

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial TikTok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Atas

Nur Fahmi Akhmad¹, Amelia Firdhausya Dewi², Jufri^{3*}

^{1,2,3*}Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia, Makassar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Okt 04, 2024

Accepted Nov 30, 2024

Published Online Des 31, 2024

Keywords:

Media Pembelajaran

Media Sosial

TikTok

Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan desain model pengembangan Four-D (4-D) yang terdiri dari: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Disseminate* (Penyebaran). Hasil dari penelitian yang diperoleh yaitu: (1) media pembelajaran berbasis media sosial TikTok dinyatakan valid karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria dari validasi ahli materi adalah 3.85, berada pada kategori sangat valid. Validasi ahli desain media pembelajaran adalah 3.7, berada pada kategori sangat valid. (2) media pembelajaran dinyatakan praktis karena nilai rata-rata persentase peserta didik menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan adalah 90.64% untuk kelompok eksperimen dan 91.00% untuk kelompok kontrol. Secara keseluruhan respons peserta didik baik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan respons sangat baik terhadap media pembelajaran berbasis media sosial TikTok. (3) media pembelajaran berbasis media sosial TikTok, dinyatakan efektif karena ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya “BAB 3: Menjaga Pemukiman yang Berkualitas melalui Teks Eksposisi” pada post-test adalah 85,72% pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol, yang tidak diberikan perlakuan dalam hal ini kegiatan pembelajaran menggunakan metode konvensional yang guru gunakan pada proses pembelajaran adalah 71,92% kelompok kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan ini lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran di sekolah menengah atas.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Jufri,

Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia, Makassar, Indonesia

Jl. Sultan Alauddin No.212, Mangasa, Kec. Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Email: jufri32@gmail.com

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial TikTok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Atas

1. Pendahuluan

Saat ini, kebanyakan sekolah dipenuhi manusia-manusia lintas generasi. Ada pendidik dari generasi *baby boomers* dan X. Ada murid dari generasi Y dan Z. Para pendidik dengan gaya digital *immigrant* berbaur dengan peserta didik bergaya digital *native*. Sistem pendidikan harus adaptif mengimbangi perubahan agar tetap relevan dengan zaman digital. Inovasi teknologi telah memfasilitasi penyebaran informasi ke berbagai tempat dengan cepat, bahkan sampai keseluruh dunia. Informasi terbaru dapat diakses dengan mudah, sehingga ekosistem digital memiliki peran dalam membentuk interkoneksi, membuat semuanya terhubung, dan mempermudah aktivitas manusia.

Begitu juga dalam dunia Pendidikan, perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perubahan ini menciptakan tantangan baru bagi pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan mereka agar tetap relevan. Dalam era perkembangan teknologi fasilitas infrastruktur penunjang seperti: *hardware* dan *software* yang memungkinkan konektivitas jaringan dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi tersebut dalam suatu sistem yang dikenal dengan media pembelajaran (Nooviar et al., 2023).

Hal tersebut, sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa sekarang bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional | Perpustakaan, n.d.). Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik sebagai pusat kegiatan belajar mengajar. Transformasi teknologi telah mengubah cara kerja manusia, mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar.

Media pembelajaran dapat diimplementasikan melalui perangkat keras, baik itu menggunakan Laptop/PC atau *Smartphone* yang terhubung ke jaringan internet. Pendidik dan peserta didik dapat belajar bersama pada waktu yang sama menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran (Akhmad et al., 2023). Terkait dengan penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran, ada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Fitri et al., (2022) dengan judul “*How Physical Education through TikTok Makes a Difference: The Use of TikTok to Promote Learning Activities*”. Seiring dengan kemajuan teknologi, media sosial telah berkembang menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan generasi zaman sekarang.

