

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA TIK TOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**

(Skripsi)

Oleh

DEA RAHMAWATI

NPM 2113034072



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA TIK TOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**

Oleh

DEA RAHMAWATI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA TIK TOK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MAN 1 LAMPUNG UTARA

Oleh

DEA RAHMAWATI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara. Tujuan ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah sehingga diperlukan model dan media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII di MAN 1 Lampung Utara yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,94 sedangkan nilai *posttest* sebesar 81,49. Model *problem based learning* berbantuan media TikTok memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara sebesar 29,2%.

Kata Kunci: problem based learning, TikTok, hasil belajar, Geografi

ABSTRAK

THE INFLUENCE OF PROBLEM BASED LEARNING MODELS ASSISTED BY TIK TOK MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN MAN 1 NORTH LAMPUNG

By

DEA RAHMAWATI

This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by TikTok media on students' learning outcomes at MAN 1 Lampung Utara. This objective is based on the fact that students' learning outcomes are still relatively low, therefore it is necessary to apply innovative learning models and media in order to improve students' understanding and learning achievement. The study used a quantitative approach using a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 12th-grade students at MAN 1 Lampung Utara selected through purposive sampling. The instrument used in this study was a set of pretest and posttest questions to measure students' learning outcomes. Data were analyzed using simple linear regression to determine the effect of the learning model on learning outcomes. The results showed a difference in the average scores between the pretest and posttest in the experimental class. The average pretest score was 61.94, while the posttest score was 81.49. The Problem-Based Learning model assisted by TikTok media had an effect on students' learning outcomes at MAN 1 Lampung Utara by 29.2%.

Keywords: problem based learning, TikTok, learning outcomes, Geography

Judul Skripsi

: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA TIKTOK
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**

Nama Mahasiswa

: *Dea Rahmawati*

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113034072

Program Studi

: Pendidikan Geografi

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYUTUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.

NIP.19891 106 201903 2 013

Pembimbing Pembantu



Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.

NIP. 198007272006042001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan

Ilmu Pengetahuan Sosial

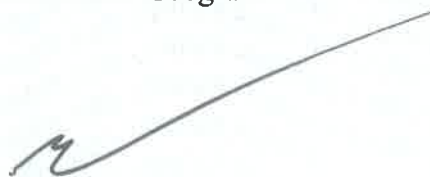


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi

Pendidikan Geografi



Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

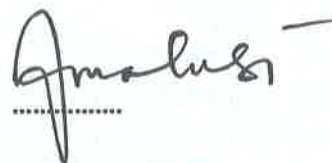
NIP 19750517 200501 1 002

MENGESAHKAN**1. Tim Penguji**

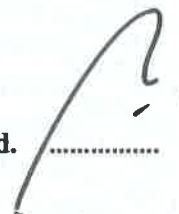
Ketua : Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si.



Penguji : Dr. Rahma Kurnia Sri Utami, S.Si., M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantore, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 31 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dea Rahmawati
NPM : 2113034072
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/KIP
Alamat : Kelurahan Rejosari, Kecamatan Kotabumi, Kabupaten
Lampung Utara

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media TikTok Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Lampung Utara**” dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mendapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis yang diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 6 Juni 2025

A handwritten signature in black ink is written over a red and yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and 'SERATUS RIBU RUPIAH'. The signature is written in a cursive style.

Dea Rahmawati
NPM 2113034072

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Dea Rahmawati yang dilahirkan di Kotabumi Lampung Utara pada tanggal 09 September 2003, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ahmad Adenan dan Ibu Leni Marlina. Pendidikan penulis diawali dengan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Sribasuki pada tahun 2009, Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Lampung Utara pada tahun 2015, serta Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Utara pada tahun 2018. Penulis diterima di Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung pada tahun 2021 melalui jalur Ujian Tulis Komputer Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (UTBK-SBMPTN).

Pada bulan Januari hingga Februari 2024, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 1 Tahun 2024 di Desa Tanjung Sari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan selama 40 hari. Pada bulan yang sama yaitu Januari hingga Februari 2024, penulis telah melaksanakan Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 Tahun 2024 di SMP Negeri 6 Natar selama 40 hari.

Penulis aktif di berbagai organisasi baik BEM FKIP maupun HIMAPIS sebagai staf ahli, penulis pernah diamanahkan sebagai sekretaris pelaksana dalam Himapis Olympic, selain itu penulis juga pernah diamanahkan sebagai pelatih vokal dalam pelaksanaan proyek pelajar pancasila (P5) di SMP Negeri 6 Natar saat KKN/PLP berlangsung.

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu. Dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."

(QS. Al-Baqarah: 216)

PERSEMBAHAN

Kepada Ayah dan Ibu Tercinta

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

Dan untuk yang selalu bertanya
“Kapan skripsimu selesai?”

SANWACANA

Bismillahirrohmannirohim

Puji syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang dengan limpahan rahmat dan petunjuk-Nya. Yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terselesaikannya skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media TikTok Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Lampung Utara” tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Bambang Riyadi S.Pd., M.Pd., selaku wakil dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati M.Pd, selaku dosen pembimbing utama atas kesediannya dalam mengarahkan, memberikan kritik dan saran yang membangun.
6. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing pembantu yang selalu memberikan arahan dan masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Dr. Rahma Kurnia Sri Utami, S.Si., M.Pd., selaku dosen penguji yang memberikan arahan berupa kritik dan masukan dalam proses penyelesaian skripsi.
8. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
9. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
10. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
11. Bapak/Ibu dosen dan staf akademik Pendidikan Geografi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama proses menempuh Pendidikan.
12. Bapak kepala MAN 1 Lampung Utara beserta seluruh para guru.
13. Kepada Ayahku Ahmad Adenan dan Ibuku Leni Marlina, serta nenek dan kakakku Anggun Nadia Sari dan Amelia Pertiwi yang selalu menjadi penyemangatku dalam menyelesaikan skripsi.
14. Sepupu Ari Nuraini yang selalu membantu mulai dari daftar di Universitas Lampung sampai akhirnya diterima di Universitas Lampung.
15. Serta teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Geografi angkatan 2021, terima kasih untuk kebersamaan dan semangat yang diberikan.
16. Dan terkhusus untuk diri sendiri Dea Rahmawati yang sudah mau berjuang dan melewati fase-fase sulit, terimakasih sudah berjuang sejauh ini.

Bandar Lampung, 6 juni 2025

Dea Rahmawati

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xiii
GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Model <i>Problem Based Learning</i>	8
2.1.2 Media Tiktok.....	12
2.1.3 Hasil Belajar.....	15
2.2. Materi Negara Maju dan Negara Berkembang	19
2.3. Teori Belajar	20
2.5. Penelitian Relevan	24
2.6. Kerangka Berfikir	27
2.4. Hipotesis	29
III. METODE PENELITIAN	30
3.1. Metode Penelitian	30
3.2. Lokasi Penelitian.....	30

3.3. Populasi dan Sampel	32
3.3.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel.....	32
3.4. DOV (Definisi Operasional Variabel).....	33
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	36
3.6. Instrumen Penelitian	38
3.7. Uji Persyaratan Instrumen.....	40
3.8. Teknik Analisis Data	46
3.9. Diagram Alir Penelitian	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
4.2. Hasil Penelitian.....	58
4.3. Pembahasan	65
V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Geografi.....	4
2. Sintak Model <i>Problem Based Learning</i>	10
3. Fitur-Fitur Pada Aplikasi Tik Tok	13
4. Penelitian yang Relevan.....	25
5. Desain Penelitian.....	30
6. Populasi Siswa MAN 1 Lampung Utara.....	32
7. DOV <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Tik Tok.....	34
8. DOV Hasil Belajar Siswa.....	35
9. Kriteria Hasil Belajar	36
10. Kisi-kisi Tes Negara Maju dan Negara Berkembang.....	39
11. Uji Validitas Pretest.....	41
12. Hasil Uji Reabilitas	43
13. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	43
14. Uji Kesukaran Soal	44
15. Uji Daya Beda	45
16. Kondisi Fisik MAN 1 Lampung Utara	50
17. Kondisi Siswa	51
18. Kondisi Guru	52
19. Jadwal dan Pokok Bahasan	58
20. Nilai Pretest	59
21. Nilai Posttest	60
22. Hasil Uji Normalitas	62
23. Hasil Uji Linieritas.....	63
24. Hasil Uji Heteroskedastisitas	64
25. Hasil Uji Regresi Linier Sedarhana.....	64
26. Hasil Uji Koefisien Determinasi	65

GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	28
2. Peta Lokasi Penelitian	31
3. Diagram Alir Penelitian.....	48
4. Diagram Ketuntasan Pretest	59
5. Diagram Ketuntasan Posttest	61

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pra-Penelitian	79
2. Balasan Surat Perizinan Pra-Penelitian	80
3. Surat Izin Penelitian.....	81
4. Surat Balasan Perizinan Penelitian	82
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	83
6. Media pembelajaran TikTok	99
7. Lembar Kerja Peserta Didik.....	111
8. Jawaban Lembar Kerja Peserta Didik	116
9. Soal Uji Coba	119
10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	129
11. Soal Pretest Posttest	130
12. Kunci Jawaban Pretest dan Posttest	137
13. Hasil Pretest Siswa.....	138
14. Hasil Posttest Siswa	140
15. Rekapitulasi Hasil Pretest	142
16. Rekapitulasi Hasil Posttest.....	143
17. Dokumentasi	144

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan tercapainya tujuan pembelajaran khusus dari materi yang dipelajari selama berlangsungnya proses pembelajaran (Lumbantobing dkk., 2024). Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor eksternal dan internal, namun hal yang paling penting untuk dibahas adalah faktor eksternal yaitu faktor sekolah khususnya dalam penerapan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Menurut Sirait, (2021) suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, (2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok tercapai.

