INFORMATIKA
Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis TikTok Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TKJ

Rahmi Wahyuni[1], Irsyadunas[2], Adlia Alfiriani[3]

[1,2,3]Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

Email : rahmiwahyuni0403@gmail.com[1], unasirsyad@gmail.com[2], adlia.heldi@gmail.com[3]

Abstract

The rapid development of technology at this time, educators are expected to be able to create interesting and innovative learning media for students. So that it has an impact on student learning outcomes later. One of the learning media that can be utilized is the TikTok application. The TikTok application is an application in the form of short videos that are packaged properly. And the majority of users are millennials and school children. The purpose of this study was to determine the effectiveness of TikTok-based learning media used in informatics class X TKJ at SMK Negeri 2 Padang. The method used is an experiment. By using One Group Pretest-Posttest Design. The sample is determined by simple random sampling technique. For data analysis techniques using the analysis prerequisite test, namely the normality test, hypothesis testing using the paired sample test with a result of 0.000, and the N-Gain test. Based on the results of the N-Gain test in the experimental class, it was obtained at 63,765 or 63.7%. In the interpretation of the N-Gain percentage category if 56-75% is said to be quite effective. So the N-Gain score of 63.7% is said to be quite effective. So that the effectiveness of TikTok-based learning media in class X TKJ informatics subjects at SMK Negeri 2 Padang is quite effective.

***Keyword** : Effectiveness, Instructional Media, Learning Outcomes,TikTok.*

I. Pendahuluan

Berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin memudahkan guru dalam menawarkan konten menunjukkan dampak masa Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan. Materi pendidikan yang berorientasi teknologi ini meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat didukung oleh berbagai sumber belajar berbasis teknologi. Kehadiran media pembelajaran berteknologi memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan tidak hanya untuk memotivasi minat belajar peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Irsyadunas et al., 2021) "Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik adalah mampu mengembangkan dan menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran".

Menurut (Aryadillah & Fitriansyah, 2017) media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dengan fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan sempurna.(Adam, 2015) berpendapat bahwa media pembelajararan adalah segala sesuatu baik berupa fisik juga teknis dalam proses pembelajaran

Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

yang dapat membantu pengajar buat mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar pada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga terjadinya sebuah proses belajar (Tafonao, 2018). Menurut (Irsyadunas, 2020).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kehadiran media pembelajaran berteknologi memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan tidak hanya untuk merangsang minat belajar peserta didik, tetapi juga untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar (Ari, 2015). Bisa dipahami bahwa hasil belajar ialah yang akan terjadi dari suatu kegiatan yang sudah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu juga grup sesudah mengalami proses pembelajaran. Menurut rahma (Irsyadunas ., 2019) “pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar yang penting”.

Pembelajaran yang menarik dan kreatif dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik salah satunya adalah aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok adalah untuk mempromosikan kreativitas dalam cara yang menyenangkan. Proyeksi video yang berdurasi pendek dikemas dengan baik sehingga tidak akan membosankan. Aplikasi TikTok yang ramai digunakan dan diunduh, mayoritas penggunanya adalah anak millenial dan anak sekolah. Selain popularitas, ada keunggulan yang membuat TikTok disukai oleh peserta didik. Seperti fitur yang beragam dan lebih menarik. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa adanya peluang, aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tidak hanya sebagai media hiburan. Penggunaan aplikasi TikTok dapat menunjang proses pembelajaran (Marsuki , Sukma, 2021). Sehingga aplikasi TikTok dapat diubah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis TikTok digunakan pada mata pelajaran informatika kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Padang. Efektivitas menurut (Jumadi et al., 2021) menyatakan efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan (Prianto et al., 2021) berpendapat efektivitas adalah pelaksanaan yang mencapai pada kualitas kegiatan pembelajaran, ketersedian sarana pembelajaran, guru yang berkualifikasi dan kompeten, kurikulum pendidikan, peserta yang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran itu berjalan dengan efektif. Efektivitas merupakan suatu kondisi yang menunjukkan seberapa jauh sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai dalam memilih tujuan kehendak yang ingin dicapai dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga tujuan yang di inginkan dapat dicapai dengan hasil yang memuaskan (Nur Ainun Hasibuan, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran yang memberikan ilustrasi

INFORMATIKA
Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

seberapa jauh sasaran maupun suatu target dapat tercapai.

