

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF *TIKTOK*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
WARNA *CMYK* DAN *RGB* KELAS X TKJ DI  
SMK MA'ARIF 05 LAMPUNG TIMUR**

**Skripsi**

**Oleh**

**ERLINA YULIANTI  
NPM 2013025012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF *TIKTOK* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI WARNA *CMYK* DAN *RGB* KELAS X TKJ DI SMK MA'ARIF 05 LAMPUNG TIMUR**

Oleh

**ERLINA YULIANTI**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB*, serta, mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran edukatif *TikTok*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental* yaitu *one grup pretest-posttest*. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, sedangkan data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisa disimpulkan bahwa hasil uji *Paired sample t-test* nilai Sig (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang mana disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap peningkatan hasil belajar. Penerapan media pembelajaran edukatif *TikTok* memberikan perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *TikTok* telah membawa dampak positif signifikan pada peningkatan pemahaman materi di antara partisipan. Terbukti dengan peningkatan yang cukup besar dari nilai *pre-test* ke *post-test*, serta jumlah partisipan yang berhasil tuntas meningkat secara signifikan dari nilai ketuntasan hanya 6% menjadi 88%.

Kata Kunci : edukatif *TikTok*, hasil belajar, media pembelajaran, warna *cmyk* dan *rgb*.

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF TIKTOK EDUCATIVE LEARNING MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON MATERIAL CMYK AND RGB COLORS CLASS X TKJ DI MA'ARIF 05 VOCATIONAL SCHOOL LAMPUNG EAST**

*By*

**ERLINA YULIANTI**

*This research aims to describe the influence of TikTok's educational learning media on students' cognitive learning outcomes in CMYK and RGB color material, as well as, determine the differences in student learning outcomes after carrying out learning using TikTok's educational learning media. This research uses a pre-experimental research method, namely one group pretest-posttest. This research was only carried out using an experimental class without a control class. The data collection technique used was a test, while the research data was analyzed quantitatively using the paired sample t-test. Based on the analysis results, it was concluded that the results of the paired sample t-test had a Sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  or  $H_0$  was rejected. and  $H_1$  is accepted, which means it is concluded that there is a significant influence of using TikTok educational learning media on improving learning outcomes. The application of the TikTok educational learning media provides differences in learning outcomes before and after learning. It can be concluded that the TikTok learning media has had a significant positive impact on increasing understanding of the material among participants. This is proven by a quite large increase from the pre-test to the post-test score, and the number of participants who successfully completed it increased significantly from a completion score of only 6% to 88%.*

*Keywords: cmyk and rgb colors, educational TikTok, learning media, learning outcomes.*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF *TIKTOK*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
WARNA *CMYK* DAN *RGB* KELAS X TKJ DI  
SMK MA'ARIF 05 LAMPUNG TIMUR**

Oleh

**ERLINA YULIANTI**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
EDUKATIF TIKTOK TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADAMATERI WARNA CMYK  
DAN RGB KELAS X TKJ DI SMK MA'ARIF 05  
LAMPUNG TIMUR**

**Nama Mahasiswa** : **Erfina Yulianti**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : **2013025012**

**Program Studi** : **Pendidikan Teknologi Informasi**


**Jurusan** : **Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahu Alam**

**Fakultas** : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**  
**1. Komisi Pembimbing**

  
**Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.**  
**NIP 19741010 200801 1 015**

  
**Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP 199010152019031014**

**2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA**

  
**Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.**  
**NIP 19600315 198703 1 003**

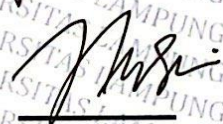
**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Ranga Firdaus, M.Kom.**



**Sekretaris : Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji**

**Bukan Pembimbing : Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
**NIP 19651230/1991111001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 April 2024**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlina Yulianti

NPM : 2013025012

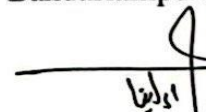
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Alamat : Dusun 5 RT/RW 005/002 Kel. Bumi Nabung Ilir,  
Kecamatan Bumi Nabung, Kabupaten Lampung  
Tengah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif *TikTok* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Warna *CMYK* dan *RGB* Kelas X TKJ di SMK Ma’arif 05 Lampung Timur” merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari skripsi saya terbukti merupakan hasil jiplakan atau telah dibuat oleh orang lain sebelumnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar sarjana yang sudah saya terima.

Bandarlampung, 22 April 2024



Erlina Yulianti  
NPM 2013025012



## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bumi Tabung Ilir Kec. Bumi Nabung Kab. Lampung Tengah pada tanggal 20 Juli 2002. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H. Nuruddin dan Ibu Hj. Suwarni Penulis memiliki adik bernama Rofiqul Faiz. Pendidikan formal awal penulis ditempuh di SD Negeri 4 Bumi Nabung Ilir yang diselesaikan tahun 2014, lalu melanjutkan ke Pendidikan SMP U Darusy Syafa'ah Kotagajah yang diselesaikan pada tahun 2017, dan kemudian melanjutkan Pendidikan di SMAS Darusy Syafa'ah Kotagajah jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diselesaikan pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) Universitas Lampung pada Program Studi S-1 Pendidikan Teknologi Informasi melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP). Selama menempuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi penulis pernah menjadi anggota divisi Pembinaan di Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF) pada tahun 2020-2021 dan menjadi Sekretaris divisi Kerohanian pada tahun 2021-2022. Pada awal tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Menanga Siamang Kecamatan Banjit, Way Kanan dan melaksanakan PLP di SMP Negeri 5 Banjit. Pada pertengahan 2023, penulis melaksanakan Praktek Industri (PI) di Stasiun TVRI Lampung pada divisi Berita.



## **MOTTO HIDUP**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(QS.Albaqarah :286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Engkau akan mendapatkan apa yang engkau jerah (usahakan)’

(Erlina Yulianti)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang selalu memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orangtua tersayang penulis, Bapak H. Nurudin dan Ibu Hj. Suwarni yang telah sepenuh hati menyayangi, membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mendukung segala bentuk perjuangan penulis yang tiada hentinya. Terima kasih untuk setiap usaha, waktu, materi, kerja keras, serta kasih sayang yang telah diberikan.
2. Adik penulis yaitu Rofiqul Faiz yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama penulisan skripsi ini.
3. Keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa terbaiknya.
4. Kak Eka atas bantuan dan ketersediaan kakak yang telah memberikan izin media pembelajaran yang telah dikembangkannya untuk dapat digunakan pada karya penulis.
5. Aditya pria yang diciptakan oleh-Nya sebagai pendamping yang senantiasa menemani disetiap proses untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Keluarga besar Praktik Industri di TVRI Lampung yaitu Adel, Rani, Laili, Reza dan Bintang yang senantiasa mendukung dan memotivasi penulis.
7. Seluruh teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2020.
8. Almamater tercinta Universitas Lampung.
9. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang tidak pernah berhenti mencurahkan kasih sayang, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif *TikTok* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Warna *CMYK* dan *RGB* Kelas X TKJ di SMK Ma’arif 05 Lampung Timur .”