Tidak tepatnya penggunaan model pembelajaran akan sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa, Pernyataan ini didukung oleh penelitian Lendeon, (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan model yang tidak tepat seperti model pembelajaran konvensional menyebabkan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikelas sehingga siswa cenderung pasif bahkan banyak yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung dan menyebabkan hasil ulangan siswa tidak memenuhi KKM.

Maka dari itu, diperlukannya model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa seperti model *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berorientasi konstruktivis dengan

partisipasi aktif siswa sehingga siswa dapat membentuk pengetahuannya sendiri (Hidayati, 2024). Keunggulan dari model *problem based learning* yaitu dalam memecahkan sebuah masalah dimana peserta didik dapat merangsang kemampuan juga memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru, juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengimplementasikan ilmu mereka dalam dunia nyata (Siahaan dkk., 2019).

Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran sebagai bahan pendukung belajar siswa agar siswa tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung, maka diperlukannya media pembelajaran berbasis digital seperti media TikTok. TikTok merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan *platform* video musik asal Tiongkok yang diluncurkan pada September tahun 2016 (Rahmana, 2022). TikTok menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, semacam YouTube, WhatsApp, Facebook, dan Instagram (Hutamy dkk., 2021). Sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi tik tok di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z (Devi, 2021).

Aplikasi TikTok memiliki empat keterampilan inti yaitu menulis, menyimak, berbicara dan membaca, selain itu aplikasi TikTok lekat dan dekat dengan anak usia sekolah (siswa) (Ramdani dkk., 2021). Berdasarkan indikasi tersebut maka aplikasi TikTok memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik yaitu menarik dan dekat dengan siswa. Selain itu menurut Pujiono (2021) menyatakan bahwa sebuah media akan benar-benar dapat disebut sebagai media pembelajaran jika memenuhi tiga kriteria yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif. Pertama ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, meenyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Kedua, ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-

hari dapat disajikan dalam beberapa menit dalam sebuah video yang dipercepat penyajiannya. Ketiga ciri distributif, ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian yang relatif sama. Sehingga dari ciri-ciri tersebut media sosial seperti TikTok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan beberapa video edukatif mengenai materi negara maju dan negara berkembang yang telah dibuat para konten kreator sebagai bahan pembelajaran.

Pembelajaran geografi menuntut siswa terlibat aktif mengidentifikasi, mencerna dan menganalisis objek pembelajaran hingga membentuk suatu konsep dengan mengembangkan kemampuan berpikir mandiri siswa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman langsung (Rifai dkk., 2023). Selain itu, mata pelajaran geografi banyak menyajikan konsep sehingga diperlukan contoh atau ilustrasi untuk memperjelas dan memahaminya (Istiawati dkk., 2022). Oleh karena itu, guru harus menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media TikTok agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pembelajaran menjadi aktif dan kolaboratif, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan literasi digital serta meningkatkan pemahaman melalui visualisasi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian Sulistyaningrum dkk. (2023) menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran TikTok. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media TikTok sebagai solusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran geografi.

Penelitian ini akan berfokus pada sekolah MAN 1 Lampung Utara, yang memiliki hasil belajar rendah pada mata pelajaran geografi. Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di MAN 1 Lampung Utara pada hari Senin, 1 April 2024. Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran geografi kelas XII dan didapatkan data bahwa rata-rata hasil belajar siswa dibawah KKM, salah satunya disebabkan oleh guru hanya menggunakan model

pembelajaran *konvensional* dalam pembelajaran. Temuan lain dari hasil observasi adalah guru masih terfokus pada LKS dan mata pelajaran geografi khususnya materi negara maju dan negara berkembang, siswa cenderung menghafal bukan memahami materi.

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media TikTok dipandang dapat mengatasi masalah tersebut karena model *problem based learning* mendorong siswa untuk aktif mencari solusi terhadap masalah yang diberikan, sehingga siswa belajar berpikir kritis, menganalisis, dan membuat keputusan dan proses ini membantu pemahaman konsep menjadi lebih kuat, selain itu dengan menggunakan media TikTok pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik akan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Penelitian Rohman, (2023) juga menunjukkan bahwa model *problem based learning* dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut rata-rata hasil belajar siswa kelas XII MAN 1 Lampung Utara pada mata pelajaran geografi:

Tabel 1. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Geografi Kelas XII IPS MAN 1 Lampung Utara Tahun Ajaran 2023/2024

No.	KKM	Tahun Ajaran 2023/2024	Peresentase (%)	Keterangan
1	78	4	3,28%	Tuntas
2	< 78	118	96.72%	Tidak Tuntas
Jumlah		122	100%	

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi di MAN 1 Lampung Utara.

Alasan lain dalam pemilihan lokasi penelitian di MAN 1 Lampung Utara, selain disebabkan karena terdapat berbagai macam permasalahan juga karena terdapat akses yang baik untuk mengumpulkan data dan informasi, yang mendukung kelancaran proses penelitian ini.

Terdapat lima penelitian terdahulu, diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziah dkk. (2024), Wahyuningrat dkk. (2023), Sulistyaningrum dkk. (2023), Prayoga dkk. (2024) dan Hindiyati dkk. (2022). Kelima penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas yang menggunakan model *problem based learning* lebih tinggi dibandingkan model dan metode pembelajaran yang sebelumnya, seperti model pembelajaran *konvensional*. Pada penelitian Hindiyati dkk. (2022) mengukur hasil belajar siswa menggunakan materi dinamika hidrosfer dan dampaknya bagi kehidupan, pada penelitian Fauziah dkk. (2024) menggunakan materi keanekaragaman hayati dunia dan di Indonesia, pada penelitian Wahyuningrat dkk. (2023) menggunakan materi Ketahanan pangan industri dan energi, pada penelitian Sulistyaningrum dkk. (2023) menggunakan materi interaksi desa kota, pada penelitian Prayoga dkk. (2024) menggunakan materi keanekaragaman hayati. Sehingga dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan, maka penelitian ini akan berfokus pada materi negara maju dan negara berkembang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media TikTok dan mengukur hasil belajar siswa kelas XII.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi negara maju dan negara berkembang.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran *konvensional* berupa metode ceramah dan belum memanfaatkan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *problem based learning*.
3. Pada materi negara maju dan negara berkembang siswa cenderung menghafal bukan memahami.
4. Guru masih berfokus pada buku LKS dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital seperti media TikTok.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
 - b. Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media TikTok pada pembelajaran Geografi.
 - c. Peneliti dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan dan keterampilan mengajar.

- a. Manfaat Sekolah
 - b. Pembelajaran Geografi: Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengimplementasikan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media TikTok yang lebih efektif, meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi.
 - c. Evaluasi dan Perbaikan: Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian untuk mengevaluasi dan memperbaiki model dan metode pembelajaran yang ada, memastikan pembelajaran yang lebih efektif.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian
Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah siswa MAN 1 Lampung Utara.
2. Objek Penelitian
Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara.
3. Tempat Penelitian
Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini adalah MAN 1 Lampung Utara yang terletak di Desa Candimas, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.
4. Waktu Penelitian
Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini adalah semester genap tahun ajaran 2024/2025.
5. Ruang Lingkup Ilmu
Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran geografi serta desain dan model pembelajaran geografi. Geografi ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kewilayahan dan lingkungan dalam konteks keruangan (IGI, 1988).

II. TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020). Sedangkan menurut Khoerunnisa, (2020) model pembelajaran adalah sebuah rencana maupun pola yang mampu digunakan untuk membentuk rancangan pembelajaran dengan rencana pembelajaran dalam jangka panjang, kemudian merancang bahan-bahan pada proses pembelajaran, dan membimbing proses pembelajaran dikelas. Dengan demikian, model pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: (1) Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan tercapai, 2) informasi yang berguna sangat dijumpai dengan menggunakan model pembelajaran bagi peserta didik, 3) Pada proses pembelajaran dibutuhkan variasi model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan, 4) dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan perkembangan ragam model pembelajaran (Albina dkk., 2022).

Problem based learning dikenal dengan sebutan pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme menekankan pada pengetahuan sebagai hasil konstruksi manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka (Lismaini dkk., 2023). *Problem based learning* mengembangkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi karena melalui pembelajaran berbasis masalah peserta didik belajar menyelesaikan permasalahan dalam dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan peserta didik (Darwi, 2021).

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model yang menyajikan masalah kontekstual sehingga mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Widodo dan Aryaningsih, 2023). Selanjutnya, menurut Saputri dan Suasti, (2024) *problem based learning* adalah metode pembelajaran dengan fokus pemecahan masalah nyata, terhadap proses pembelajaran dengan adanya umpan balik dan diskusi kelompok, yang dapat menjadi faktor pendorong dalam penyelidikan dan laporan akhir dan menurut Rahmayani dan Nasution, (2025) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dilakukan seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran berdasarkan masalah yakni peserta didik dilatih untuk dapat memecahkan masalah dengan di arahkan oleh guru, pada model ini peserta didik harus lebih aktif. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata melalui proses pembelajaran dengan adanya umpan balik dan diskusi kelompok. Model pembelajaran *problem based learning* sesuai untuk memenuhi kebutuhan bahwa belajar tidak hanya memahami teori tetapi juga memahami fenomena yang terjadi di lingkungan peserta didik (Astuti dkk., 2017).

Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Dalam model pembelajaran berbasis masalah ada lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Secara berurutan lima langkah model *problem based learning* dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Sintak *Problem Based Learning*

No.	Tahap	Tingkah Laku Guru
1	Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, hasil pada menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2	Tahap-2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model dan
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Darwati, (2021).

Adapun karakteristik dari *problem based learning* menurut Darwati, (2021) yaitu

1. Masalah atau isu-isu: titik awal pembelajaran dan aktivitas *problem based learning* adalah masalah atau isu yang menarik. Bidang kajian diarahkan pada masalah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik daripada masalah yang ada dalam disiplin akademik.
2. Otentik: peserta didik mencari solusi yang realistis dengan dunia nyata dan masalah yang autentik. Masalah yang fokus pada peserta didik dan menjadi pertanyaan sosial yang penting dan nantinya peserta didik akan mendapatkan masalah yang sama dalam kehidupan.
3. Penyelidikan dan pemecahan masalah. Peserta didik dalam pembelajaran *problem based learning* secara aktif terlibat dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah daripada memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui mendengarkan atau membaca.
4. Pandangan interdisipliner. Peserta didik mengeksplorasi berbagai disiplin ilmu dan memberikan gambaran dari beberapa perspektif mereka ketika terlibat dalam penyelidikan *problem based learning*. Kolaborasi kelompok kecil. Pembelajaran terjadi dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang anggota kelompok.
5. Produk, artefak, *exhibitions*, dan presentasi. Peserta didik menunjukkan hasil pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, artefak, dan pameran. Nantinya mereka mempresentasikan hasil pekerjaan mereka kepada teman-teman dikelas.

Keunggulan model *problem based learning* menurut Widayarsi dkk, (2024). antara lain:

1. Mempermudah pemahaman materi bagi siswa.
2. Meningkatkan pengetahuan siswa dengan mengeksplorasi konsep-konsep baru.
3. Mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.
4. Membantu siswa menerapkan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata.

5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan keterampilan siswa.

Adapun kekurangan *problem based learning* menurut Darwati, (2021) adalah sebagai berikut

1. Ketika peserta didik tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan pembelajaran melalui *problem basent learning* membutuhkan cukup banyak waktu untuk mempersiapkan.
3. Tanpa adanya pemahaman dari masalah yang dipelajari maka peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

2.1.2. Media TikTok

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Wulandari dkk., 2023).

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan, selain dengan penggunaan beragam model pembelajaran, juga harus dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa media visual, audio, maupun audio visual. Media visual adalah media pembelajaran yang hanya bisa diamati oleh indera penglihatan peserta didik, seperti gambar. Media audio adalah media pembelajaran yang hanya bisa didengar tanpa bisa dilihat seperti rekaman. Sedangkan media audio visual adalah media pembelajaran yang bisa diamati dan didengar seperti video (Widianto, 2021). Ketiga jenis media tersebut termasuk kedalam media modern karena ditunjang oleh alat-alat elektronik. Lain halnya dengan media

pembelajaran yang konvensional, penggunaan media pembelajaran ini tidak perlu ditunjang dengan alat elektronik maupun jaringan internet.

TikTok merupakan sebuah aplikasi jaringan sosial dan platform video musik asal Tiongkok yang diluncurkan pada September tahun 2016 (Rahmana, 2022). Aplikasi tersebut dipergunakan para penggunanya untuk membuat video musik berdurasi pendek mereka sendiri. TikTok menjadi aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lainnya, seperti youtube, whatsapp, facebook, dan instagram. Sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia, mayoritas adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z (Hutamy dkk, 2021).

Penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. TikTok menggabungkan visual dan audio dalam video pendek, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, yang memudahkan siswa memahami materi. Format video pendeknya juga mendorong kreativitas, di mana guru bisa memanfaatkan tren dan fitur kreatif untuk membuat materi lebih menarik dan menjaga perhatian siswa. Karena TikTok sangat populer di kalangan generasi muda, menggunakan platform ini dapat membantu guru lebih dekat dengan siswa dan membuat pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan video pendek, guru bisa menyampaikan informasi dalam potongan singkat, yang memudahkan siswa memahami konsep dengan cepat dan efisien. Fitur komentar TikTok juga memungkinkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan, memberi dukungan, atau mengadakan diskusi. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Tik Tok dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Fitur – Fitur pada Aplikasi TikTok

No	Fitur	Kegunaan
1	Rekam Suara	Merekam suara melalui gawai, kemudian diintegrasikan kedalam akun tik tok personal

Tabel 3. (Lanjutan)

No	Fitur	Kegunaan
2	Rekam Vidio	Merekam video melalui gawai, kemudian diintegrasikan kedalam akun tik tok personal.
3	Backsound (suara latar)	Menambahkan suara latar yang bisa diunduh dari media penyimpanan aplikasi tik tok.
4	Edit	Memperbaiki dan menyunting draft video yang telah dibuat
5	Duet	Berkolaborasi dengan pengguna aplikasi tik tok lainnya.
6	Share	Membagikan video yang sudah dibuat

Sumber: Ramdani dkk., (2021).

Dari paparan diatas, maka aplikasi TikTok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi TikTok dapat diimplementasikan sebagai media dalam pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Aji aplikasi TikTok memiliki empat keterampilan inti yaitu menulis, menyimak, berbicara dan membaca, selain itu aplikasi TikTok lekat dan dekat dengan anak usia sekolah (siswa). Berdasarkan indikasi tersebut maka aplikasi TikTok memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran yang baik yaitu menarik dan dekat dengan siswa. Alasan lain aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena 1) aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. 2) aplikasi TikTok menarik minat peserta didik, karena keterbaruannya, dan terdapat banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. 3) aplikasi TikTok ekuivalen dengan pengalaman, perkembangan kematangan, serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang notabene lekat dengan dunia digital (Ramdani dkk., 2021).

Selain itu menyatakan bahwa sebuah media akan benar-benar dapat disebut sebagai media pembelajaran jika memenuhi tiga kriteria yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributive (Pujiono, 2021). Pertama ciri fiksatif, ciri ini

menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Kedua, ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam beberapa menit dalam sebuah video yang dipercepat penyajiannya. Ketiga ciri distributif, ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian yang relatif sama. Sehingga dari ciri ciri tersebut Arsyad menyatakan bahwa media sosial seperti tik tok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Ramdani dkk. (2021) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi TikTok yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi, menambah pengetahuan, menggali kreativitas peserta didik, memiliki fitur yang relevan dengan perkembangan peserta didik, meningkatkan kepercayaan peserta didik dan untuk edukasi kepada peserta didik, sedangkan kekurangan daring aplikasi TikTok yaitu dapat membuat ketagihan, dapat merugikan karena menggunakan kuota banyak, menghabiskan waktu sehingga waktu belajar terganggu dan melupakan aktivitas yang lainnya.

2.1.3. Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar akan berakhir dengan hasil belajar. Salah satu tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Menurut Kunandar penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Agustino, 2023). Pencapaian hasil belajar siswa merupakan salah satu penanda tingginya mutu pendidikan. Jika pembelajaran dilaksanakan dengan berhasil dan efisien, didukung oleh sarana dan prasarana, guru yang terampil dalam mengelola kelas, dan siswa yang memiliki pemahaman yang cukup terhadap materi pelajaran, maka hasil belajar siswa akan lebih tercapai (Pilori dkk., 2023). Dari penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar

keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang diajarkan oleh guru. Tujuan utama ditetapkan hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Lumbantobing dkk., 2024).

Definisi hasil pembelajaran menurut para ahli sebagai berikut:

1. Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa memahami konsep dalam belajar dimana hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial, dan emosional siswa (Wahyuni dkk., 2021).
2. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif yakni perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi yang berhubungan dengan menggali kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan, ranah afektif yakni yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku (Ulya, 2025).
3. Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Rosyid dkk., 2019).

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar didefinisikan sebagai indikator penting untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil ini tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup perubahan sikap, sosial, emosional, serta pencapaian dalam bentuk pengetahuan,

keterampilan, dan sikap positif. Secara umum, hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa mampu menguasai pembelajaran setelah melalui proses belajar mengajar, yang dapat diukur secara kualitatif maupun kuantitatif oleh lembaga pendidikan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Nabillah, (2020) yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a. Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup model pembelajaran, media pembelajaran, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan tugas rumah, sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Tujuan pendidikan terdiri dari 3 macam, salah satunya adalah ranah kognitif. Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya. Kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa,

sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya (Ulfah, 2021).

Ada enam tingkatan taksonomi bloom yang telah direvisi dalam ranah kognitif diantaranya:

1. Mengingat, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali pengetahuan yang dimilikinya, seperti menghafal suatu definisi atau istilah.
2. Memahami, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami suatu pengetahuan yang telah diketahui dan dihafal.
3. Pengaplikasian, yaitu kemampuan peserta didik dalam menerapkan suatu teori, prinsip atau ide yang telah dipahaminya dalam suatu situasi di kehidupan.
4. Menganalisis, merupakan kemampuan peserta didik dalam merinci dan menguraikan pengetahuan yang dimiliki serta menghubungkan bagian dan faktor-faktornya.
5. Mengevaluasi, yaitu kemampuan peserta didik dalam melakukan penilaian atau penghargaan terhadap suatu nilai atau ide.
6. Mencipta, yang merupakan kemampuan peserta didik dalam menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada (Kartini dkk., 2022).