II. Landasan Teori

Penelitian yang menjadi sumber rujukan dalam efektivitas media pembelajaran berbasis tiktok sebagai berikut :

Pada penelitian (Marsuki , Sukma, 2021) berjudul: : Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Meningkatkan Kemampuan HSKK Peserta Didik. Penelitian ini merupakan salah satu upaya dalam memaksimalkan proses pembelajaran jarak jauh yang tengah berlangsung di masa pandemi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pengumpulan tugas dalam meningkatkan kemampuan HSKK peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan instrumen HSKK yang dilaksanakan secara online. Desain penelitian yang akan digunakan adalah pretest-posttest design dengan memberikan tugas pada peserta didik dan mengunggah menggunakan media aplikasi TikTok. Hasil dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pada masa pandemik kemampuan belajar peserta didik menurun sehingga test HSKK para peserta didik tidak menujukkan nilai yang maksimal tetapi setelah menggunakan aplikasi TikTok sebagai media dalam pengumpulan tugas peserta didik menujukkan adanya peningkatan nilai test HSKK. Hal ini ditandai dengan nilai skor HSKK peserta didik yang meningkat sebanyak 19 persen selama pemberian tugas menggunakan aplikasi TikTok. Oleh karena ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi TikTok cukup efektif sebagai media pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan kemampuan HSKK peserta didik.

Penelitian (Ardiyanti et al., 2021)penelitiannya berjudul: Efektivitas Model Pembelajaran Daring Berbasis TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran daring berbasis TikTok. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua peserta didik yang tinggal di Jawa Timur. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa aplikasi TikTok yang digunakan sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya berjalan dengan efektif. Para orang tua menilai bahwa aplikasi TikTok yang digunakan dalam pembelajaran anak-anak mereka lebih banyak digunakan untuk bermain ketika jam pembelajaran masih berlangsung.

Dan penelitian (Citra & Dwi, 2021) yang berjudul: Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahapeserta didik Universitas Indraprasta PGRI. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dalam rangka untuk memutus mata rantai covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan teknik survei. Penelitian ini diadakan di Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 mahapeserta didik yang ditentukan secara purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam bentuk kuisioner yang disebar secara online menggunakan google form. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai persentase hasil kuisioner dan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85,24% guru merasakan kebermanfaatan dari aplikasi TikTok, walaupun di sisi lain

Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

masih ada faktor kendala dalam proses pembalajaran jarak jauh ini, seperti kualitas internet yang kurang stabil. Jadi Masa pandemi covid-19 pemanfaatan aplikasi TikTok cukup efektif terlihat dari hasil presentase kuisioner yang menunjukkan rata-rata di atas 80%, efektif di sini yaitu efektif dalam waktu, tempat.

III. Metode Penelitian

Penelitian efektivitas media pembelajaran berbasis tiktok pada mata pelajaran informatika kelas X TKJ Di SMK Negeri 2 Padang menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini eksperimen yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Tujuan One Group Pretest-Posttest Design adalah untuk mengevaluasi kelas eksperimen dalam keadaan tanpa tindakan lalu pemberian pretest. Setelah tindakan, posttest diberikan, dan efek pada variabel efek dinilai pada kedua kondisi tersebut.

Desain Penelitian

O_1 X O_2

Sumber : Sugiyono (2017:74)

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*pre-test*)

X = Perlakuan dengan media pembelajaran berbasis tik-tok

O_2 = Tes akhir (*post-test*)

Populasi pada penelitian ini adalah kelas X TKJ Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Padang semester genap tahun ajaran 2022/2023. Berikut tabel jumlah peserta didik kelas X TKJ SMK Negeri 2 Padang. yang berjumlah 72 orang. Sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini untuk dijadikan kelas eksperimen adalah X TKJ 1. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen. Instrumen yang digunakan berupa tes. Menurut (Kurniawan & Pusptaningtyas, 2016) tes adalah serangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan maupun bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda atau objektif. Tes bentuk objektif digunakan untuk mengetahui hasil belajar berupa pengehatuan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep yang telah diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran (perlakuan) pre-test dan post-test. Instrument tes ini dibatasi hanya pada aspek pengetahuan, aspek pemahaman, dan penerapan pada materi Sistem Komputer.

Tes bentuk objektif digunakan untuk menguji kinerja siswa pada ranah pengetahuan, pemahaman, dan penerapan terkait ranah kognitif. Tes hasil belajar terdiri dari 30 soal dengan gaya ujian pilihan ganda dengan 5 kemungkinanjawaban. Pada kelas eksperimen peneliti melaksanakan 3 kali pertemuan yaitu yang pertama sebelum diberika perlakuan dan diberikan *pretest*. Lalu pertemuan kedua diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis TikTok dalam proses pembelajaran. Kemudian pada pertemuan terakhir diberikan *posttest* untuk melihat perbedaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji hipotesis menggunakan *paired sampel test* dan uji N-gain. Untuk mengetahui seberapa efektif sampel menggunakan media pembelajaran digunakan perhitungan N-Gain.