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, sebagai wujud rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung, sekaligus sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik yang sangat bermanfaat.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis.
6. Bapak Nurain Suryadinata, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang juga telah membimbing penulis dalam menyelesaikan

skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis.

7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Unila yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan, membantu dalam proses perkuliahan, pembinaan dan atas ilmu yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha FKIP UNILA, yang telah membantu proses terselesaikannya skripsi ini.
9. Bapak Agus Kenedi, S.Pd.I,M.M.Pd selaku Kepala SMK Ma'arif 05 Lampung Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
10. Bapak Bayu Kurniawan, A.md selaku guru pamong mata pelajaran Desain Grafis.
11. Serta kepada semua pihak yang telah membantu perjuangan terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap Allah SWT. membalas kebaikan mereka. Semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandarlampung, 12 Maret 2024  
Penulis

Erlina Yulianti  
2013025012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>1</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup .....	5
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Landasan Teori .....	7
2.2 Penelitian yang Relevan .....	16
2.3 Kerangka Pemikiran .....	17
2.4 Anggapan Dasar .....	19
2.5 Hipotesis Penelitian .....	19
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	20
3.2 Desain Penelitian .....	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	21
3.4 Variabel Penelitian .....	21
3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	22
3.6 Instrumen .....	23
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.8 Teknik Analisis Data .....	24

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.2 Pembahasan .....	40
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Prosedur pelaksanaan model pembelajaran STAD.....	11
2. KD dan IPK Materi Warna CMYK dan RGB .....	12
3. Penelitian yang Relevan.....	16
4. Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest .....	20
5. Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif .....	23
6. Kriteria Koefisien Korelasi .....	26
7. Hasil Uji Reliabilitas.....	26
8. Interpretasi Uji N-gain.....	28
9. Tahapan Pelaksanaan pada kelas Eksperimen pertemuan 1 .....	31
10. Tahapan pelaksanaan pada kelas Eksperimen pertemuan 2.....	32
11. Tahapan Pelaksanaan pada kelas Eksperimen pertemuan ke-3 .....	33
12. Tahapan Pelaksanaan pada kelas eksperimen pertemuan ke-4.....	34
13. Data Hasil Belajar Kognitif .....	36
14. Distribusi Hasil Belajar Peserta Didik .....	37
15. Hasil Uji Normalitas .....	38
16. Hasil Uji Paired samples t-tes .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 . Tampilan beranda pada aplikasi TikTok.....	10
2. Diagram Kerangka Pimikiran .....	19
3. Rancangan Pelaksanaan Penelitian .....	22
4.Menyampaikan Tujuan pembelajaran.....	41
5. Menyajikan Informasi dan mengamati video.....	41
6. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar.....	42
7. Membimbing kelompok bekerja dan belajar .....	43
8. Proses kegiatan Kuis atau Latihan .....	43
9. Evaluasi dan Pemberian penghargaan.....	44
10. Diagram Rata-rata hasil belajar peserta didik .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran .....	58
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	59
3. Storyboard Media Pembelajaran Edukatif <i>TikTok</i> .....	71
4. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	78
5. Kisi-Kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	84
6. Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	88
7. Hasil belajar <i>Post-test</i> .....	90
8. Hasil uji Validitas dan Reliabilitas .....	92
9. Hasil uji Statistik.....	93
10. Hasil uji Analisa .....	95
11. Surat Keterangan Penelitian Pendahuluan.....	97
12. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	98
13. Surat Izin Penelitian.....	99
14. Surat Balasan Penelitian .....	100
15. Dokumentasi .....	101

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia, sebab dengan pendidikan manusia dapat mencapai kemajuan di berbagai bidang kehidupan yang pada akhirnya dapat menempatkan seseorang pada derajat yang lebih baik (Rista dan Ubaydillah, 2021). Pada dasarnya tujuan utama pendidikan adalah untuk menciptakan generasi muda yang cakap dalam belajar (Febriani dkk., 2023). Hal yang paling penting untuk diciptakan melalui pendidikan adalah keberhasilan pembangunan sumber daya manusia. Keberhasilan pembangunan sumber daya manusia dari dunia pendidikan salah satunya adalah menghasilkan lulusan sekolah yang berkualitas. Hal tersebut perlu didukung dengan pemanfaatan teknologi yang memadai agar memberikan motivasi terhadap siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik, demi meningkatkan lulusan yang berkualitas.

Perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia apabila diterapkan secara tepat, benar, dan bijaksana dalam semua proses belajar mengajar seperti, memberikan dampak tertentu pada kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran (Karini, 2019). Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan adalah menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi, menarik, menyenangkan dan berkualitas (Haryadi dkk., 2021). Proses pembelajaran memberikan dampak pada peningkatan sumber daya manusia yang bermutu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu alternatif pembentukan

sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas, melalui pengintegrasian teknologi ke dalam media pembelajaran (Achyadina, 2016). Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dinilai sangat efektif dan efisien terhadap proses pembelajaran (Widianto dkk., 2021). Ada beberapa manfaat pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran; (2) meningkatkan kesempatan belajar dan pendidikan; (3) mengembangkan deskripsi konsep-konsep abstrak; (4) memungkinkan terjadinya pembelajaran dari apa yang dipelajari Materi lebih mudah dipahami; (5) Memperindah tampilan materi pembelajaran; (6) Menjadi penghubung antara materi dan pembelajaran (Zahwa dan Syafi'i, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi khususnya pada kegiatan pembelajaran maka perlu adanya perhatian lebih pada tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang baik seperti memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa (Setiawan, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dengan melakukan kegiatan wawancara kepada guru pada jurusan teknik komputer dan jaringan di kelas X di SMK Ma'arif 05 Lampung Timur pada tanggal 10 Oktober 2023 ditemukan fakta bahwa pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran sudah menggunakan media, namun penggunaan ini tidak maksimal yakni hanya sesekali dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *youtube* dan PPT. Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran sudah sangat bagus dan cukup menunjang dalam kegiatan pembelajaran, namun media *youtube* yang digunakan guru berdurasi sangat panjang dan monoton sehingga membuat siswa merasa cepat bosan. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang disukai dan banyak digunakan oleh siswa salah satunya media sosial. Hasil wawancara siswa pada saat pra penelitian menunjukkan bahwa salah satu media sosial yang banyak digunakan peserta didik saat ini adalah media sosial *TikTok*. Media sosial *TikTok* adalah media