Bentuk tes dalam ranah kognitif dapat berupa tes tertulis dan tes lisan. Dari segi jenisnya, tes dibedakan menjadi tes objektif dan tes subjektif atau tes uraian.

2.2. Materi Pembelajaran Geografi

Mata pelajaran geografi di kelas XII terdiri dari beberapa materi yaitu wilayah dan pewilayahan dalam konteks tata ruang, interaksi keruangan desa kota, pemanfaatan peta penginderaan jauh dan sistem informasi geografis (SIG) serta negara maju dan negara berkembang.

Materi negara maju dan negara berkembang merupakan salah satu rumpun ilmu dalam mata pelajaran geografi yang dipelajari di kelas 12 semester 2. Pada kurikulum 2013 materi negara maju dan negara berkembang adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik serta persebaran negara maju dan negara berkembang

Sub bahasan:

- a. Karakteristik negara maju
- b. Karakteristik negara berkembang
- c. Persebaran Negara maju dan negara berkembang

2. Bentuk-bentuk kerja sama negara maju dan negara berkembang

Sub bahasan:

- a. Kerjasama Internasional
- b. Kerjasama regional
- c. Kerjasama ekonomi antar regional

3. Strategi Indonesia menjadi negara maju

Sub bahasan:

- a. Pengembangan sumber daya alam dan industri
- b. Peningkatan kualitas pendidikan dan kesehatan
- c. Infrastruktur dan teknologi

2.3. Teori Belajar

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua teori belajar yang relevan, teori tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori dari dua tokoh yaitu Jean Piaget dan Vygotsky. Teori konstruktivisme menurut pandangan Piaget ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak berasal dari lingkungan sosial dan lebih menekankan pada aktivitas belajar yang ditentukan oleh pembelajar dan berorientasi pada penemuan sendiri, akan tetapi bukan berarti interaksi sosial tidak penting dalam proses pembentukan pengetahuan, interaksi sosial berperan sebagai stimulus agar terjadinya konflik kognitif internal pada diri individu.

Sementara itu, menurut Vygotsky teori konstruktivisme menekankan perlunya pembelajaran sosiokultural yang meliputi interaksi dengan orang dewasa, teman sebaya yang lebih mampu, dan juga pembelajaran akan terjadi jika peserta didik/siswa dapat menangani tugas-tugas yang belum mereka pelajari, namun tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka (Suryana dkk., 2022). Sejalan dengan kedua pandangan tersebut, Asrori (2020) menegaskan bahwa dalam teori belajar konstruktivistik, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik. Sebaliknya, peserta didik sendirilah yang harus secara aktif menafsirkan dan membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalaman yang telah mereka miliki. Konstruktivisme dari sisi proses adalah teori yang mendorong peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru. Teori ini berpijak pada pemikiran bahwa belajar merupakan proses perkembangan kognitif yang berlangsung terus-menerus, di mana peserta didik berperan aktif dalam memahami dan membentuk makna dari realitas yang mereka hadapi (Putri, 2019).

Teori konstruktivistik dalam proses pembelajaran memandang bahwa pembelajar dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya (Suryana dkk., 2022). Lebih lanjut, teori pembelajaran konstruktivisme menekankan bahwa siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan konstruktivisme menjadi landasan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkelanjutan. Siswa dianggap sebagai pembangun pengetahuan, bukan hanya penerima informasi pasif.

Teori konstruktivisme relevan terhadap penelitian ini karena teori konstruktivisme dalam pendidikan menekankan siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung dengan materi pelajaran, berinteraksi dengan materi tersebut, dan membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya, sesuai pada sintak model *problem based learning* yaitu tahap-1 orientasi siswa pada masalah, tahap-2

mengorganisasi siswa untuk belajar dan tahap-3 membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.

Siswa diberikan masalah atau tantangan yang kompleks yang berhubungan langsung dengan materi negara maju dan negara berkembang. Mereka kemudian mengumpulkan informasi, berkolaborasi dengan sesama siswa, dan menggunakan pemikiran kritis untuk memecahkan masalah tersebut. Proses ini mencerminkan prinsip-prinsip konstruktivisme di mana pengetahuan tidak hanya dipindahkan dari guru ke siswa, tetapi dibangun secara aktif oleh siswa sendiri.

Selain itu, teori ini juga memiliki korelasi yang erat terhadap media TikTok. Pada tahap awal sintaks model *problem based learning*, yaitu orientasi terhadap masalah dan pengorganisasian kegiatan belajar, TikTok digunakan sebagai stimulus visual yang memicu siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui proses *problem solving* dan diskusi. Pendekatan konstruktivisme memandang media pembelajaran bukanlah sumber utama pengetahuan, tetapi menjadi alat yang mendorong terjadinya konflik kognitif, eksplorasi, serta refleksi. Oleh karena itu, penggunaan TikTok sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya.

Teori konstruktivisme memiliki banyak kelebihan menurut Suryana dkk. (2022) diantaranya:

1. Guru bukan satu-satunya sumber belajar yang eksklusif. Peran guru dalam proses pembelajaran guru adalah sebagai fasilitator, artinya guru hanya sebagai pemberi arah dalam pembelajaran dan menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh peserta didik, sedangkan peserta didik dituntut untuk lebih aktif baik dari segi latihan, bertanya, praktik dan lain sebagainya. Karena dalam teori konstruktivistik memegang prinsip bahwa pengetahuan itu tidak bisa ditransfer dari satu orang ke orang lain melainkan bisa didapatkan melalui diskusi, pengalaman dan juga bisa didapatkan dari lingkungan sekitarnya.
2. Dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif serta mengajarkan mereka untuk selalu berpikir kritis. Karena dalam hal ini peserta didik dituntut untuk menemukan titik terang dari apa yang telah mereka pelajari, peserta

didik harus menerapkan pemahaman saat ini, mencatat elemen yang relevan dalam pengalaman belajar baru, menilai konsistensi pengetahuan sebelumnya dan yang muncul, dan memodifikasi pengetahuan mereka berdasarkan penilaian itu.

3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menginstruksi informasi dalam struktur penelitian adalah apa yang dimaksud dengan pembelajaran yang bermakna. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja akan tetapi mereka juga harus dapat menemukan pengetahuan sendiri dengan cara menghubungkan pengalaman pribadinya dengan informasi yang ia dapatkan baik dari temannya, tetangganya, dan sumber lainnya.
4. Perbedaan individual menjadi lebih terukur dan dihargai, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan cara terbaik. Pembelajaran konstruktivistik memiliki keunggulan dalam membangun kebebasan, realitas dan sikap serta persepsi positif belajar sebagai modal belajar, karena belajar membutuhkan kebebasan, peserta didik tidak akan dapat belajar secara maksimal tanpa adanya kebebasan, selanjutnya pembelajaran konstruktivistik juga tidak berpusat pada guru atau berpusat pada peserta didik. Sebaliknya, konstruktivistik menekankan kesetaraan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya pengembangan pengetahuan baru melalui elaborasi ide dan konsep yang dipelajari sebelumnya, oleh karena itu mengajar harus menghidupkan topik materi sehingga tercipta pengetahuan, penguasaan, dan hasrat terhadap materi yang diajarkan serta keinginan untuk terus mempelajarinya lebih dalam.

Sebagaimana yang kita ketahui bahwasanya tidak ada teori yang sempurna, maka teori konstruktivistik juga memiliki kekurangan menurut Efgivia dkk., (2021) diantaranya:

1. Terdapat perbedaan antara pendapat peserta didik dengan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, hal ini dikarenakan peserta didik menciptakan pengetahuan dengan idenya sendiri sesuai pemahaman dan pengalaman mereka.

2. Penerapan teori ini akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit, karena teori ini menuntut peserta didik membangun pengetahuannya sendiri. Bahwasanya masing-masing peserta didik memiliki perbedaan masing-masing baik dari perbedaan dari segi kepribadian, intelektual, kemampuan berbahasa, latar belakang pengalaman, gaya belajar, bakat, dan juga minat. Perbedaan-perbedaan tersebut perlu diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran, sebagai fasilitator, maka guru harus mampu memberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan perbedaan dari masing-masing peserta didik.
3. Kondisi di masing-masing sekolah juga berdampak pada aktivitas siswa dalam membangun pengetahuan dan aktivitas siswa yang baru. Maksudnya, jika tema pembelajaran yang akan diajarkan tidak didukung oleh lingkungan, maka teori konstruktivistik ini akan gagal memenuhi tujuannya.

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivisme sangat relevan digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini karena secara langsung mendukung model *problem based learning* yang menekankan pada proses belajar aktif, reflektif, dan kolaboratif. Selain itu, penggunaan media TikTok sebagai alat bantu visual dapat memperkuat proses konstruksi pengetahuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

2.4. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian yang relevan diambil dari beberapa penelitian terdahulu sebagai panduan ataupun contoh untuk penelitian yang dilakukan yang nantinya akan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian yang relevan terdapat sepuluh diantaranya:

Tabel 4. Penelitian Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Metode	Hasil
1	Jihan Ratna Fauziah, Sri Astutik, Suratno, Fahmi Arif Kurnianto dan Elan Artono Nurdin	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan <i>Nearpod</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA	2024	Quasi eksperimen	Berdasarkan hasil pengolahan data pada nilai post-test melalui uji independent sample T-test variabel kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar geografi siswa, keduanya memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, menerapkan model <i>problem based learning</i> (PBL) dengan dukungan <i>nearpod</i> terbukti memiliki dampak signifikan pada kemampuan berpikir kritis serta pencapaian hasil belajar siswa SMA di bidang geografi.
2	Lia Puspita Wahyuningrat, Yushardi, Elan Artono Nurdin, Sri Astutik, Muhammad Asyroful Mujib	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAMI) Flashcard Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA	2023	Quasi eksperimen	Nilai rerata posttest kelas eksperimen 73,888 dan 69,4 pada kelas kontrol. Adapun hasil minat belajar yang diperoleh, rerata pretest kelas eksperimen 75,93 dan 67,4 pada kelas kontrol. Nilai rerata posttest kelas eksperimen 82 dan 76,56 pada kelas kontrol. Perolehan hasil uji t-test minat belajar $0,012 \leq 0,05$ maka berpengaruh. Perolehan hasil nonparametrik hasil belajar $0,446 \geq 0,05$ maka tidak berpengaruh.