Era digital saat ini, peserta didik sangat aktif dalam menggunakan media sosial, adapun aplikasi media sosial yang paling banyak dipakai pengguna internet di Indonesia Januari 2024, menurut laporan terbaru *We Are Social*: (1) Whatsapp 90,9%; (2) Instagram; (3) Facebook; (4) TikTok 73,5%; (5) Telegram 61,3%; (6) X/Twitter 57,5; (7) Facebook Messenger 47,9% (8) Pinterest 34,2; (9) Kuaishou 32,4%; (10) LinkedIn 25% (Annur, 2024). Berdasarkan data yang peneliti dapatkan, tingginya penggunaan media sosial, khususnya TikTok, menjadi perhatian penulis, untuk melakukan sebuah penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis media sosial untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media sosial dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran di Sekolah (Faizi et al., 2013), mengingat peserta didik saat ini bergaya digital *native*, sehingga, melalui penerapan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok dapat menciptakan pengalaman baru yang diharapkan dapat menjadi dampak positif untuk pembelajaran saat ini. Penelitian tentang penerapan media sosial dalam pendidikan telah menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa penelitian terdahulu mengeksplorasi berbagai platform media sosial seperti Instagram (Noori et al., 2022), Twitter (Tang & Hew, 2017), dan TikTok (Draganić et al., 2021) (Syarifuddin & Sinta, 2022) (Xiuwen & Razali, 2021) sebagai media pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Namun, sebagaimana penelitian tersebut hanya membahas terkait konten yang secara umum, tidak secara spesifik terkait materi pembelajaran, dan cenderung memanfaatkan fitur video penyampaian materi secara panjang lebar dengan durasi yang lebih lama. TikTok di sisi lain menawarkan keunikan yang peneliti dapatkan pada saat *explore* fitur di media sosial TikTok. Dengan menawarkan berupa konten singkat dalam bentuk gambar yang dapat di *slide* (Febriati, 2023), peneliti memanfaatkan mode *slide* foto untuk mengunggah materi pembelajaran yang akan menjadi topik pembahasan pada media pembelajaran berbasis media sosial TikTok. Jadi kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan fitur *slide* foto, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian lain, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, fokus pada penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media sosial TikTok, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas.

2. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis media sosial dalam bentuk konten visual yang nantinya di unggah ke media sosial TikTok. Kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, disempurnakan untuk memenuhi kriteria hasil belajar, kualitas, dan standar tertentu. Produk media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan model *Four D* (4-D) (Thiagarajan & Sivasailam, 1974).

b. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2024-2025. Penelitian dilaksanakan di SMAN 7 Bulukumba, yang bertempat di Jl. H. Allu No. 121, Bonto Sunggu, Kec. Gantarang, Kab. Bulukumba Prov. Sulawesi Selatan.

c. Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XA dan XB dengan jumlah 50 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia 2 orang yang nantinya memberikan tanggapan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok.

d. Desain Penelitian

1. Define

Tahapan Pendefinisian (*Define*) tahap ini meliputi: syarat-syarat pembelajaran yang akan dirumuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap ini dilakukan analisis materi untuk menentukan tujuan dan batasan materi pembelajaran. Selain itu, menetapkan format media yang akan di *post* atau diunggah dalam media sosial TikTok.

2. Design

Tahapan Perancangan (*Design*) pada tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis media sosial TikTok, berupa gambar/foto terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya “BAB 3: Menjaga Pemukiman yang Berkualitas melalui Teks Eksposisi” yang nantinya diunggah dalam media sosial TikTok.

3. Develop

Tahapan Pengembangan (*Develop*) tahap ini bertujuan untuk menghasilkan instrumen penelitian dan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok telah divalidasi sebelumnya. Sehingga, instrumen dan media pembelajaran berbasis media sosial yang nantinya digunakan dapat diandalkan dan layak untuk digunakan dalam proses pengambilan data.

4. Disseminate

Tahapan Penyebaran (*Disseminate*) memiliki tujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas yang berbeda, di sekolah lain, dan guru. Untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok. Pada tahap penyebaran skala besar diikuti 50 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta 1 orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data keefektifan media pembelajaran diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada *pre-test* dan *post-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, diuraikan pembahasan hasil analisis data penelitian yang meliputi hasil analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan. Pembahasan hasil analisis data penelitian diuraikan sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk memastikan instrumen yang akan digunakan pada saat penelitian telah divalidasi sebelumnya. Setiap angket tersebut divalidasi untuk memastikan butir-butir pernyataan yang disajikan valid. Hasil uji validitas ini disajikan dalam bentuk tabel yang menggambarkan korelasi antara setiap pernyataan dengan skor total, di mana nilai korelasi ini menentukan apakah suatu pernyataan valid atau tidak. Berikut ini hasil dari pengujian validitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Angket Respons Peserta Didik

No.	Nama	Validator 1	Validator 2	Kategori
1	Pernyataan 1	4	4	Sangat Valid
2	Pernyataan 2	3	4	Valid
3	Pernyataan 3	4	4	Sangat Valid
4	Pernyataan 4	3	3	Valid
5	Pernyataan 5	4	4	Sangat Valid
6	Pernyataan 6	4	4	Sangat Valid

No.	Nama	Validator 1	Validator 2	Kategori
7	Pernyataan 7	3	3	Valid
8	Pernyataan 8	3	4	Valid
9	Pernyataan 9	4	4	Sangat Valid
10	Pernyataan 10	3	3	Valid

Hasil Olah Data, 2024

Dari hasil uji validitas angket respons peserta didik, mayoritas pernyataan dalam angket respons peserta didik memiliki rata-rata skor > 3 , yang menunjukkan bahwa pernyataan tersebut dianggap valid. Ini menunjukkan bahwa instrumen yang dibuat dapat diandalkan untuk mengukur respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis media sosial.