yang berupa audio visual, media ini sebuah media sosial yang dapat dilihat juga dapat didengar (Anggraini dan Ubidia, 2022) . Banyaknya pengguna media sosial dari *TikTok* mayoritas berasal dari kalangan muda khususnya peserta didik. Sepanjang tahun 2023 *Tik Tok* menjadi aplikasi yang paling digunakan, tepatnya 1,092 miliar (Kemp, 2023). Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram* (Fatimah Kartini Bohang, 2018). Alasan yang mendasari hal tersebut karena media sosial *TikTok* lebih bervariasi, kreatif dan inovatif, serta dapat menghibur peserta didik dengan video dengan durasi pendek. Kepopuleran *TikTok* membuat banyak pengguna khususnya generasi muda memanfaatkan *platform* ini untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang dikemas secara ringkas dan jelas melalui konten *TikTok*.

Dalam hal ini, Peneliti berupaya untuk menggunakan media sosial yang sering digunakan oleh siswa untuk pembelajaran edukatif yang memiliki tujuan untuk dapat memotivasi minat belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Umar dkk., (2022) bahwa permasalahan dalam pembelajaran desain grafis pada materi warna *CMYK* dan *RGB* di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangat penting karena berbagai alasan yaitu kurangnya abstraksi konsep warna, materi warna *CMYK* dan *RGB*. Dalam hal tersebut perlu adanya keterlibatan dari konsep abstrak tentang pencampuran warna dan penggunaan model warna. Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa SMK Ma'arif 05 Lampung Timur yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran karena materi warna sulit untuk dijelaskan sehingga diperlukan bantuan dalam menjelaskan dengan media yang menarik seperti halnya visualisasi. Maka untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran desain grafis pada materi warna *CMYK* dan *RGB* di SMK Ma'arif 05 Lampung Timur diperlukan peranan dari guru dan sekolah untuk lebih memperhatikan variasi metode pembelajaran, menyediakan akses ke peralatan dan teknologi atau memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan media sosial yang memadai dan menarik. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan

pembelajaran yang mendukung dan peserta didik agar dapat mengeksplorasi materi yang telah disampaikan secara detail. Berdasarkan hal tersebut, apabila guru dapat lebih kreatif memanfaatkan media sosial yang ada dan menjadikannya sebagai media pembelajaran edukatif maka akan mampu memberikan pembelajaran yang maksimal dalam materi warna *CMYK* dan *RGB*. Materi ini merupakan materi yang berkaitan dengan visual, Jadi akan lebih baik jika tidak dijelaskan secara teoritis saja (Umar dkk., 2022).

Sejauh pengamatan peneliti, belum ada pengamatan yang spesifik dari para ahli tentang pengaruh memanfaatkan media sosial yang ada guna menjadikan media pembelajaran, media sosial yang digunakan yakni media sosial *TikTok* pada mata pelajaran desain grafis, untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini akan ditegaskan pada sisi perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini akan fokus pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan TKJ kelas X di Lampung Timur, Tepat nya pada SMK Ma'arif 05 Lampung Timur. Fokus pada materi warna *CMYK* dan *RGB* guna mengukur seberapa berpengaruh jika pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memiliki harapan besar dari hasil penelitian ini nantinya dapat membantu siswa SMK Wahid Hasyim Ma'arif 05 Lampung Timur menjadi lebih paham terhadap materi pembelajaran serta lebih termotivasi untuk belajar agar memberikan hasil belajar yang memuaskan dan baik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB* kelas X TKJ SMK Ma'arif 05 Lampung Timur?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya kajian ini adalah:

Mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB* kelas X TKJ SMK Ma'arif 05 Lampung Timur.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis serta praktis.

#### 1) Manfaat Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui pengaruh media sosial *TikTok* terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri. Dan diharapkan hasil penelitian ini pula dapat menambah wawasan bagi mereka yang masih berstatus seorang pelajar. Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang media sosial ini sendiri.

#### 2) Manfaat Praktis

Diharapkan peneliti dapat menambah wawasan tentang media sosial *TikTok* ini agar dapat menyebarkan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif dalam menggunakan media sosial *TikTok* ini. Dan diharapkan peneliti dapat mengetahui dan memahami seberapa besar pengaruh dari media sosial *TikTok* tersebut terhadap hasil belajar peserta didik.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran edukatif *TikTok* yang telah dikembangkan oleh (Febriyana, 2023).

- 2) Pengaruh media pembelajaran ini ditunjukkan untuk materi warna *CMYK* dan *RGB* yang terdapat pada KD 3.2. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna *CMYK* dan *RGB* 4.2. Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna *CMYK* dan *RGB*.
- 3) Materi yang ada pada media pembelajaran edukatif *TikTok* terbatas pada materi warna *CMYK* dan *RGB* SMK Ma'arif 05 Lampung Timur.
- 4) Media pembelajaran edukatif *TikTok* dapat diakses melalui smartphone berbasis android, *iOS* dan *PC/Laptop*.
- 5) Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif.
- 6) Media pembelajaran edukatif *TikTok* dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan KKM sekolah 70 dengan persentase ketuntasan lebih dari 60%.
- 7) Media pembelajaran edukatif *TikTok* dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa apabila terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* ke *posttest*.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Media Pembelajaran Edukatif

Media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut Susilana dan Riyana, (2008) dalam bukunya Media Pembelajaran. Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut Fatria dan Listari, (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi.

Begitupun dengan pembelajaran secara umum pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar (Arsyad, 2017). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar,



dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rosmita, (2020) dalam penelitiannya pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Febrita dan Ulfah, (2019) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Sejalan dengan pengertian Media dan Pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran saling berkaitan terlebih bagi seorang pendidik dan peserta didik. Menurut Rosmita, (2020) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Fatria dan Listari, (2017) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa giat belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai. Jadi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran diperlukannya media

pembelajaran yang bersifat edukatif untuk merangsang siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Media pembelajaran edukatif adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Begitupun media pembelajaran edukatif juga dapat meningkatkan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik.