Tabel 4. (Lanjutan)

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Metode	Hasil
3	Fitri Sulistiyaningrum , Haratua Tiur Maria S dan Venny Karolina	Pengaruh Media Pembelajaran Video Tiktok Materi Interaksi Desa Kota terhadap Hasil Belajar Geografi pada Siswa SMAN 9 Pontianak	2023	Pre-Exsperimental Design	Uji Paired Samples Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara media video pembelajaran tiktok materi interaksi desa kota terhadap hasil belajar geografi pada siswa SMAN 9 Pontianak
4	Ega Bintang Prayoga, Fahmi Arif Kurnianto, Ana Susiati, Sri Astutik dan Muhammad Asyroful Mujib	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media TikTok Terhadap Kemampuan Literasi Geografi Siswa SMA	2023	Quasi eksperimen	Uji hipotesis berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai signifikan 0,00 lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan penelitian bahwa ada pengaruh signifikan dari penerapan model Problem Based Learning berbantuan media TikTok terhadap kemampuan literasi geografi siswa SMA.
5	Khoirunnisa Hindiyati, Yuswanti Ariani Wirahayu, Komang Astina dan Hadi Soekamto	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Geografi Siswa	2022	Quasi eksperimen	Hasil perhitungan dari uji-t memiliki nilai 0,001 yaitu kurang dari 0,05 serta rata-rata kelas eksperimen memiliki nilai 84 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 77. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan model PBL berbantuan media animasi berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah geografi siswa.

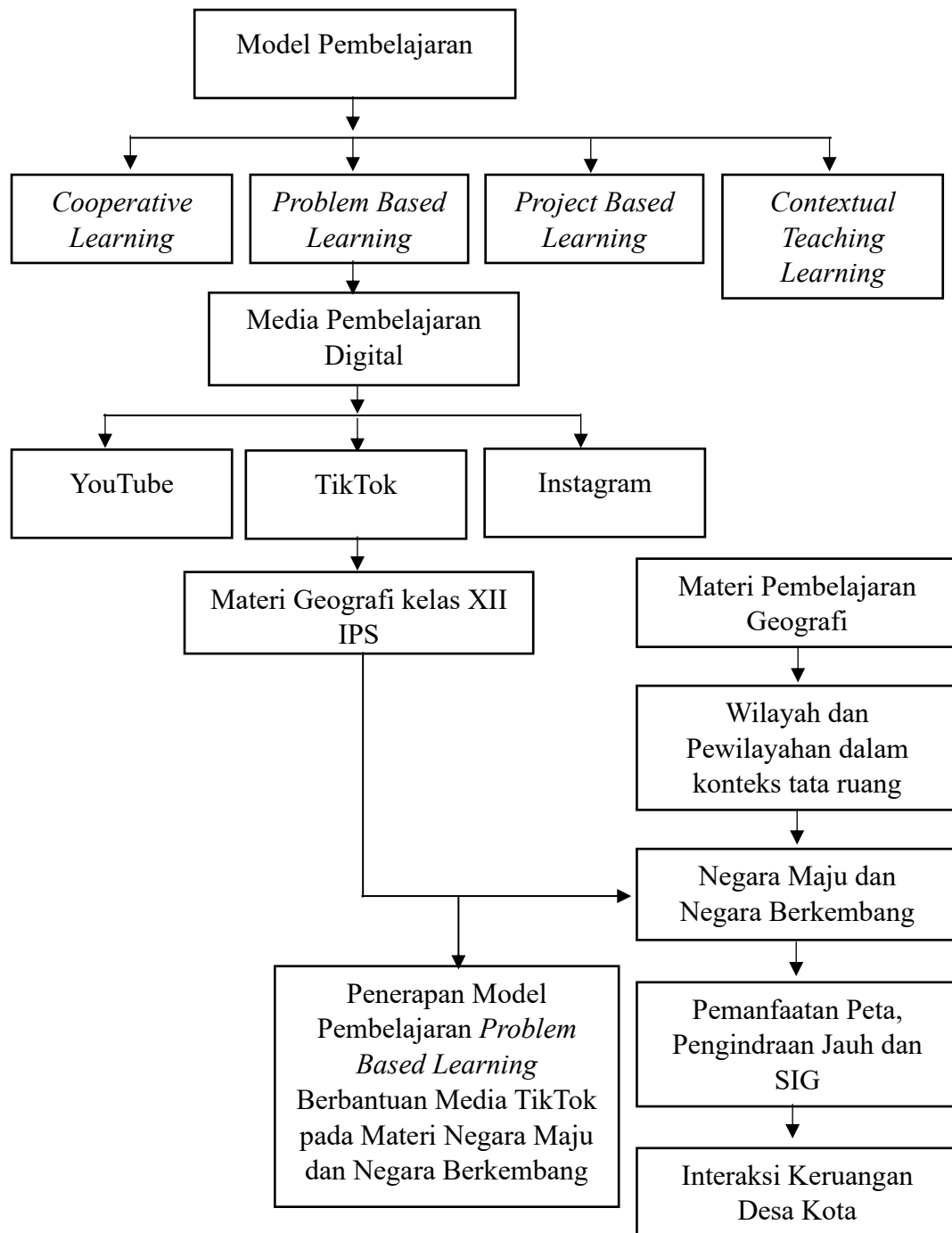
Sumber: Literatur Review, 2025

2.7. Kerangka Berpikir

Tidak tuntasnya nilai mata pelajaran geografi pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan masalah yang dari dulu harus diatasi, mengingat masih banyak sekali guru yang menggunakan model pembelajaran yang tidak tepat dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan membuat rendahnya hasil belajar siswa, Sehingga diperlukannya model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi.

Perlunya model pembelajaran yang mengaitkan dengan masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok pada mata pelajaran geografi khususnya materi negara maju dan negara berkembang yaitu model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media TikTok. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam memecahkan masalah, menganalisis dan mengatasi permasalahan tersebut sedangkan tiktok sebagai media audio visual yang dapat memberikan sinergi baru dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga melalui serangkaian proses belajar dalam rangka menemukan solusi dari permasalahan maka siswa akan lebih paham mengenai konsep pembelajaran, tidak hanya menghafal materi saja, tetapi melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sehingga membantu siswa untuk berperan aktif dan memahami materi serta konsep yang esensial dari materi pelajaran negara maju dan negara berkembang.

Diagram Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Berpikir Penelitian.

2.5. Hipotesis penelitian

hipotesis deskriptif dalam penelitian ini yaitu:

Terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media TikTok di MAN 1 Lampung Utara.

III.METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Quasi eksperimen merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Miswar dkk., 2016). Desain yang dipakai pada penelitian ini adalah *one group pretest/posttest design*. Desain penelitian ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Sumber: Nurhalisa dkk., (2025).

Keterangan:

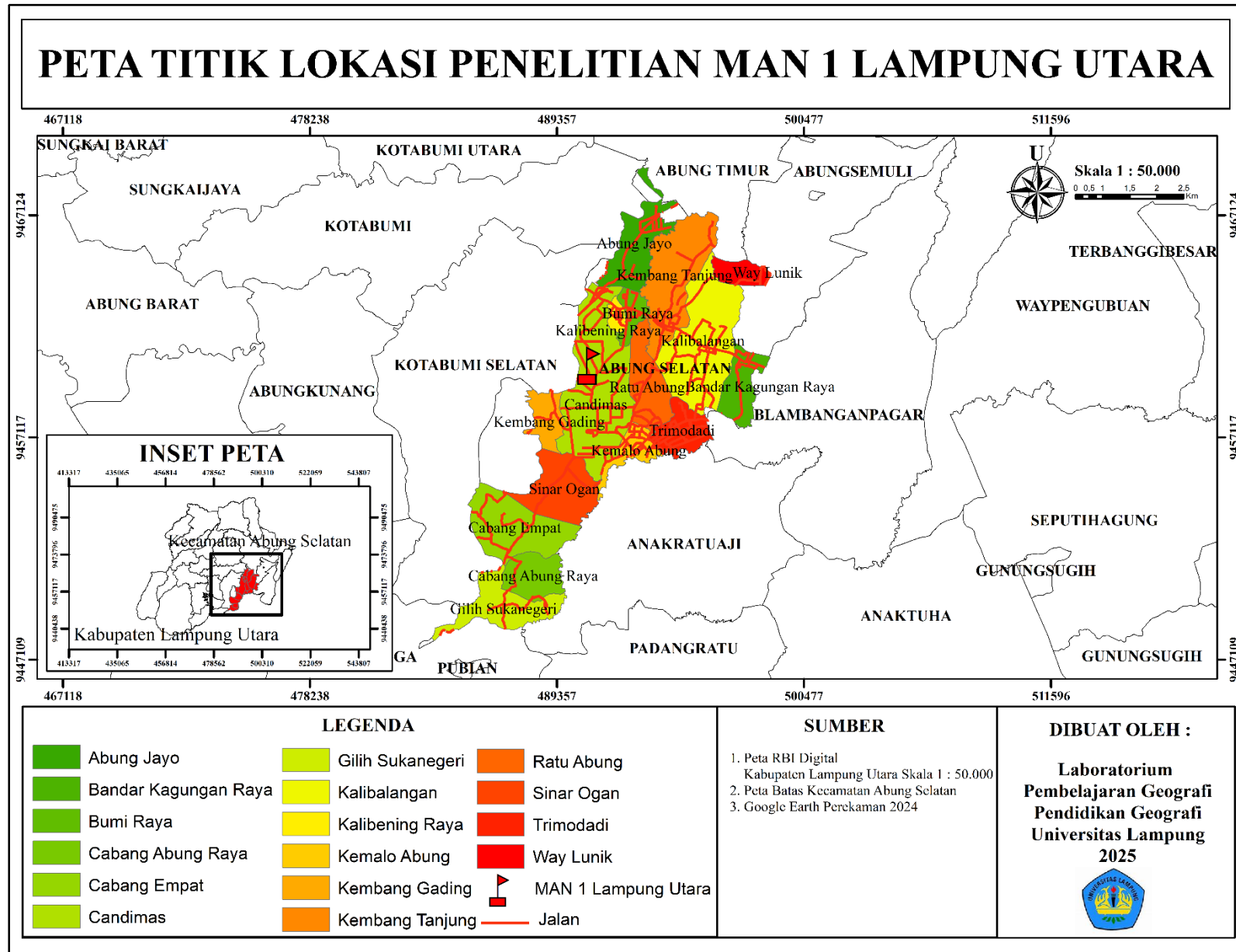
O₁ : *Pretest* terhadap kelas eksperimen