Tabel 2. Uji Validitas Angket Respons Guru

No.	Nama	Validator 1	Validator 2	Kategori
1	Pernyataan 1	4	4	Sangat Valid
2	Pernyataan 2	4	4	Sangat Valid
3	Pernyataan 3	4	4	Sangat Valid
4	Pernyataan 4	3	4	Valid
5	Pernyataan 5	4	4	Sangat Valid
6	Pernyataan 6	4	4	Sangat Valid
7	Pernyataan 7	4	3	Valid
8	Pernyataan 8	4	4	Sangat Valid
9	Pernyataan 9	4	4	Sangat Valid
10	Pernyataan 10	4	3	Valid

Hasil Olah Data, 2024

Semua pernyataan dalam angket respons guru juga mendapatkan rata-rata skor > 3 , dengan beberapa pernyataan mendapatkan skor tertinggi, ini menunjukkan bahwa instrumen ini dianggap valid dan dapat digunakan untuk mengukur respons guru mengenai media pembelajaran berbasis media sosial TikTok.

Tabel 3. Uji Validitas Desain Media

No.	Nama	Validator 1	Validator 2	Kategori
1	Pernyataan 1	4	3	Valid
2	Pernyataan 2	4	3	Valid
3	Pernyataan 3	4	4	Sangat Valid
4	Pernyataan 4	4	4	Sangat Valid
5	Pernyataan 5	4	4	Sangat Valid
6	Pernyataan 6	4	4	Sangat Valid
7	Pernyataan 7	4	3	Valid
8	Pernyataan 8	3	4	Valid
9	Pernyataan 9	4	4	Sangat Valid
10	Pernyataan 10	3	3	Valid

Hasil Olah Data, 2024

Hasil uji validitas untuk angket desain media menunjukkan bahwa semua pernyataan dianggap valid, dengan rata-rata skor > 3 . Ini menunjukkan bahwa desain media pembelajaran

berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan menarik dan relevan bagi peserta didik.

Tabel 4. Uji Validitas Ahli Materi

No.	Nama	Validator 1	Validator 2	Kategori
1	Pernyataan 1	3	3	Valid
2	Pernyataan 2	4	4	Sangat Valid
3	Pernyataan 3	4	4	Sangat Valid
4	Pernyataan 4	4	4	Sangat Valid
5	Pernyataan 5	4	4	Sangat Valid
6	Pernyataan 6	4	4	Sangat Valid
7	Pernyataan 7	4	3	Valid
8	Pernyataan 8	4	4	Sangat Valid
9	Pernyataan 9	4	4	Sangat Valid
10	Pernyataan 10	4	4	Sangat Valid

Hasil Olah Data, 2024

Hasil pada uji validitas ahli materi juga menunjukkan validitas yang baik, di mana semua pernyataan memiliki rata-rata skor > 3 . Ini menunjukkan bahwa konten materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan dengan CP, ATP Kurikulum Merdeka dan disajikan dengan baik, sehingga mendapat pengakuan dari Validator ahli materi.

Berdasarkan hasil olah data didapatkan bahwa lembar angket respons peserta didik, angket respons guru, angket respons ahli desain media, dan angket respons ahli materi terbukti valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

b. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

1) Respons Peserta Didik

Hasil respons peserta didik diperoleh dari angket yang diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok selesai diujicobakan. Analisis data hasil respons siswa dilakukan dengan menghitung persentase peserta didik yang memberi tanggapan sesuai dengan butir angket yang ditanyakan. Menghitung rata-rata total persentase respons peserta didik dari keseluruhan butir angket yang ditanyakan dalam menentukan kategori kepraktisan. Hasil respons peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Respons Peserta Didik Kelompok Eksperimen

Responden	Rata-Rata	Persen	Kategori
25 Peserta Didik	3.63	90.64 %	Sangat Praktis

Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan tabel 5. di atas respons peserta didik pada kelompok eksperimen terhadap media pembelajaran berbasis media sosial yang dikembangkan memiliki nilai persentase 90.64% dengan rerata 3.63 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil Respons Peserta Didik Kelompok Kontrol