Rumus untuk menghitung N-Gain adalah sebagai berikut:

Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

$$\text{N-Gain} = \frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}$$

Sumber: (Farell, 2021)
Keterangan:
N-Gain : Gain yang ternormalisasi
Spre : Nilai Awal Pembelajaran
Spost : Nilai Akhir Pembelajaran
Smax : Nilai Maksimal

Perhitungan dengan rumus tersebut maka diterjemahkan dengan tabel berikut:

Tabel 1. ***Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain***

Presentasi	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

IV. Hasil dan Pembahasan

Tujuan utama yang diamati dalam penelitian efektivitas media pembelajaran berbasis tiktok adalah untuk mengetahui seberapa efektif nya media pembelejaran berbasis tiktok. Dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelas ekperimen. Guna diberikan pretest dan posttest adalah sebagai hasil analisis data perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis tiktok. Nilai maksimum, nilai terendah, nilai rata-rata, modus, dan median diperoleh dengan menggunakan program SPSS setelah diolah hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. ***Statistika Deskriptif Data Hasil*** **Pretset** ***Dan*** **Posttest**

Kriteria Nilai	*Pretest*	*Posttest*
Jumlah Nilai	2703	3273
Nilai tertinggi	87	100
Nilai terendah	20	67
Nilai Rata-Rata	75,08	90,92
Modus	87	93
Median	80	93

Setelah dilakukan olah data yaitu menggunakan uji t berpasangan diperoleh hasil Sig. 0,000 < Sig. 0,05 (5%). Kriteria pengujian nya adalah Ha diterima jika nilai Sig < 0.05. Dapat dikatakan Ha diterima karena adanya perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dan dilihat dari uji N-Gain pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 63.765 atau 63,7%. Dalam tafsiran kategori persentase N-Gain jika 56-75% dikatakan cukup efektif. Maka score N-Gain 63,7 % dikatakan cukup efektif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis tiktok cukup efektif digunakan sebagai media media pembelajaran.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis tiktok kelas X di SMK Negeri 2 Padang dapat disimpulkan media pemebalajaran berbasis tiktok pada materi sistem komputer diketahui cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X TKJ 1 di SMK Negeri 2 Padang. Cukup efektif disini dilihat dari hasil uji N-gain yang bernilai 63,7 % . Selain itu ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis tiktok meningkat sesudah diberikan perlakuan yang dilihat dari hasil posttest. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis tiktok juga membantu memotivasi peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar yang lebih baik. Dan memberikan model media pembelajaran baru kepada peserta didik yang lebih menarik dan kreatif sehingga

INFORMATIKA
Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

tidak menggunakan cara konvensional seperti biasa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

VI. Daftar Pustaka

Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS*, *3*(2), 78–90.

Ardiyanti, H., Kustandi, C., & Cahyadi, A. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok. *Komunikasi Profesional*, *5*(3), 285–293.

Ari, Y. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Cakrawala Pendas*, *I*(1), 53–57.

Aryadillah, M. ., & Fitriansyah, F. (2017). *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Praktik)* (Vol. 15, Issue 2).

Citra, A., & Dwi, D. (2021). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI. *Eduactio*, *7*(3), 1127–1134. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317

Farell, G., Ambiyar, A., Simatupang, W., Giatman, M., & Syahril, S. (2021). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Pada SMK Dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1185–1190. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/521

Irsyadunas, I. (2020). *Kontribusi Motivasi Belajar terhadap Kepuasan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pemrograman Web*. *Vol 7*, *No*.

Irsyadunas, I., Mary, T., Maizeli, A., & Lina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Sintak Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Mobile. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, *8*(1), 46–59. https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i1.4845

Juhandra, S., Mulyono, H., & Irsyadunas. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan Strategi Edutainment berbantuan CD Pembelajaran Interaktif untuk Kelas X Multimedia SMK N 4 Padang.

Jumadi, F., Agung, A., & Putra, N. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, *7*(2), 423–440.

Kurniawan, A., & Pusptaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku.

Marsuki , Sukma, M. N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Meningkatkan Kemampuan HSKK Peserta Didik. *Mandarin Learning and Teaching*, *4*(2), 70–74.

Nur Ainun Hasibuan. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai (Team-Assisted Individualization) Terhadapkemampuan Komunikasi Matematika Siswa Di Smp Negeri 3 Padangsidimpuan. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *2*(1), 33–41.

Prianto, A., Winardi, & Umi, Q. (2021). *Tentang Efektivitas Pendidikan dan Kewirausahan di SMK*. PUSTAKA ILMU.

INFORMATIKA
Manajemen Informatika
Universitas Labuhanbatu
Vol. 11 No. 2 / Mei/2023
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikas Pendidikan*, *2*(2), 103–114.