X : Perlakuan model *problem based learning* berbantuan media TikTok

O₂ : *Posttest* terhadap kelas eksperimen

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tahun 2025 di MAN 1 Lampung Utara tepatnya di Desa Candimas, Kelurahan Abung Jayo, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung. Pelaksanaannya pada Tahun Ajaran 2024/2025 pada kelas XII jurusan IPS.



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi mengacu pada keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan fokus kajian (Ramadani dkk., 2025) sedangkan menurut Subhaktiyasa (2024). Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang akan dipelajari untuk menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XII IPS di MAN 1 Lampung Utara. Populasi pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Populasi Siswa MAN 1 Lampung Utara Tahun 2024

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai Siswa
1	XII IPS 1	36	70
2	XII IPS 2	36	59,4
3	XII IPS 3	35	50,7
4	XII IPS 4	32	57,7

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi di MAN 1 Lampung Utara.

3.3.2. Sampel

Sampel dalam penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dengan tujuan agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi (Subhaktiyasa, 2024). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan nilai rata-rata kelas yang rendah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 3 yang berjumlah 35 siswa dengan nilai rata-rata 50,7.

3.4. DOV (Definisi Operasional Variabel)

Definisi operasional variabel atau DOV adalah pengertian variabel yang diungkap dalam definisi konsep. Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini maka peneliti memberikan definisi operasional terhadap judul penelitian yang akan dilaksanakan peneliti. Definisi operasional ini bertujuan untuk menjabarkan variabel penelitian ke dalam indikator-indikator yang dapat diukur secara objektif, sehingga memudahkan dalam pengumpulan data dan analisis. Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel Independen pada penelitian ini yaitu model *problem based learning* berbantuan media TikTok, sedangkan variabel dependen pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

Tabel 7. Definisi Operasional Variabel PBL Berbantuan Media TikTok

No	Variabel	Deskripsi	Sub Indikator	Indikator Pengukuran
	Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media TikTok	Model pembelajaran <i>problem based learning</i> adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah (Darwati, 2021). Aplikasi TikTok adalah <i>platform</i> media sosial berbasis video pendek yang memungkinkan pengguna membuat, mengedit dan membagikan video dengan berbagai efek music dan filter (Alvianto dkk., 2024).	1. Pemanfaatan media TikTok untuk memperkenalkan masalah 2. Kemampuan siswa dalam mencari informasi terkait topik melalui TikTok 3. Pemanfaatan TikTok dalam pembuatan dan penyajian hasil tugas	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Sumber: Darwati, (2021), Alvianto dkk. (2024).

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel Hasil Belajar

Variabel	Deskripsi	Sub Indikator	Bentuk Tes
Hasil Belajar Kognitif	Ulfah (2021) menyatakan bahwa kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengenalan secara umum dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang apakah dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan.	1. Menjelaskan karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia. 2. Menjelaskan bentuk-bentuk kerja sama negara maju dan berkembang di dunia. 3. Menganalisis strategi pembangunan indonesia menjadi negara maju.	Pilihan ganda 40 soal. $\frac{\text{skor}}{\text{skor max}} \times 100$

Sumber: Ulfah, (2021).

Tabel 9. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Indikator	Interval
Sangat baik (A)	Siswa memiliki pemahaman yang sangat baik pada materi negara maju dan berkembang	80-100
Baik (B)	Siswa memiliki pemahaman yang baik pada materi negara maju dan berkembang	70-79
Cukup (C)	Siswa memiliki pemahaman yang cukup pada materi negara maju dan berkembang	60-69
Kurang (D)	Siswa memiliki pemahaman yang kurang pada materi negara maju dan berkembang	40-59
Sangat kurang (E)	Siswa memiliki pemahaman yang sangat kurang pada materi negara maju dan berkembang	0-39

Sumber: Fauziah dkk., (2024).

3.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini bermaksud untuk memperoleh data yang akurat dan relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

a) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh organisasi, lembaga, badan, institusi atau perorangan dari objek data tersebut (Ardiawan dkk., 2022). Beberapa teknik pengumpulan data primer pada penelitian ini, antara lain :

a. Observasi Lapangan

Observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu mencatat dan menghimpun data yang diperlukan untuk mengungkap penelitian yang dilakukan. Observasi dalam penelitian kualitatif peneliti harus memahami terlebih dahulu variasi

pengamatan dan peran-peran yang dilakukan peneliti (Yasin dkk, 2024). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk membatasi pengamatan, digunakan lembar observasi yang mencatat aktivitas yang diamati serta kolom-kolom yang menunjukkan tingkat setiap aktivitas tersebut. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan memberi tanda check-list pada kolom yang sesuai dengan pilihan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber. Terdapat dua macam pedoman wawancara yaitu: a) wawancara terstruktur, yaitu pewawancara sudah menyiapkan pertanyaan tertulis yang dipersiapkan terlebih dahulu dan b) wawancara tak berstruktur, yaitu pewawancara tidak menggunakan pertanyaan tertulis yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu, melainkan langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada responden dan mencatat pertanyaan secara langsung. Adapun wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan guru kelas XII dan waka kurikulum MAN 1 Lampung Utara.

c. Tes Tertulis

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa terhadap materi negara maju dan berkembang akan meningkat setelah menggunakan model *problem based learning*.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian (Fadilla, 2023). Sumber dari data sekunder ialah didapat melewati beragam sumber yang sudah ada, seperti artikel, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen resmi (Zahro dkk., 2025). Data sekunder dipilih karena dapat memberikan informasi yang luas dan beragam mengenai strategi pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, serta memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis yang komprehensif terhadap berbagai pendekatan yang telah digunakan sebelumnya. Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari studi literatur, jurnal, dan buku.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* pilihan ganda pada variabel hasil belajar siswa materi negara maju dan berkembang untuk mengetahui seberapa pengaruh *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembuatan soal-soal pada penelitian ini berpedoman pada ranah kognitif taksonomi Bloom yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl yaitu terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Jadi keenam kategori ranah kognitif ini menjadi tujuan pembelajaran dalam tercapainya hasil belajar ranah kognitif.

Tabel 10. Kisi-Kisi Tes Mengenai Materi Negara Maju dan Negara Berkembang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Level Kognitif	Jumlah Soal
3.1 Menganalisis karakteristik negara maju dan negara berkembang	Menjelaskan karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia.	Karakteristik serta persebaran negara maju dan negara berkembang	C1, C2, C3 dan C4	2,3,6,7,9,12, 14,15,18,19,23, 24, 27, 31, 34, 37, 38, 40
	Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama negara maju dan berkembang di dunia.	Bentuk bentuk kerjasama negara maju dan negara berkembang	C1, C2, C3 dan C4	4,8,11,13,16,20,21, 25, 29, 30, 36, 35
	Menganalisis strategi pembangunan indonesia untuk menjadi negara maju.	Strategi negara indonesia menuju negara maju	C1, C2, C3 dan C4	1,5,10,17,22, 26, 28, 32, 33, 39

Sumber: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN. (2020), Kartini dkk. (2020).

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen penelitian harus diuji coba terlebih dahulu kepada kelas XII IPS 1 yang berjumlah 31 siswa. Bertujuan agar instrumen yang telah tersusun terjamin kualitasnya, dengan demikian uji coba instrumen perlu dilakukan agar data yang dihasilkan dapat dipercaya kebenarannya.