### **2.1.2 Media Sosial *TikTok***

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang mana secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar dan dapat juga diartikan secara umum media sosial adalah sarana penghubung bagi masyarakat untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi (Veronika, 2022). Sejalan dengan pendapat Febriyana, (2023) dalam penelitiannya media sosial adalah bagian dari internet yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunaanya secara *online*. Seperti halnya sekarang media sosial sangat unggul dalam hal apapun, dilihat dari berkembangnya media sosial yang semakin beragam, seperti *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Youtube* dan lain sebagainya. Namun dapat dipastikan dari berbagai macam media sosial yang ada pada saat ini, media sosial *TikTok* masuk dalam kategori media sosial yang sangat diminati oleh kalangan muda khususnya peserta didik. Sepanjang tahun 2023 *Tik Tok* menjadi aplikasi yang paling digunakan, tepatnya 1,092 miliar (Kemp, 2023).

Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama 2018, *TikTok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum

seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram* (Fatimah Kartini Bohang, 2018).

*TikTok* merupakan salah satu aplikasi video yang sering digunakan orang untuk merekam video di ponsel dengan durasi yang cukup singkat mulai dari 15 detik, 30 detik hingga 1 menit, dan aplikasi ini juga menjadi aplikasi yang populer saat ini. Apalagi sudah banyak yang menggunakannya karena saking asyiknya, *TikTok* mulai banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Faktanya, pada bulan Desember 2019 lalu, Kementerian Pendidikan RI melontarkan ide aneh yang bisa membuat orang-orang ceria dalam menghafal, lebih tepatnya menggunakan aplikasi *TikTok* sebagai salah satu cara belajar di dunia. Sejalan dengan Rahardaya dan Irwansyah, (2021) media sosial juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain secara online.

Dalam konteks pembelajaran, ini dapat menjadi *platform* yang sangat efektif karena *TikTok* merupakan *platform* yang memadukan elemen visual, audio, dan interaktif, sesuai dengan preferensi belajar yang siswa kenal dan sukai. Oleh karena itu, memanfaatkan *TikTok* sebagai media pembelajaran alternatif dapat memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka (Zulkifli dkk., 2022).



**Gambar 1 .** Tampilan beranda pada aplikasi *TikTok*

Pada gambar 1 diatas merupakan tampilan dari media *TikTok* sebagai media pembelajaran edukatif hasil dari penelitian pengembangan (Febriyana, 2023). Pada media pembelajaran tersebut memiliki beberapa video dengan durasi pendek yang menjelaskan materi-materi SMK kelas X tentang warna *CMYK* dan *RGB*.

### 2.1.3 Prosedur Pembelajaran Tipe Kooperatif STAD dengan Media *TikTok*

Pembelajaran tipe kooperatif STAD mempunyai 6 langkah model pembelajaran, yaitu:

**Tabel 1.**Prosedur pelaksanaan model pembelajaran STAD

No	Sintaks Model STAD	Langkah-langkah
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Pada tahapan ini guru akan membuka pembelajaran kemudian melakukan presensi kehadiran peserta didik serta menggali pengetahuan peserta didik tentang materi warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> .
2.	Menyajikam Informasi	Pada tahapan ini guru menyajikan informasi kepada siswa dengan media pembelajaran edukatif <i>TikTok</i> materi fungsi dan unsur warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> melalui video media pembelajaran yang dibagikan dalam bentuk tautan.
3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	Pada tahapan ini guru membagi siswa dalam kelompok yang terdiri 4-5 orang
4.	Membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar	Pada tahapan ini guru membimbing kerja kelompok dan diakhiri dengan guru memilih beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok
5.	Evalusi	Pada tahapan ini guru memberikan kuis berkaitan dengan materi yang

No	Sintaks Model STAD	Langkah-langkah
		telah diajarkan dan peserta didik mengerjakan kuis secara kelompok.
6.	Memberikan penghargaan	Pada tahapan ini guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar paling aktif, kemudian diakhiri dengan pertanyaan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung dan memberikan informasi mengenai materi yang akan datang dan guru menutup pembelajaran.

#### 2.1.4 Materi Warna *CMYK* dan *RGB*

Materi warna *CMYK* merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran desain grafis yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang harus dicapai pada KD 3.2. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna *CMYK* dan *RGB* dan 4.2. Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna *CMYK* yang dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** KD dan IPK Materi Warna *CMYK* dan *RGB*

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.2. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i>	3.2.1. Menguraikan fungsi, warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> 3.2.2. Mengimplementasikan fungsi warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> 3.2.3. Membandingkan warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i>
4.2. Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i>	4.2.1. Melakukan kombinasi warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> . 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.

Pada mata pelajaran desain grafis khususnya pada materi warna *CMYK* proses pembelajaran masih berlangsung dengan cara yang kurang menarik karena kurangnya variasi media pembelajaran dalam

proses pembelajaran, terutama dalam materi unsur-unsur *warna Cyan, Magenta, Yellow, Key (CMYK)* maupun Format Gambar. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada materi tersebut. Materi ini merupakan materi yang berkaitan dengan visual, sehingga akan lebih baik jika tidak hanya dijelaskan secara teori saja. Oleh karena itu maka dibutuhkannya pemanfaatan media pembelajaran berbasis media sosial *TikTok* ini untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat (Mamahit dkk., 2020). Hal ini akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, berarti, dan bermakna bagi peserta didik, sehingga akan membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sehingga Peneliti memilih untuk memanfaatkan media pembelajaran *TikTok* ini untuk mengetahui apakah hasil media penelitian dari Febriyana, (2023) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut.

### **2.1.5 Hasil Belajar Siswa**

Pada dunia pendidikan alat untuk mengukur suatu bukti keberhasilan seseorang dalam menempuh proses pembelajaran adalah dilihat dari hasil belajar siswa, dimana dalam mewujudkannya tentu seorang pendidik perlu pemanfaatan media pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurul Audie, 2019) . Menurut Asmelia dan Fitria, (2020) dalam penelitiannya hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa selama menerima pembelajaran. Hal ini didukung oleh Purwanto, (2013) mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses pembelajaran”. Hasil

belajar dapat dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotor dan efektif (Sukma dan Sihes, 2016).

Dalam hal ini hasil belajar yang digunakan merupakan hasil belajar kognitif, yang mana ranah kognitif ini mencakup kegiatan pengetahuan dan pemahaman. Dengan hal ini Peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya hasil belajar dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman mengenai mata pelajaran desain grafis materi warna *CMYK* dan *RGB* dapat dengan mudah dipahami yaitu dengan bantuan media pembelajaran edukatif, tentunya dengan memanfaatkan media pembelajaran edukatif *TikTok* tidak hanya melalui penjelasan saja namun akan terdapat *audio* dan *visual*. Karena tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Pemakaian media pembelajaran juga dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Sebagai wadah komunikasi dan sumber informasi yang mudah diakses, media internet memfasilitasi dengan salah satunya adalah media jejaring sosial.

