihan sampel, digunakan teknik non-probability sampling, dengan pendekatan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ 1.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Kemampuan Awal Siswa Kelas X TKJ 1 pada Pelajaran PPKn di SMK IT Muhajirin Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Tiktok

Kemampuan awal (Entry Behavior) merujuk pada kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik sebelum mereka memperoleh kemampuan terminal tertentu yang baru. Kemampuan awal ini menggambarkan status pengetahuan dan keterampilan siswa saat ini, yang akan digunakan untuk mencapai status atau tujuan yang diinginkan oleh pendidik di masa depan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa, pendidik dapat menentukan dari titik mana pengajaran harus dimulai. Sedangkan kemampuan terminal adalah tujuan akhir dari pengajaran yang ingin dicapai. Jadi, proses pengajaran berlangsung dari kemampuan awal hingga mencapai kemampuan terminal, yang menjadi tanggung jawab pendidik [21]. Untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilakukan Pre-test sebelum pemberian perlakuan. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan siswa sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran TikTok dalam mata pelajaran PPKn. Berikut ini adalah hasil Pre-test yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Pre-test Peserta didik Mata Pelajaran PPKn

Siswa	Pre-test
S1	15
S2	30
S3	15
S4	75
S5	60
S6	60
S7	55
S8	75
S9	60
S10	35

S11	30
S12	60
S13	85
S14	25
S15	50
S16	45
S17	90
S18	50
S19	60
S20	60
S21	90
S22	70
S23	65
S24	50
S25	50
S26	40
S27	55
S28	45
S29	90
S30	50
S31	45
S32	50
S33	65
S34	75
S35	55
Rata-rata	55,14

Sumber : Pengolahan data Peneliti-25 Februari 2024

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya perbedaan antara nilai rata-rata yang diperoleh siswa (55,14) dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu 75. Perbedaan ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan. Dari hasil pre-test tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan awal siswa masih rendah jika dibandingkan dengan KKM yang telah ditetapkan.

b. Kemampuan Siswa Kelas X TKJ 1 pada Pelajaran PPKn di SMK IT Muhajirin Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Tiktok

Hasil kemampuan akhir (Post-test) dilakukan setelah diberi perlakuan untuk mengetahui berapa nilai rata-rata peserta didik setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran Tiktok pada mata pelajaran PPKn. Adapun hasil Post-test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Post-test Peserta didik pada mata pelajaran PPKn

Siswa	Post-test
S1	35

S2	60
S3	45
S4	85
S5	65
S6	80
S7	75
S8	90
S9	85
S10	75
S11	85
S12	80
S13	95
S14	85
S15	90
S16	65
S17	100
S18	75
S19	75
S20	80
S21	100
S22	100
S23	100
S24	85
S25	80
S26	65
S27	70
S28	70
S29	95
S30	65
S31	50
S32	65
S33	80
S34	90
S35	75
Rata-rata	77,57

Sumber: pengolahan data peneliti-25 Januari 2024

Berdasarkan data di atas, nilai rata-rata sebesar 77,57 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai sebelum adanya perlakuan. Peserta didik telah mencapai prestasi yang memenuhi, bahkan melebihi, tingkat standar yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, peserta didik telah mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan dalam pelajaran PPKn. Berdasarkan hasil post-test, dapat disimpulkan

bahwa rata-rata hasil belajar setelah perlakuan berada di atas KKM, yaitu 77,57, yang melewati nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 75.

c. Pengaruh Media Pembelajaran Tiktok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran PPKn di SMK IT Muhajirin

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan SPSS, dasar pengambilan keputusan dalam uji Normalitas Kolmogorov – smirnov, yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini di dapatkan hasil uji Normalitas menggunakan bantuan SPSS 28, Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	PRE-TEST	.115	35	.200 [*]	.966	35	.335
	POST-TEST	.120	35	.200 [*]	.948	35	.097
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Dari data tersebut terlihat bahwa signifikansi (sig) nya 0,200 maka sebaran data berdistribusi normal karena lebih dari 0,05. Karena data hasil belajar berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t.