1. Uji Validitas

Tes dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria. Kriteria yang dimaksud adalah kesejajaran, yaitu dengan menggunakan Teknik korelasi pearson. Soal uji coba pada penelitian ini adalah soal pilihan jamak yang harus diuji validitasnya karena soal tes yang baik adalah apabila soal tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y

n : Jumlah sampel

$\sum Y$: Skor item

$\sum Y$: Skor total

Pengambilan keputusan: Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 artinya item tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk mengetahui valid atau tidaknya setiap soal, digunakan rumus *korelasi Product Moment* Pearson. Nilai r tabel ditentukan berdasarkan jumlah responden dengan rumus:

$$df = N - 2 = 31 - 2 = 29$$

Kemudian nilai df tersebut dicocokkan pada tabel r *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Dari hasil pencocokan, diperoleh bahwa r tabel = 0,361. Artinya, suatu soal dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar atau sama dengan 0,361. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari 0,361, maka soal tersebut dianggap tidak valid. Soal yang tidak valid dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 11. Uji Validitas Soal *Pretest*

No Soal	R. Hitung	R. Tabel	Kriteria
1	-0,46	0,361	Tidak Valid
2	0,540	0,361	Valid
3	0,510	0,361	Valid
4	0,582	0,361	Valid
5	0,509	0,361	Valid
6	0,459	0,361	Valid
7	0,505	0,361	Valid
8	-0,292	0,361	Tidak Valid
9	-0,027	0,361	Tidak Valid
10	0,493	0,361	Valid
11	-0,065	0,361	Tidak Valid
12	0,135	0,361	Tidak Valid
13	0,596	0,361	Valid
14	0,075	0,361	Tidak Valid
15	0,546	0,361	Valid
16	0,376	0,361	Valid
17	0,117	0,361	Tidak Valid
18	0,394	0,361	Valid
19	0,373	0,361	Valid
20	0,493	0,361	Valid
21	0,571	0,361	Valid
22	0,417	0,361	Valid
23	0,041	0,361	Tidak Valid
24	0,444	0,361	Valid
25	0,442	0,361	Valid
26	0,307	0,361	Tidak Valid
27	-0,44	0,361	Tidak Valid
28	-0,146	0,361	Tidak Valid
29	0,486	0,361	Valid
30	0,104	0,361	Tidak Valid
31	-0,027	0,361	Tidak Valid
32	0,430	0,361	Valid
33	0,517	0,361	Valid
34	0,478	0,361	Valid

Tabel 11. (Lanjutan)

No Soal	R. Hitung	R. Tabel	Kriteria
35	0,450	0,361	Valid
36	0,505	0,361	Valid
37	0,176	0,361	Tidak Valid
38	0,384	0,361	Valid
39	0,471	0,361	Valid
40	0,518	0,361	Valid

Sumber: Hasil Analisis SPSS Uji Coba Instrumen Tes, 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa uji validitas butir soal diperoleh 26 butir soal yang valid. Namun peneliti hanya menggunakan 25 soal untuk mempermudah dalam penilaian dan menghilangkan 1 soal yang nilai Rhitungnya rendah. Maka terdapat 14 soal yang tidak valid dan 1 soal valid yang akan dihilangkan yaitu soal nomor 19.

2. Uji Realibilitas

Suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Ramadhan dkk., 2024). Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen tes (*pretest*). Untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak. Jika suatu variabel menunjukkan nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Anggraini dkk., 2022). Untuk menghitung reabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach's Alpha.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reabilitas

n : Banyaknya item pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: Banyaknya varians butir

σt^2 : Varians skor total

Tabel 12. Reability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.868	25

Sumber: Hasil Analisis SPSS Uji Coba Instrumen Tes, 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji reabilitas sebesar 0,868 yang artinya $0,60 > 0,868$ sehingga data pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak membuat siswa berusaha lebih keras untuk menyelesaikannya. Sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan membuat siswa putus asa dan tidak bersemangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan

P : Taraf kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa test

Tabel 13. Klasifikasi Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaan	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Soal Sukar
0,31 – 0,70	Soal Sedang
0,71- 1,00	Soal Mudah

Sumber: Chasanah, (2022).

Tabel 14. Uji Kesukaran Soal

No Soal	R. Hitung	Kriteria
2	0,612	Sedang
3	0,774	Mudah
4	0,290	Sukar
5	0,290	Sukar
6	0,258	Sukar
7	0,548	Sedang
10	0,580	Sedang
13	0,258	Sukar
15	0,258	Sukar
16	0,516	Sedang
18	0,612	Sedang
20	0,838	Mudah
21	0,548	Sedang
22	0,548	Sedang
24	0,709	Mudah
25	0,451	Sedang
29	0,451	Sedang
32	0,741	Mudah
33	0,871	Mudah
34	0,838	Mudah
35	0,612	Sedang
36	0,741	Mudah
38	0,258	Sukar
39	0,258	Sukar
40	0,677	Sedang

Sumber: Hasil Analisis SPSS Uji Coba Instrumen Tes, 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa uji tingkat kesukaran butir soal diperoleh 7 soal mudah dengan presentase 28%, 11 soal sedang dengan presentase 44% dan 7 soal sukar 28%.

4. Uji Daya Beda

Daya beda adalah tingkat kesulitan soal untuk membedakan antara siswa yang cepat memahami dengan siswa yang lamban memahami (Chasanah dkk., 2022).

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : Daya pembeda soal

B_A : Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

J_A : Jumlah kelompok atas

J_B : Jumlah kelompok bawah

Tabel 15. Uji Daya Beda

No Soal	Item Total	Kriteria
2	0,476	Baik
3	0,452	Baik
4	0,530	Baik
5	0,447	Baik
6	0,450	Baik
7	0,412	Baik
10	0,436	Baik
13	0,550	Baik
15	0,507	Baik
16	0,293	Cukup
18	0,335	Cukup
20	0,431	Baik
21	0,450	Baik
22	0,362	Cukup
24	0,336	Cukup
25	0,420	Baik
29	0,471	Baik
32	0,333	Cukup
33	0,494	Baik
34	0,465	Baik
35	0,360	Cukup
36	0,489	Baik
38	0,365	Cukup
39	0,365	Cukup
40	0,475	Baik

Sumber: Hasil Analisis SPSS Uji Coba Instrumen Tes, 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa daya beda butir soal diperoleh 17 soal baik dan 8 soal cukup. Soal dengan kriteria baik lebih mendominasi dan kriteria cukup masih bisa digunakan.

4.1. Teknik Analisis Data.

4.1.1. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah untuk menilai apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mengikuti distribusi normal (Solihah dkk., 2023). Normalitas adalah salah satu asumsi penting dalam analisis regresi, terutama ketika kita ingin menggunakan inferensi statistik seperti uji t .

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen apakah keduanya linier atau tidak (Maharani dkk., 2023). Umumnya pengujian linearitas digunakan sebagai alat analisis persyaratan ketika analisis data dilakukan dengan menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linier berganda (Nasar dkk., 2024). Pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 23.0.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji model regresi memiliki ketidaksamaan varians dari satu residual pengamatan ke pengamatan lainnya (Sholihah dkk., 2023). Heteroskedastisitas terjadi ketika varians dari residual (kesalahan prediksi) tidak konstan atau berubah-ubah untuk setiap nilai variabel independen.

4.1.2. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear (*Linear Regression analysis*) adalah teknik statistika untuk membuat model dan menyelidiki pengaruh antara satu atau beberapa variabel bebas (*Independent Variables*) terhadap satu variabel respon (*dependent variable*) (Yusuf dkk., 2024).

Pengambilan keputusan:

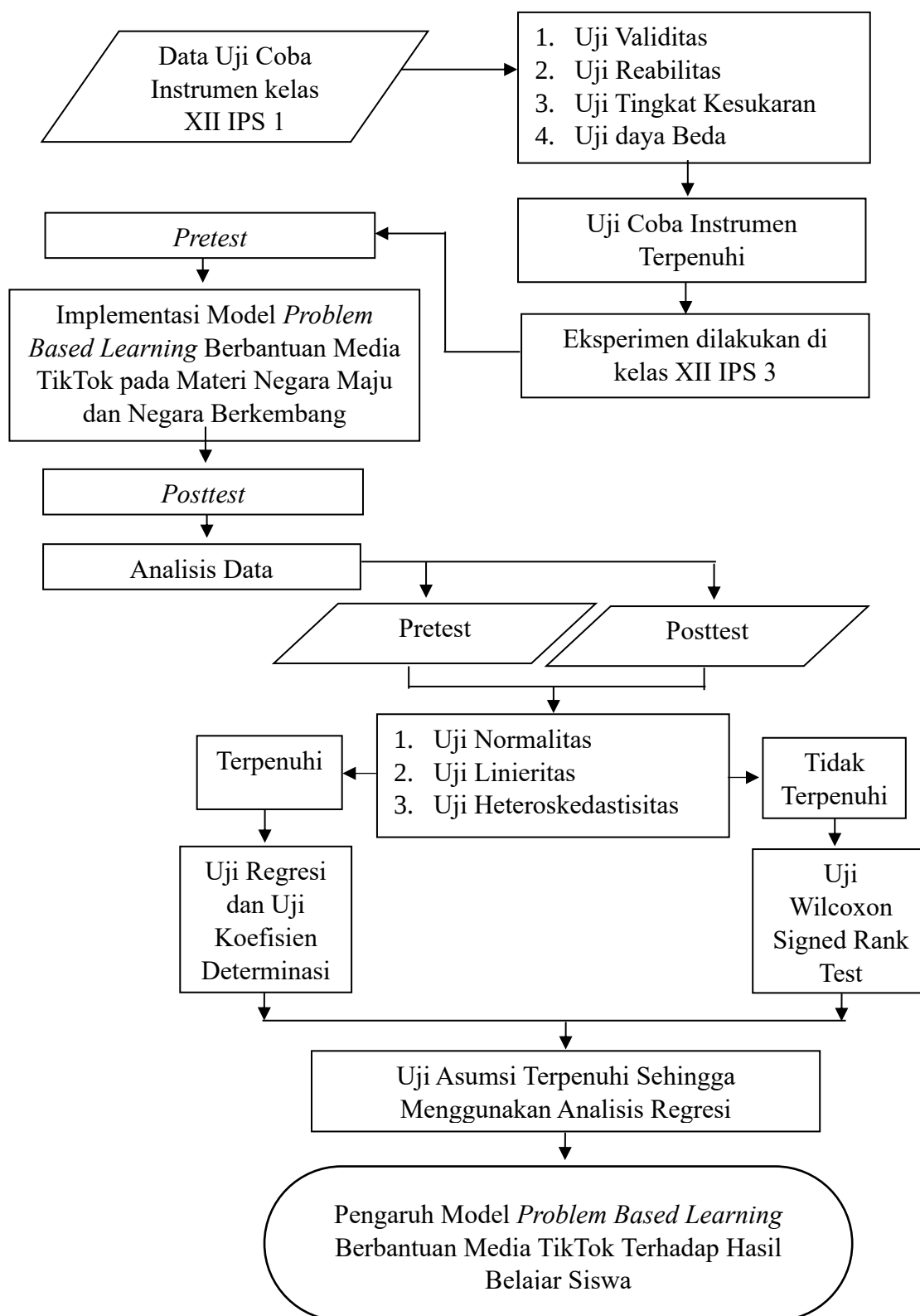
Jika H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara.