Media jejaring sosial yang dipilih oleh Peneliti yakni media sosial *TikTok*, melalui media sosial *TikTok* tersebut lah pendidik dapat menyalurkan beberapa video dengan durasi pendek yang berisikan tentang materi warna *CMYK* dan *RGB* dengan tujuan agar peserta didik lebih giat untuk belajar dan memperhatikan pembelajaran berlangsung, sehingga kita sebagai pendidik melalui penyampaian materi menggunakan pemanfaatan media sosial *TikTok* ini dapat mengukur seberapa berpengaruh media pembelajaran yang digunakan dan dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan pemanfaatan media tersebut. Hal serupa juga dibuktikan oleh Yusri dan Yamlean, (2021) dalam penelitiannya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan media pembelajaran oleh seorang pendidik sangat diperlukan.

### **2.1.6 Kriteria Ketuntasan Minimum**

Pengertian KKM dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2007 tertanggal 11 juni 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan adalah singkatan dari Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM menjadi standard penentuan kualitas sekolah sekaligus siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kepadanya. KKM harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai sebarangpun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulus pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan. Adapun fungsi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu : sebagai acuan bagi guru dalam menilai kompetensi peserta didik sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti, dan juga sebagai acuan bagi peserta didik dalam menyiapkan diri mengikuti penilaian mata pelajaran. Selain itu, setiap kompetensi dasar (KD) dan indikator ditetapkan KKM yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik, KKM juga dapat digunakan sebagai bagian dari komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran yang dilaksanakan disekolah, KKM juga merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi setiap mata pelajaran. Satuan pendidikan harus berupaya semaksimal mungkin untuk melampui KKM yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan yang dimaksud dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa dalam mata pelajaran yang ada. Prestasi siswa dikatakan baik apabila siswa dapat mencapai nilai sama dengan KKM atau melebihi nilai



KKM. Apabila siswa tidak memiliki nilai minimal sama dengan KKM maka siswa dikatakan tidak tuntas.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memaparkan sebuah media pembelajaran edukatif *TikTok* pada materi warna *CMYK* dan *RGB* kelas X SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Kebaruan dari penelitian ini agar dapat mengukur motivasi dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan karena menggunakan media pembelajaran berbasis media sosial yang tentunya sudah akrab dan sering digunakan oleh pendidik maupun peserta didik, dengan hal ini konten-konten kreatif dari media hasil penelitian Febriyana, (2023) dapat menarik peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, dan dapat meningkatkan belajar siswa sehingga guru dapat mengetahui seberapa berpengaruh media pembelajaran *TikTok* ini terhadap hasil belajar siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB*.

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai 3.

**Tabel 3.**Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Devi, 2022) Adella Aninda Devi	Pemanfaatan Aplikasi <i>TikTok</i> Sebagai Media Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa, disamping strategi pemanfaatan dan idealisasi, Tik Tok dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2.	(D. Anggraini dan Nurmayasari, 2023) Desy Anggraini <sup>1</sup> , Maemunah Nurmayasari <sup>2</sup> , Saripah <sup>3</sup>	Penggunaan Media Sosial <i>TikTok</i> dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SMK Al Khairiyah Bahari Jakarta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan TikTok secara intensif, dengan rata-rata waktu penggunaan sekitar 2-3 jam per hari. Meskipun penggunaan TikTok tidak selalu negatif untuk motivasi berprestasi siswa, rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan untuk aplikasi tersebut signifikan. Terdapat bukti bahwa TikTok dapat berperan positif dalam

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam hal memberikan hiburan dan pengalaman belajar yang berbeda.
3.	(Karini, 2019) Riska Marini	Pengaruh Media Sosial <i>TikTok</i> Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMP N 1 Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial tik tok terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih kab Lampung Tengah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara Media Sosial Tik Tok terhadap Prestasi Belajar.
4.	(Asdiniah dan Lestari, 2021) Euis Nur Amanah Asdiniah <sup>1</sup> , Triana Lestari <sup>2</sup>	Pengaruh Media Sosial <i>TikTok</i> Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap prestasi belajar anak sekolah dasar. Dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh analis diperoleh hasil yang menyatakan bahwa pemanfaatan media online Tik Tok dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa tersebut.
5.	(R. Anggraini dan Ubidia, 2022) Rani Anggraini <sup>1</sup> , Aprido Tasa Ubidia <sup>2</sup>	Hubungan Media Sosial <i>TikTok</i> terhadap Minat Belajar Mahasiswa	Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi rhitung sebesar 0,638 taraf sigifikansi 0,00 yang artinya rhitung < rtabel 0,638 menunjukkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media TikTok terhadap Minat Belajar Mahasiswa yang cukup kuat dengan nilai R 0,407 atau sebesar 40,7% Bermedia sosial TikTok memberikan sumbangsih terhadap minat belajar mahasiswa

### 2.3 Kerangka Pemikiran

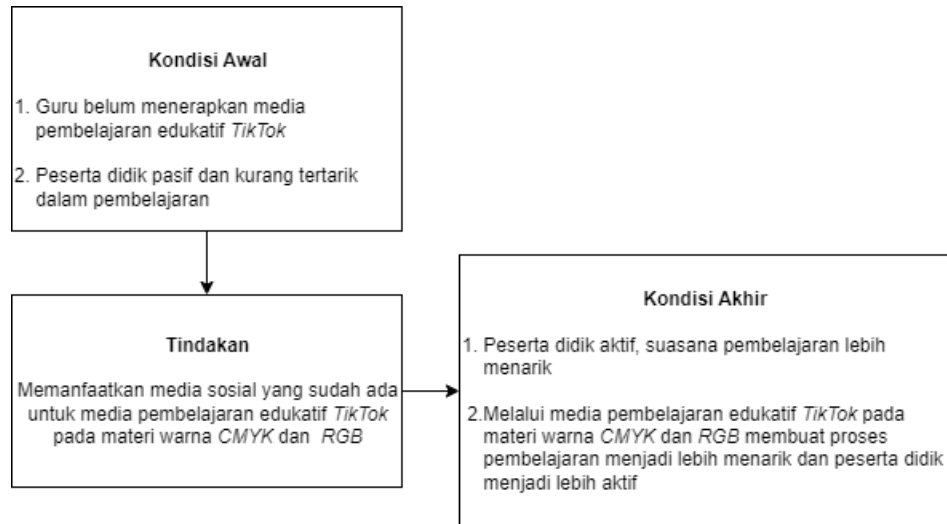
Kerangka pemikiran membuat alur pemikiran lebih terstruktur dan terarah. Dalam permasalahan kali ini, kerangka berpikir pengaruh media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB* kelas X jurusan teknik jaringan komputer (TKJ) pada sekolah menengah kejuruan (SMK) Ma'arif 05 Lampung Timur.