2. Hasil Uji N-Gain

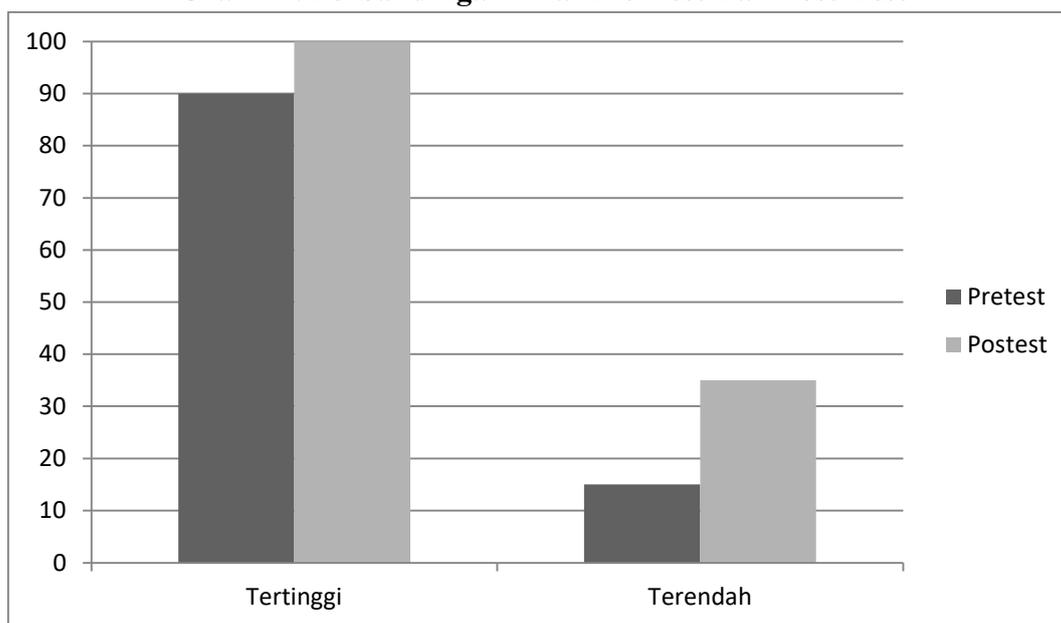
Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran Tiktok dalam pembelajaran PPKn. Adapun rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan	F	Persen
Tinggi	7	20%
Sedang	23	66%
Rendah	5	14%
Jumlah	35	100%

Sumber: Pengolahan data peneliti-14 Maret 2024

Grafik 1. Perbandingan Nilai Pre-Test Dan Post-Test



Sumber: pengolahan data peneliti 25 Febuari 2024

Berdasarkan diagram diatas rentang nilai 15 hingga 90 dalam pre-test dan 35 hingga 100 dalam post-test menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian peserta didik.

3. Hasil Uji t

Uji t dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 26.0 Statistic for Windows dengan menggunakan fitur Analysis compare means – paired sample T Test. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST - PPOST-TEST	-22.429	12.855	2.173	-26.844	-18.013	-10.322	34	.000

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa sig 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable maka dapat disimpulkan ”Terdapat pengaruh media pembelajaran Tiktok terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dikelas X SMK IT Muhajirin”.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dijelaskan dalam Bab II mengenai hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Tiktok sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

siswa kelas X di SMK Al-Muhajirin Garut, dengan nilai rata-rata sebesar 0,5367, yang masuk dalam kategori 'sedang'. Hal ini sesuai dengan pendapat [22] yang menyatakan bahwa media massa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sebagaimana yang diungkapkan oleh [23], bahwa hasil belajar merupakan komponen utama yang harus dirumuskan oleh guru dalam proses belajar mengajar, maka sebagai tenaga pendidik, sangat penting untuk cermat dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi TikTok dapat diimplementasikan sebagai media kreatif dalam pembelajaran daring, yang tidak hanya mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat konten materi pembelajaran, tetapi juga mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengemas materi pelajaran [8], [24]. Penelitian lain juga menegaskan bahwa TikTok dapat mengasah kreativitas siswa, khususnya dalam membuat video, serta membantu siswa untuk berekspresi [25]. Inilah salah satu alasan mengapa aplikasi ini banyak digunakan oleh peserta didik. Pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengubah orientasi siswa, yang awalnya menggunakan media sosial hanya untuk hiburan, menjadi sarana yang efektif untuk mendapatkan informasi. Dengan demikian, TikTok diharapkan dapat meningkatkan tingkat keberhasilan hasil pembelajaran siswa, sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya oleh [26].