H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara.

2. Uji Koefisien Determinasi

Untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial digunakan koefisien determinasi.

Diagram Alir Penelitian



Gambar 3. Diagram Alir Penelitian.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media TikTok terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Lampung Utara. Perlakuan yang diberikan mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa. Model PBL yang digunakan mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, sedangkan media TikTok berfungsi sebagai alat visual yang menampilkan masalah nyata sesuai konteks pembelajaran. Penerapan model dan media ini sejalan dengan Kurikulum 2013 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

5.2 Saran

1. Bagi Sekolah

Hendaknya mengupayakan pemerataan fasilitas di tiap-tiap kelas sebagai penunjang belajar mengajar agar terciptanya lingkungan suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran geografi.

2. Bagi Guru

Penting bagi guru mata pelajaran geografi kelas XII IPS untuk menerapkan model *problem based learning* dengan bantuan media TikTok di kelas agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama; hasil penelitian lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, A., & Tacoh, Y. T. 2023. Hubungan Keaktifan Belajar dengan Prestasi Belajar TIK Siswa Kelas X. *Jurnal Education and Development*, 11(3), 260-267.
- Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. 2022. Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955.
- Alvianto, W. A., Amanullah, J., & Santoso, L. 2024. Tiktok Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Editing Video. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 1(1), 01-14.
- Ardiawan, K. N., Sari, M. E., Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., & Hasda, S. 2022. *Penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Asrori, A. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- Astuti, E. W., Trisnaningsih, T., & Yarmaidi, Y. 2017. Pengaruh Media Gambar Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *JPG (Jurnal Penelitian Geografi)*, 5(3).
- Chasanah, N., Widodo, W., & Suprpto, N. 2022. Pengembangan instrumen asesmen literasi sains untuk mendeskripsikan profil peserta didik. *Pendipa Journal of Science Education*, 6(2), 474-483.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. 2021. Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69.
- Devi, A. A. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-5.
- Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS, dan DIKMEN. 2020. *Modul geografi kelas XII KD 3.4 dan 4.4: Negara maju dan negara berkembang dalam konteks pasar bebas*. SMA Insan Kamil Bogor.

- Efgivia, M. G., Rinanda, R. A., Suriyani, Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarjo, A. 2021. Analysis of Constructivism Learning Theory. *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHC-ISHSSH 2020)*, 585: 208–212.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. 2023. Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(3), 34-46.
- Fauziah, J. R., Astutik, S., Suratno, S., Kurnianto, F. A., & Nurdin, E. A. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Nearpod terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 12-21.
- Handayani, I. P., & Irawan, D. 2022. Keterampilan Metakognitif Ditinjau dari Perspektif Taksonomi Bloom Edisi Revisi dalam Pembelajaran PAI. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 6(2), 175-189.
- Hidayati, F., Solida, A., & Wisudariani, E. 2024. Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Biodik*, 10(2), 46-53.
- Hindiyati, K., Wirahayu, Y. A., Astina, I. K., & Soekamto, H. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Geografi siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 1249-1259.
- Hutamy, E. T., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. 2021. Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 11(01), 21-26.
- Istiawati, N. F., Sudarmi, S., & Suwarni, N. (2022). The Effect of Problem Based Learning Model Based on Geographic Literature on Spatial Intelligence of High School Students. *Journal Learning Geography*, 2(1), 42-54.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27.
- Lendeon, G. R., & Poluakan, C. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Sciencing: Science Learning Journal*, 3(1), 14-21.

- Lismaini, L., Hidayah, N., & Hotifah, Y. 2023. Merdeka Belajar sebagai Implementasi Filsafat Konstruktivisme dalam Kurikulum untuk Membangun Pembelajaran yang Memandirikan: Sebuah Kajian Teori. *In Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik dan Peneliti Sains Indonesia* (Vol. 2, pp. 29-35).
- Lumbantobing, S. G., Rantung, D. A., & Naibaho, L. 2024. Merajut Keberhasilan Pendidikan: Strategi Cerdas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(1).
- Maharani, M., Pargito, P., & Halengkara, L. 2023. The Effect of Problem Based Learning Models on Students' Critical Thinking Skill In Geography Class XI IPS SMAN 1 Pringsewu. *Journal Learning Geography*, 4(1), 8-17.
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Miswar, D., Yarmaidi, Y., & Sasmita, E. 2016. *Perbedaan Penerapan Model Problem Based Learning pada Hasil Belajar Geografi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. 2024. Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786-799.
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. 2025. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151-159..
- Pilori, R., Maryati, S., & Yusuf, D. 2023. Pengembangan Media TikTok pada Mata Pelajaran Geografi pada Materi Dinamika Litosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X SMA Negeri 1 Gorontalo. *Edu Geography*, 11(3), 57-66.
- Prayoga, E. B., Kurnianto, F. A., Susiati, A., Astutik, S., & Mujib, M. A. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media TikTok Terhadap Kemampuan Literasi Geografi Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(2), 262-269.
- Pujiono, A. 2021. Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.

- Putri, H., & Putra, P. 2019. Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Primearly*, II(2), 192–199.
- Rahmana, P. N., & Damariswara, R. 2022. Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Edukasi di Era Generasi Z. *Akademika*, 11(02), 401-410.
- Rahmayani, H., & Nasution, S. W. R. 2025. Pengaruh Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Berbasis Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*, 5(2), 43-49.
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. 2025. Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574-585.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. 2024. Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. 2021. Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *Akademika*, 10(02), 425-436
- Rifai, M., Utomo, D. H., Astina, I. K., & Suharto, Y. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Penilaian Autentik. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(7), 753-759.
- Rohman, S., & Hidayatullah, R. S. 2023. Penerapan Pembelajaran PBL Berbantuan Video Tiktok Pada Konsentrasi Keahlian Kejuruan di Kelas Xi Tkro 2 SMKN 1 Sidoarjo. *JPTM*, 12, 72-77.
- Rosyid, M. Z., Mustajab, Abdullah, A. R. 2019. Prestasi Belajar. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Saputri, E. Y., & Suasti, Y. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Pertiwi 1 Padang. *Jurnal Buana*, 8(1), 169-180.
- Sholihah, S. M. A., Aditiya, N. Y., Evani, E. S., & Maghfiroh, S. 2023. Konsep Uji Asumsi Klasik Pada Regresi Linier Berganda. *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman (JRAS)*, 2(2), 102-110.
- Siahaan, J., Pargito, P., & Utami, D. 2019. Pengaruh Kemampuan Argumentasi Menggunakan Model PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Siswa SMAN 1 Terbanggi Besar. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*. 7 (3).

- Sirait, J. E. (2021). Analisis Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Keberhasilan Pembelajaran di Sekolah Dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis: Jurnal Teologi*, 6(1), 49-69.
- Subhaktiyasa, P. G. 2024. Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Sulistyaningrum, F., Maria, H. T., & Karolina, V. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Video Tiktok Materi Interaksi Desa Kota Terhadap Hasil Belajar Geografi pada Siswa SMAN 9 Pontianak. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2413-2420.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. 2022. Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Ulya, N., & Pritasari, A. C. 2025. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SDN Bandungrejo 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 102-124.
- Wahyuni, N. K. A., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. 2021. Implementasi Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) terhadap Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 230-239.
- Wahyuningrat, L. P., Yushardi, Y., Nurdin, E. A., Astutik, S., & Mujib, M. A. 2023. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAMI) Flashcard Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 114-131.
- Widianto, E. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Widodo, S., & Aryaningsih, A. 2023. Development of Problem Based Learning Modules on the Theme of My Country's Richness to Improve Learners' Writing Skills Grade 4 Elementary School. In *3rd Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2022)* (pp. 471-490). Atlantis Press.

- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61-67.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. 2024. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3), 161-173.
- Yusuf, M. A., Herman, H., Abraham, A., & Rukmana, H. 2024. Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 6(2), 13331-13344.
- Zahroh, N. I., Nasution, L. A., Tazqia, A. D., Faiha, H. A. I., & Nurhayati, D. 2025. Strategi Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Teknik, Tantangan dan Solusinya. *Tarbiyatul Ilmu: Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(6), 107-118.