Responden	Rata-Rata	Persen	Kategori
25 Peserta Didik	3.64	91.00 %	Sangat Praktis

Hasil Olah Data, 2024

Berdasarkan tabel di atas respons peserta didik pada kelompok kontrol terhadap media pembelajaran berbasis media sosial yang dikembangkan memiliki nilai persentase 91.00% dengan rerata 3.64 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, respons peserta didik baik dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran berbasis media sosial TikTok, karena nilai rata-rata persentase yang menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis (86% - 100%) karena kriteria kepraktisan telah terpenuhi. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sugiyono (2018) bahwa media yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk digunakan pada pembelajaran, apabila rata-rata persentase response siswa minimal berada pada rentang (76% - 85%).

2) Respons Guru

Hasil respons guru terhadap media pembelajaran berbasis media sosial yang telah dikembangkan diperoleh dari angket respons guru. Hasil respons guru menyatakan senang, mudah menggunakan, dan tertarik untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran kedepannya. Bahan ajar berbasis media sosial TikTok, sudah sesuai dengan tuntutan zaman pembelajaran saat ini, dan dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran dalam kelas. Berikut ini hasil respons guru terhadap media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Respons Guru

No.	Responden	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Guru 1	3.9	96.87 %	Sangat Praktis
2.	Guru 2	3.7	92.18 %	Sangat Praktis

Hasil Olah Data, 2024

Tabel 7 di atas respons guru dapat dilihat bahwa rata-rata respons oleh kedua guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat praktis. Guru 1 memberikan nilai 3.9 dengan presentase 96.87% sementara Guru 2 memberikan nilai rata-rata 3.7 dengan presentase 92.18%. Data yang dihasilkan dari kedua respons guru termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menunjukkan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok efektif dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Data keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* pada saat sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok. Hasil analisis data hasil belajar peserta didik dalam media pembelajaran berbasis media sosial TikTok pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan “BAB 3: Menjaga Pemukiman yang Berkualitas melalui Teks Eksposisi” pada *pre-test* dan *post-test* dengan statistik deskriptif dan inferensial, diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol “Hasil Belajar”

Kelompok	Uji	N	Mean	Std. Dev	Min	Max
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	25	66.72	4.53	60	75
	<i>Post-test</i>	25	85.72	4.53	79	95
Kontrol	<i>Pre-test</i>	25	60.88	2.90	55	66
	<i>Post-test</i>	25	71.92	3.59	65	78

Hasil Olah Data, 2024

Pada Tabel 8 terkait hasil belajar, kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari *Pre-test* ke *Post-test* dibandingkan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok mengalami peningkatan hasil yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 9. Statistik Inferensial: Uji T Berpasangan (Paired Samples T-Test) “Hasil Belajar”

Kelompok	Uji	Mean Difference	Std. Dev	t-value	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	<i>Post-test - Pre-test</i>	19.00	2.179	43.56	24	< 0.001
Kontrol	<i>Post-test - Pre-test</i>	11.04	1944	27.43	24	< 0.001

Hasil Olah Data, 2024

Pada Tabel 9 terkait uji t pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai $t = 43.56$ dengan $p < 0.001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara skor *Pre-Test* dan *Post-Test*. hasil belajar, kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dari *Pre-test* ke *Post-test*. Penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Uji t pada kelompok kontrol menunjukkan nilai $t = 27.43$ dengan $p < 0.001$, juga menunjukkan peningkatan, tapi peningkatannya lebih kecil dibandingkan kelompok eksperimen.

Tabel 10. Statistik Inferensial: Uji T Independen (*Independent Samples T-Test*) “Hasil Belajar”

Variabel	Mean (Eksperimen)	Mean (Kontrol)	t-value	df	Sig. (2-tailed)
Post-test	85.72	71.92	13.00	48	< 0.001

Hasil Olah Data, 2024

Pada Tabel 10 terkait uji t independen mendapatkan nilai $t = 13.00$ dengan $p < 0.001$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *Post-Test* kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok, memiliki hasil yang signifikan lebih tinggi, dibandingkan menggunakan metode konvensional yang guru terapkan pada proses pembelajaran.

