

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA TIKTOK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS VIII DI SMP N 19
PURWOREJO**

***THE EFFECTIVENESS OF IPS LEARNING USING TIKTOK MEDIA TO IMPROVE COGNITIVE
LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII STUDENTS AT SMP N 19 PURWOREJO***

Mahfudhotul Khasanah dan Dr. Supardi, S.Pd., M.Pd.
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Yogyakarta
mahfudhotulkhasanah.2019@student.uny.ac.id, pardi@uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran IPS menggunakan media TikTok untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP N 19 Purworejo. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Desain*. Rancangan penelitian ini menggunakan menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat efektivitas pembelajaran IPS menggunakan TikTok untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Purworejo. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen. Rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 65,77 mengalami peningkatan pada skor *posttest* menjadi 89,45. Sedangkan untuk kelas kontrol, rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 66,9 mengalami peningkatan pada skor *posttest* sebesar 81,56. Berdasarkan hasil tersebut, kedua kelas ini sama-sama mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih pesat sebesar 36% dibanding dengan kelas kontrol yaitu 22,48%. Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa nilai *Asymp Sig 2 Tailed* sebesar $0,017 < 0,05$. Sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci: Hasil Belajar Kognitif, TikTok, Media Pembelajaran

ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of social studies learning using TikTok media to improve cognitive learning outcomes of grade VIII students at SMP N 19 Purworejo. This study used quasi-experiment research with a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design research design. This research design uses two groups, namely the experimental group and the control group. The results of this study indicate that there is an effectiveness of social studies learning using TikTok to improve cognitive learning outcomes of grade VIII students at SMP Negeri 19 Purworejo. This can be seen from the increase in student pretest and posttest in the experimental class. The average student pretest score of 65.77 increased in the posttest score to 89.45. As for the control class, the average student pretest score of 66.9 increased in the posttest score of 81.56. Based on these results, these two classes both experienced an increase, but the experimental class experienced a more rapid increase of 36% compared to the control class, which was 22.48%. Based on the results of hypothesis testing, it shows that the *Asymp Sig 2 Tailed* value is $0.017 < 0.05$. Therefore, H_a is accepted and H_o is rejected.*

Keywords: Cognitive Learning Outcomes, TikTok, Learning Media

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang dimasukkan dalam jenjang pendidikan pada tingkat sekolah. Mata pelajaran ini membahas masalah-masalah sosial dengan tujuan untuk menumbuhkan pemahaman, prinsip, sikap, kemampuan dalam aktivitas sosial bermasyarakat yang diterapkan pada situasi hidup bersama (Susanto, 2014, p. 2). Peserta didik melalui pembelajaran IPS diorientasikan untuk menjadi anggota masyarakat Indonesia yang menganut prinsip demokrasi, memiliki tanggung jawab, dan mencintai perdamaian (Permendiknas No. 22 tahun 2006), sehingga pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk peserta didik menjadimasyarakat yang baik dalam bernegara, dengan keberagaman karakter yang mencakup aspek spiritual, pribadi, sosial, dan intelektual.

Pendidikan IPS sebaiknya dilaksanakan secara efektif pada masa pembelajaran mengingat urgensi pembelajaran IPS bagi peserta didik kedepannya. Pembelajaran IPS dianggap sukses tercapai ketika peserta didik mampu memahami pengetahuan yang telah dipelajari (Salam, 2017, p. 7). Langkah yang dapat diambil untuk melihat sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta didik tentang materi IPS yaitu melalui hasil belajar.

Menurut data yang diperoleh dari observasi dan wawancara pada tanggal 16 Januari 2023 di SMP Negeri 19 Purworejo bersama tenaga pendidik dan siswa kelas VIII, hasil yang didapat mengenai capaian belajar siswa pada pembelajaran IPS tergolong rendah, hal ini terbukti dari Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS) pada semester gasal. Hasil belajar siswa pada PH dan PTS menunjukkan sebagian peserta didik belum mencapai tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), pada Penilaian Akhir Semester (PAS) semua peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM, oleh karena itu perlu mengikuti kegiatan remedial.

Penerapan media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa rendah. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru IPS dan siswa kelas VIII. Media yang paling umum digunakan pada saat pembelajaran adalah LKS ataupun buku paket. Penggunaan media berbasis kertas seperti LKS

(Lembar Kerja Siswa) dan buku paket umumnya cenderung bersifat informatif, memiliki gambar yang sederhana dan berisikan soal-soal latihan saja yang menyebabkan peserta didik merasa cukup kesulitan dalam menyerap informasi karena media tersebut dianggap kurang menarik, kurang kekinian, dan kurang kontekstual. Siswa membutuhkan media yang mampu memvisualisasi isi materi IPS yang bersifat abstrak, sehingga mempercepat siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Supardi, dkk., 2015, p. 4). Salah satu cara yang tepat untuk memvisualisasi materi adalah menggunakan media Video (Yuanta, 2019, p. 92).

Pemanfaatan video dalam pembelajaran dapat ditemukan pada berbagai aplikasi, salah satunya aplikasi sosial media TikTok. Aplikasi TikTok merupakan sebuah jaringan sosial berbasis video musik yang bermula dari Tiongkok dan dipublikasikan pada bulan September 2016. Tahun 2018 sampai 2019 secara terus menerus TikTok menunjukkan bahwa aplikasi tersebut menjadi aplikasi terbanyak di *download* oleh masyarakat yaitu sebanyak 45,8 juta kali. Angka tersebut melampaui aplikasi umum yang sering digunakan seperti WhatsApp dan Instagram (Aji dan Setiyadi, 2020, p. 148). Tahun 2022, aplikasi TikTok memiliki pengguna sebanyak 92,07 juta, dengan sebagian besar diantaranya adalah anak-anak yang masih mengenakan seragam sekolah, sehingga aplikasi TikTok merupakan idola populer di kalangan generasi Z.