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di SMK IT Muhajirin pada kelas X TKJ 1 mengenai pengaruh median pembelajaran Tiktok terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X SMKIT Muhajirin. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan awal peserta didik kelas X SMK IT Muhajirin pada mata pelajaran PPKn sebelum menggunakan media pembelajaran TikTok menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih jauh di bawah KKM. Terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata yang diperoleh dengan nilai standar yang telah ditentukan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah nilai standar yang diharapkan dalam mata pelajaran PPKn.
2. Hasil peserta didik kelas X pada pelajaran PPKn di SMK IT Muhajirin setelah menggunakan media pembelajaran TikTok menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum perlakuan. Setelah penerapan media TikTok, peserta didik telah mencapai prestasi yang memenuhi atau bahkan melebihi tingkat standar yang telah ditetapkan, menunjukkan efektivitas media TikTok dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran TikTok terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMK IT Muhajirin diuji dengan menganalisis data pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Pembelajaran yang menggunakan media TikTok menunjukkan perubahan yang berarti, dengan perolehan nilai peserta didik yang meningkat dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan. Sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata yang telah mencapai atau bahkan melebihi tingkat standar yang ditetapkan. Oleh

karena itu, penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang diajukan, yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran TikTok berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMK IT Muhajirin.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LkiS, 2019.
- [2] E. Karimah, “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA DI SMK NEGERI 2 TEMANGGUNG,” *Fash. Fash. Educ. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 37–41, 2013.
- [3] Yuliana, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN,” *Indones. J. Educ. Res.*, vol. 3, no. 6, pp. 136–139, 2022, doi: 10.37251/ijoe.v3i6.654.
- [4] C. M. Annur, “Pengguna TikTok di Indonesia Terbanyak Kedua di Dunia per April 2023, Nyaris Salip AS?,” *Katadata*, 2023. .
- [5] W. N. Aji and D. B. P. Setiyadi, “Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra,” *Metaf. J. Pembelajaran Bhs. dan Sastra*, vol. 6, no. 2, pp. 147–157, 2020.
- [6] E. N. A. Asdiniah and T. Lestari, “Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1675–1682, 2021.
- [7] A. Zubaidi and M. J. Shodiq, “Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik Tok,” *J. Arab. Stud.*, vol. 6, no. 1, pp. 119–134, 2021.
- [8] H. L. Fransiska, Y. Z. Ansori, and D. S. Saputra, “Studi Literature: Tik Tok Sebagai Media Kreatif Dalam Pengajaran Daring Di Sekolah Dasar,” no. Seminar Nasional Pendidikan “System Thingking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0,” pp. 239–244, 2021.
- [9] Hamzah and N. Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [10] Rusman, D. Kurniawan, and C. Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- [11] A. Rivai and N. Sudjana, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- [12] W. N. Aji, “Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia,” vol. 2, no. 2, p. 7, 2019.
- [13] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- [14] K. Nisa, “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE PADA SISWA KELAS 2 SDN DANDER III BOJONEGORO,” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2022.
- [15] Istirani and I. Pulungan, *Enslikopedia Pendidikan*, Jilid I. Medan: Media Persada, 2017.
- [16] Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press, 2004.
- [17] A. Haris and A. Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- [18] Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada, 2010.
- [19] I. Matje, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sub Tema Lingkungan dan Manfaatnya melalui Model Pembelajaran Tipe Group Investigation Siswa Kelas V-B SD Negeri 24 Buton Kabupaten Buton,” *Arus J. Psikol. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 21–28,

- 2023.
- [20] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- [21] Sugiyono, *Motode Penelitian Pendekatan - Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta CV, 2016.
- [22] M. Sya'roni, "Urgensi analisis kemampuan awal peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar pai," *Cendekia*, vol. 10, no. 01, pp. 91–102, 2018.
- [23] Y. Herawati, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 116 Bengkulu Selatan," Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019.
- [24] N. T. W. Ikanubun and D. Wea, "Tiktok Sebagai Media Alternatif Dan Relevan Dalam Katekese Sekolah Di SMP Santo Mikhael Merauke," *J. Kateketik dan Pastor.*, vol. 07, no. 02, pp. 101–114, 2022, doi: 10.53544/sapa.v7i2.355.