Melihat perkembangan zaman pada era globalisasi ini sangatlah meroket tinggi mulai dari pemanfaatan sehingga dengan banyaknya inovasi-inovasi teknologi terbaru (Karini, 2019). Dengan begitu banyak media sosial yang bermunculan dengan versi-versi dan juga fungsi yang berbeda-beda seperti munculnya berbagai macam media sosial. Tentu dengan perkembangan zaman pada era globalisasi, kini kemajuan teknologi juga sangat berguna bagi manusia untuk mempermudah menjalankan suatu hal. Begitupun bagi dunia pendidikan sejalan dengan kemajuan teknologi, pendidikan juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada guna untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik, dengan memanfaatkan media pembelajaran edukatif sebagai media ajar tentu bertujuan agar dapat menarik perhatian siswa, minat belajar siswa sehingga dapat mengukur hasil belajar siswa terlebih sebagai pendidik.

Salah satu media pembelajaran edukatif yang sudah ada dan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran terhadap hasil belajar siswa terlebih pada mata pelajaran desain grafis, melihat dari hadirnya berbagai teknologi saat ini adalah media sosial. Terdapat berbagai macam media sosial, akan tetapi penelitian ini akan fokus pada media pembelajaran edukatif dari media hasil penelitian Febriyana, (2023) yaitu pengaruh menggunakan media pembelajaran edukatif *TikTok*.

Mengingat pentingnya mewujudkan suasana kelas yang menarik serta motivasi belajar siswa terlebih pada mata pelajaran desain grafis didukung oleh berbagai teori dan penelitian dalam bidang psikologi dan pendidikan maka dibutuhkannya bantuan media dalam pembelajaran, Oleh karena itu perlunya pemanfaatan media yang ada seperti media sosial *TikTok* agar dapat mengatasi penggunaan *TikTok* yang berlebihan ditambah dengan maraknya konten negatif yang beredar. Tujuan dari menggunakan media hasil penelitian Febriyana, (2023) guna dapat mengukur seberapa berpengaruh media pembelajaran edukatif berbasis media sosial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis materi warna *CMYK* dan *RGB*.

Berikut merupakan diagram kerangka pemikiran dari penelitian ini



**Gambar 2.** Diagram Kerangka Pimikiran

## 2.4 Anggapan Dasar

Berdasarkan tinjauan kajian teori dan kerangka pemikiran, anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan pada kelas eksperimen yaitu mata Pelajaran desain grafis.
2. Siswa pada kelas eksperimen memiliki kemampuan awal dan pengalaman belajar yang sama

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis penelitian yang diajukan sebagai berikut:

Hipotesis

- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada warna *CMYK* dan *RGB*.
- $H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh penggunaan Media Pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada materi warna *CMYK* dan *RGB*.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Ma'arif 05 Lampung Timur yang beralamat Siraman, Kec. Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Lampung 34391. Penelitian dilakukan pada peserta didik jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kelas X Semester genap tahun 2023/2024.

#### 3.2 Desain Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitian yaitu *pre-experimental* dan desain penelitian yaitu *one grup pretest-posttest*, dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui *pretest*. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan *posttest*. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Ma'arif 05 Lampung Timur. Berikut ini adalah desain penelitian pada Tabel 4 yang dirujuk dari (Sugiyono, 2015).

**Tabel 4.** Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>posttest</i>
Kelas Eksperimen	O1	X	O2

(Sugiyono, 2015).

Keterangan :

$O_1$  = Tes awal sebelum pembelajaran di mulai (*pretest*).

$O_2$  = Tes akhir pembelajaran selesai dilaksanakan (*posttest*)

X = Penerapan media pembelajaran edukatif *TikTok*

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ di SMK 05 Lampung Timur tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri 1 kelas yaitu kelas X yang berjumlah 32 siswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel dipilih dari populasi menggunakan teknik *sampling* jenuh. *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil (Sugiyono, 2015). Oleh karena itu, pengambilan sampel yang Peneliti lakukan adalah pengambilan sampel berdasarkan populasi. Dalam penelitian ini digunakan satu kelas yaitu kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa.

### 3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Variabel *Independen* (Variabel Bebas): Media pembelajaran edukatif *TikTok* mata pelajaran desain grafis.
2. Variabel *Dependen* (Variabel Terikat): Hasil Belajar Siswa

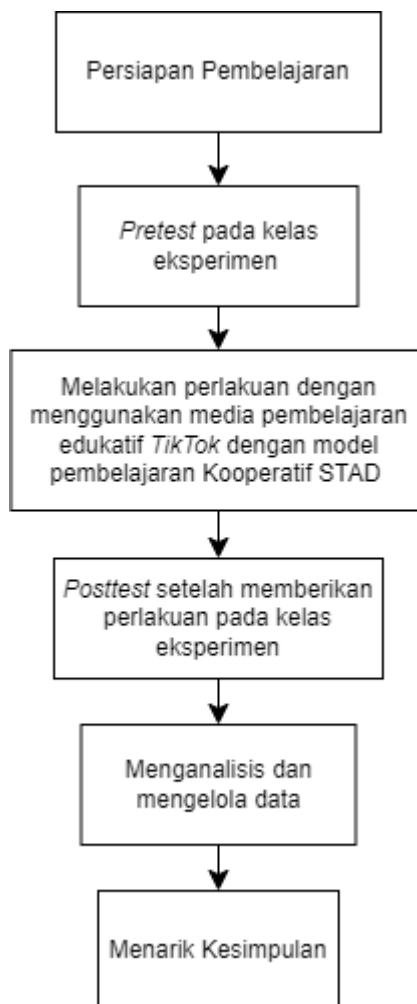
Keterangan:

Variabel bebas (X), penerapan penggunaan media pembelajaran edukatif *TikTok* yang merupakan perlakuan pada siswa kelas X TKJ yang dalam hal ini merupakan kelas eksperimen pada pokok bahasan media edukatif.

Sedangkan variabel terikat (Y), yakni hasil belajar materi warna *CMYK* dan *RGB* siswa setelah diberi perlakuan.