Secara keseluruhan pengujian ini menunjukkan bahwa, terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai *post-test* setelah penggunaan media pembelajaran berbasis media sosial TikTok. Sehingga, media pembelajaran berbasis media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian terkait “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial Tiktok dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas” maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini, yaitu:

- 1) Media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan dinyatakan valid, karena nilai rata-rata validitas hasil lembar angket respons peserta didik, angket respons guru, validasi ahli materi dan desain media pembelajaran berada pada kategori sangat valid, di mana semua pernyataan dari kedua validator memiliki rata-rata skor > 3 ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid.
- 2) Media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan dinyatakan praktis karena nilai rata-rata persentase respons peserta didik yang menyatakan setuju dengan butir angket yang ditanyakan adalah 90.64% pada kelompok eksperimen, dan 91.00% pada kelompok kontrol berada pada kategori sangat praktis.
- 3) Media pembelajaran berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan dinyatakan efektif karena ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan “BAB 3: Menjaga Pemukiman yang Berkualitas melalui Teks Eksposisi” pada *post-test* kelompok eksperimen rata-rata 85,72 dan kelompok kontrol 71,92. Peningkatan rata-rata skor siswa dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa kelompok kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, peningkatan ini lebih kecil dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat dijadikan rekomendasi, yaitu:

- 1) Pendidik diharapkan dapat lebih terbuka terhadap penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran, mengingat tingginya penggunaan TikTok di kalangan peserta didik.

Eksplorasi lebih lanjut terhadap fitur-fitur TikTok yang mungkin belum banyak dimanfaatkan, seperti fitur slide foto, yang peneliti manfaatkan. Dapat memberikan peluang baru untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

- 2) Penelitian selanjutnya dilakukan untuk mengeksplorasi fitur-fitur baru yang terus diperbarui oleh TikTok, sehingga platform ini dapat semakin efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran. Penerapan yang lebih luas dalam berbagai mata pelajaran juga perlu diuji untuk mengetahui efektivitas penggunaan TikTok di berbagai konteks pembelajaran.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, N. F., Yahya, M., & Jamaluddin. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pemrograman Dasar Berbasis Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring dalam Kondisi Pandemi Covid-19. <https://osf.io/preprints/osf/a9qen>
- Annur, C. M. (2024). Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024 |. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/teknologitelekomunikasi/statistik/66ea436ab12f2/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>
- Draganić, K., Marić, M., & Lukač, D. (2021). An application of TikTok in higher education. *E-Business Technologies Conference Proceedings*, 1(1), Article 1.
- Faizi, R., El Afia, A., & Chiheb, R. (2013). Exploring the Potential Benefits of Using Social Media in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 3, 50–53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v3i4.2836>
- Febriati, V. A. (2023). Cara Membuat Slide Foto di Tiktok tanpa Aplikasi Tambahan—Tekno Tempo.co. *Tekno Tempo.Co*. <https://tekno.tempo.co/read/1702902/cara-membuat-slide-foto-di-tiktok-tanpa-aplikasi-tambahan>
- Fitri, E., Novita Sari, E., Siregar, N., Sukiri, S., Julianti, R., & Resza, A. (2022). How Physical Education through TikTok Makes a Difference: The Use of TikTok to Promote Learning Activities. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10, 187–192. <https://doi.org/10.13189/saj.2022.100208>
- Noori, A. Q., Orfan, S. N., Akramy, S., & Hashemi, A. (2022). The use of social media in EFL learning and teaching in higher education of Afghanistan. *Cogent Social Sciences*, 8. <https://doi.org/10.1080/23311886.2022.2027613>
- Nooviar, M. S., Akhmad, N. F., & Asri. (2023). Application of Adobe Premiere-Based Video Learning Media to Progress Understudy Learning Results at SMP Negeri 18 Bulukumba. *Ceddi Journal of Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56134/cje.v2i1.38>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Syarifuddin, & Sinta. (2022). The Development of Online Learning Media based on Tiktok for Teaching Local Wisdom Course during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(22), Article 22. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.36149>
- Tang, Y., & Hew, K. F. (2017). Using Twitter for education: Beneficial or simply a waste of

- time?|RequestPDF.https://www.researchgate.net/publication/311843077_Using_Twitter_for_education_Beneficial_or_simply_a_waste_of_time
- Thiagarajan, & Sivasailam. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Council for Exceptional Children, 1920 Association Drive, Reston, Virginia 22091 (Single Copy, \$5). <https://eric.ed.gov/?id=ED090725>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional | Perpustakaan. (n.d.). Retrieved September 30, 2024, from https://digilib.itbwigalumajang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1088
- Xiuwen, Z., & Razali, A. B. (2021). An Overview of the Utilization of TikTok to Improve Oral English Communication Competence among EFL Undergraduate Students. *Universal Journal of Educational Research*, 9(7), 1439–1451. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090710>