### 3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3



**Gambar 3.** Rancangan Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan gambar di atas, penelitian dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen. Sebelumnya peneliti mengukur terlebih dahulu hasil belajar siswa melalui *pretest* yang diberikan kepada kelas eksperimen tersebut. Kemudian, melakukan perlakuan kepada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran edukatif *TikTok* dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Setelah memberikan perlakuan di kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan pengukuran hasil belajar siswa dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil

belajar siswa. Tahap terakhir yaitu mengolah dan menganalisis data penelitian, menyusun hasil penelitian, dan menarik kesimpulan

### 3.6 Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu Instrumen Hasil Belajar. Instrumen hasil belajar tes kognitif terdiri dari soal objektif berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yaitu 20 soal. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Kisi-kisi Instrumen Tes Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Jumlah
<b>Tes Kognitif</b>			
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i>	3.2.1 Menguraikan fungsi warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> (C2)	1, 2, 3, 4, 5,6,7,8,9	9
	3.2.2 Mengimplementasikan warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> (C3)	10,11,12,13,14	5
	3.2.3 Membandingkan warna <i>CMYK</i> dan <i>RGB</i> (C4)	15,16,17,18,19 20	6
<b>Jumlah</b>			<b>20 Soal</b>

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian yaitu menggunakan teknik Tes. Tes ini dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar kognitif. Tes hasil belajar kognitif menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda.



### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Tahap Pra Penelitian

##### 1. Uji Validitas

Menurut Sugiono (2015), uji validitas dari instrumen tes dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* atau dikenal dengan *pearson correlation* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = angka indeks korelasi “r” product moment

N = jumlah Individu dalam sampel

$\Sigma X$  = jumlah seluruh skor X

$\Sigma Y$  = jumlah seluruh skor Y

$\Sigma X^2$  = jumlah pengkuadratan skor variabel X

$\Sigma Y^2$  = jumlah pengkuadratan skor variabel Y

$\Sigma XY$  = product X kali Y

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26.0 dengan menggunakan metode *pearson correlation*. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) maka instrumen tersebut valid, dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi tersebut tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas angket motivasi dan tes hasil belajar, bahwa seluruh angket dan alat tes dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya.

Penelitian ini melakukan uji validitas dan reliabilitas terkait dengan instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan total 25 soal pertanyaan pada materi warna *CMYK* dan *RGB*, sebelum memberikan soal tersebut kepada total sampel peneliti melakukan uji coba soal kepada peserta didik di

kelas XI TKJ dengan memberikan 25 item soal kepada 27 peserta didik.

Penelitian ini memiliki fokus pada uji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan, yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan total 25 soal pertanyaan mengenai materi warna *CMYK* dan *RGB*. Sebelumnya, peneliti telah melakukan uji coba soal kepada peserta didik di kelas XI TKJ dengan memberikan 25 item soal kepada 27 peserta didik. Proses uji coba soal ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesulitan, keterbacaan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diukur dalam penelitian. Setelah proses uji coba soal, peneliti melakukan analisis terhadap hasilnya untuk mengevaluasi kualitas dan validitas instrumen.

Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi tingkat konsistensi atau kestabilan instrumen dalam mengukur variabel yang sama dari waktu ke waktu atau dalam situasi yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode korelasi antara skor *pre-test* dan *post-test* untuk mengevaluasi tingkat kestabilan instrumen. Semakin tinggi nilai korelasi antara skor *pre-test* dan *post-test*, semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan analisa uji *Cronbach Alpha* menggunakan SPSS Versi 2.6, dalam hal ini kriteria penerimaan untuk uji validitas adalah dengan membandingkan nilai  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  maka soal dikatakan valid dan bisa digunakan.

Berdasarkan hasil validitas instrumen menggunakan formula uji *Cronbach Alpha* mendapati nilai  $r\text{-hitung}$  yang digunakan melalui tabel statistika untuk kriteria 0,05 pada 27 responden adalah

sebesar 0,367. Dari hasil perhitungan terdapat beberapa soal yang memiliki nilai  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  yang artinya tidak valid yaitu nomor 4,5,12,13 dan nomor 25. Dari total keseluruhan 25 item soal, hanya 20 soal saja yang dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian (*Lampiran.8*)

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan untuk mengumpulkan data karena instrumen tersebut sudah baik. Teknik untuk menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil interval nilai korelasi untuk menentukan tingkat reliabilitas dari kuesioner dapat diuraikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Kriteria Koefisien Korelasi

No	Interval Nilai r	Keterangan
1.	$0,08 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2.	$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
3.	$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
4.	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
5.	$\leq 0,20$	Sangat rendah

Selanjutnya peneliti melakukan pengujian reliabilitas instrumen menggunakan pengujian pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.878	25

*Sumber : Data yang diolah (2024)*

Berdasarkan hasil pengujian untuk uji reliabilitas pada tabel 7 mendapatkan nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,878. Menurut Sujarweni (2016) kriteria penerimaan untuk instrumen dikatakan reliabel adalah ketika nilai *Cronbach Alpha*  $>0,6$  maka instrumen reliabel. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,878 yang artinya instrumen reliabel dan berada pada kategori tinggi.

### 3.8.2 Tahap Prasyarat Penelitian

#### 1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah sampel memiliki data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* yang digunakan menentukan pengujian hipotesis menurut (Ananda dan Fadhi, 2018).

Hipotesis

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. atau Signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan, jika nilai Sig. atau Signifikansi  $\leq 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

#### 1. Uji N-gain

Uji-*gain* adalah selisih nilai *posttest* dan *pretest*. N-*gain* digunakan untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus rata-rata N-*gain* ternormalisasi. N-*gain* (*normalized gain*) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran. N-*gain* didapatkan dengan pengurangan skor

tes awal dengan skor tes akhir dibagi oleh skor Minimum dikurang skor tes awal (Rusydi dan Fadhli,2018). Persamaan *N-gain* dapat dilihat sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Max} - S_{Pre}}$$

Keterangan :

$g$  = N-gain

$S_{post}$  = Skor hasil belajar sesudah perlakuan

$S_{pre}$  = Skor hasil belajar sebelum perlakuan

$S_{max}$  = Skor Minimum

Hasil perolehan nilai dari uji *N-gain* dapat di interpretasikan ke dalam Tabel 8.

**Tabel 8.** Interpretasi Uji *N-gain*

No	Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
1.	$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
2	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
3	$0,00 < g < 0,30$	Rendah
4	$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
5	$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Hake, 2002)

## 2. Uji t

Pada penelitian ini akan dilihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran edukatif berbasis media sosial *TikTok* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada materi warna *CMYK* dan *RGB*. Rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah *Paired sample T-test*. *Paired sample T-test* merupakan pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi antara perbedaan nilai rata-rata variabel tertentu dua kelompok sampel yang saling berpasangan. Data penelitian harus berdistribusi normal. Apabila

data tidak berdistribusi normal maka uji  $t$  diganti dengan menggunakan uji non parametrik yaitu uji *Man-Whitney U-Test* (Ananda dan Fadhli, 2018).

#### Hipotesis

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap peningkatan hasil belajar.

$H_1$  : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap peningkatan hasil belajar.

Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) atau nilai probabilitas  $p \leq \alpha$  0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika nilai signifikan ( $\text{sig}$ ) atau nilai probabilitas  $p > \alpha$  0,05

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji *Paired sample t-test* atau uji hiptoesis untuk nilai Sig sebesar 0,000 yang mana menurut kriteria penerimaan Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitas  $p \leq \alpha 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika nilai signifikan (sig) atau nilai probabilitas  $p > \alpha 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang mana disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran edukatif *TikTok* terhadap peningkatan hasil belajar.
2. Penerapan media pembelajaran edukatif *TikTok* memberikan perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *TikTok* telah membawa dampak positif signifikan pada peningkatan pemahaman materi di antara partisipan. Terbukti dengan peningkatan yang cukup besar dari nilai *pre-test* ke *post-test*, serta jumlah partisipan yang berhasil tuntas meningkat secara signifikan dari nilai ketuntasan hanya 6% menjadi 88%.

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan bisa melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan lebih interaktif bagi peserta didik dengan mengolaborasikan dan mengintegrasikan model pembelajaran yang lebih terarah.

### 2. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan bisa lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplor materi pembelajaran melalui berbagai media digital, dan mengupayakan motivasi belajar untuk bisa tetap stabil.

### 3. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan bisa membahas lebih spesifik terkait dengan faktor apa saja yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik menggunakan media interaktif *TikTok* ini sehingga bisa lebih kolaboratif dan informatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Altania, E., & Sungkono. (2021). Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Amelia, V., & Prasetyo, D. (2023). Manfaat Literasi Digital Generasi Z sebagai Preferensi Tujuan Wisata dan Promosi Pariwisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 377. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1282>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Skatistik Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. CV Media Puspita.
- Anggraini, D., & Nurmayasari, M. (2023). Penggunaan media sosial tik tok dan pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi siswa smk al khairiyah bahari jakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2239–2244.
- Anggraini, R., & Ubidia, A. T. (2022). Hubungan media sosial tiktok terhadap minat belajar mahasiswa. *ISTISYFA : Journal of Islamic Guidance and Conseling*, 1(03), 128–139.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. *Jakarta: Rajawali Pers.*, 15(02), 20–25.
- Asdiniah, E. N. A., & Lestari, T. (2021). Pengaruh media sosial tiktok terhadap perkembangan prestasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Vol. 5 No. 1 (2021): 2021), 1675–1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156/1036>
- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2020). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 150–153.
- Berliana, S. R., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 39–48. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1720>
- Devi, A. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran. *Epistema*, 4(3), 248–253.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan media pembelajaran google drive dalam

- Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1).
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., Armi, D., & Putri, E. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis tik oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. *Edu Journal*, 3(01).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Febriyana, E. (2023). *Pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis media sosial tiktok pada materi fungsi dan unsur warna cmyk dan rgb untuk siswa smk tkj*. Universitas Lampung.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Karini, R. (2019). *Pengaruh media sosial tiktok terhadap prestasi belajar peserta didik di smpn 1 gunung sugih kab.lampung tengah*. Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Kemp, S. (2023). *Penggunaan, statistik, data & tren tiktok*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/essential-tiktok-stats>
- Khasanah, M., & Supardi. (2019). Efektivitas Pembelajaran Ips Menggunakan Media Tiktok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Viii Di Smp N 19 Purworejo. *Social Studies*, 8(1), 5–24.
- Laifatul Fadilah, A., Nurmalia Sari, A., & Aulia Yanuarti, Z. (2023). Peran TikTok dalam Meningkatkan Soft Skill Mahasiswa untuk Persiapan Masuk ke Dunia Kerja. *Prosiding Seminar Nasional*, 279–289.
- Mamahit, J. A., Aloysius, D. C., & Suwono, H. (2020). Efektivitas model project-based learning terintegrasi stem (pjb1-stem) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1284. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14034>
- Marbun, B., & Rasyid, A. (2022). Pengaruh tiktok shop terhadap motif belanja online mahasiswa universitas islam riau. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 29–40.
- Nurul Audie. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Purwanto. (2013). Evaluasi hasil belajar. *Yogyakarta: Pustaka Belajar*, 5(3), 142–151.
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah. (2021). Studi literatur penggunaan media sosial

- tiktok sebagai sarana literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319.  
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425–436.  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>
- Rohika, D. P. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Pada Siswa Kelas Iv Sd No. 2 Beng Gianyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 221. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.12007>
- Rosmita. (2020). *Efektivitas pembelajaran daring (studi kasus hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X ips sma negeri 9 tanjung jabung timur tahun 2019/2020)*. 1–9.
- Saman, S. (2023). Tinjauan Teoritis Media Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi Tiktok. *Jurnal Sainifik (Multi Science Journal)*, 21(2), 79–88.  
<https://doi.org/10.58222/js.v21i2.160>
- Setiawan, F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran interaktif materi perakitan komputer kelas X tkj berbasis aplikasi nearpod terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di smk budi karya natar*. Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 2, Issue 17). Alfabeta. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sukma, E., & Sihes, A. J. (2016). Kompetensi kognitif pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar. *Jurnal Gramatika*, 2(May 2013), 1–11.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran* (Vol. 66). CV Wacana Prima.
- Umar, W. N., Latief, M., Lahinta, A., & Kadim, A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora pada materi unsur warna cmyk & rgb dan format gambar. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 2(2), 54–65.  
<http://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Veronika, K. (2022). Pemanfaat media sosial tiktok sebagai media pembelajaran parafrase bagi mahasiswa. In *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.  
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

- Yelvalinda, Y., Pujiastuti, H., & Fatah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Pemahaman Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–32. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.6108>
- Yusri, & Yamlean, M. (2021). Pengaruh media google classroom terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ips kelas VIII smp terpadu ibnu muay babelan bekasi. *JUSIE (Jurnal Sosial Dan Ilmu Ekonomi)*, 6(02), 128–137. <https://doi.org/10.36665/jusie.v6i02.436>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulkifli, Z., Satria, E., Supriyadi, A., & Santosa, T. A. (2022). Meta-analysis: the effectiveness of the integrated stem technology pedagogical content knowledge learning model on the 21st century skills of high school students in the science Department. *International Journal of Education and Literature*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.55606/ijel.v1i2.32>