TikTok memiliki keistimewaan yang diminati peserta didik siswa yaitu adanya video hiburan yang menjadi wadah peserta didik yang memiliki gairah untuk mengembangkan video mengikuti imajinasi. Banyaknya fitur-fitur pendukung yang disediakan oleh aplikasi TikTok, seperti gambar, video, dan audio sehingga sangat memungkinkan untuk di desain sebagai media pembelajaran IPS dengan menyesuaikan ciri-ciri/ karakteristik siswa sebagai gen Z yang berada pada era digital, terutama penggunaan gadget (Juwaira, 2021). Sayangnya guru belum menggunakan TikTok untuk dijadikan media penyampaian materi kepada siswa, padahal penggunaan media pembelajaran TikTok yang menarik bisa menjadi dampak positif pada prestasi belajar siswa yang mana proses belajar menjadi lebih

menyenangkan dan berpotensi mudah dipahami oleh peserta didik.

Mengacu pada penjelasan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran IPS Menggunakan Media TikTok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII di Smp N 19 Purworejo” dengan menggunakan materi IPS yang berjudul Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang. Materi tersebut dipilih dalam penelitian ini dikarenakan materi tersebut sangat cocok digunakan dalam media Tiktok pada ranah kognitif, yaitu peserta didik dapat mengetahui dan merasakan bagaimana kejadian sejarah masa lalu pada masa penjajahan Jepang yang menimpa Indonesia, karena adanya unsur gambar, suara dan gerak yang mampu membuat karakter dari cerita menjadi lebih hidup, sehingga pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menjadi lebih meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *quasi eksperimental* desain *nonequivalent control group design* yang menggunakan kelompok yang sudah ada. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Purworejo. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan dua kelas seangkatan yang memiliki kesamaan rata-rata pada kemampuan kognitifnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi kegiatan.

Alur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini yakni melakukan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum peserta didik mendapatkan perlakuan. Setelah *pretest* berakhir selanjutnya diberi perlakuan pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media TikTok dan kelas kontrol menggunakan media *power point*. Selanjutnya diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar yang didapat setelah diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Lokasi Penelitian

SMP Negeri 19 Purworejo menjadi sekolah yang diambil untuk dilaksanakan penelitian. Sekolah ini merupakan sekolah menengah pertama yang beralamat di Jalan Magelang KM.12, Mocoran, Desa Kaliboto, Kecamatan Bener, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah dengan kode pos 54183. Jika dilihat pada peta, SMP Negeri 19 Purworejo berada pada koordinat garis lintang -7.6309 dan Garis bujur: 110.0517.

SMP Negeri 19 Purworejo mulai berdiri pada tanggal 30 Juli 1980. Dahulunya sekolah ini dikenal dengan nama SMP N Bener kemudian oleh Dr. Daoed Yoesoef yang merupakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan diresmikan pada 4 Juni 1980. Kemudian seiring berjalannya waktu, sempat ganti dengan berbagai nama hingga pada tahun 2003 ditetapkan sebagai SMP Negeri 19 Purworejo yang masih digunakan hingga saat ini.

SMP Negeri 19 Purworejo berdiri di atas tanah seluas 750.000 M² dengan fasilitas yang dimiliki berupa ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, aula, masjid, kantin, UKS, koperasi, lapangan basket, lapangan upacara dan olahraga, kamar mandi, ruang guru, ruang BK, dan fasilitas pendukung lainnya yang menyokong proses belajar.

Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Nilai *Pretest* Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pretest kelas eksperimen dilakukan pada 19 Mei 2023 sementara kelas kontrol pada 20 Mei 2023. Soal yang digunakan pada *pretest* berjumlah 15 dengan pilihan ganda berisi 4 alternatif jawaban. Deskripsi data pada hasil *pretest* terdiri atas mean, median, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum. Berikut merupakan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Nilai Pretest Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid	31	32
	Missing	1	0
Mean		65,77	66,59
Median		67	67
Std. Dev.		11.096	11.772
Minimum		40	33
Maximum		80	87

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *pretest*

Nilai	Kelas Eks.	Kelas Kontrol	Ketegori
	Frekuensi	Frekuensi	
90-100	0	0	Baik Sekali
80-89	3	6	Baik
70-79	10	9	Cukup
60-69	12	10	Rendah
≤ 59	6	7	Rendah sekali
Total	31	32	

Nilai *Posttest* Hasil Belajar Kognitif

Posttest dilaksanakan setelah peserta didik mendapat pembelajaran atau treatment. Tujuan diadakannya *posttest* adalah untuk mengetahui penguasaan siswa setelah melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* kelas eksperimen dikerjakan pada 26 Mei 2023, sementara kelas kontrol dikerjakan pada 27 Mei 2023. Soal yang digunakan pada *posttest* berjumlah 15 dengan pilihan ganda berisi 4 alternatif jawaban. Deskripsi data pada hasil *pretest* terdiri atas mean, median, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum. Berikut merupakan data *posttest* hasil belajar kognitif peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Nilai *Postests* Hasil Belajar Kedua Kelas

Deskripsi		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid	31	32
	Missing	1	0
Mean		89,45	81,56
Median		93,00	87,00
Std. Dev.		12,118	14,142
Minimum		40	53
Maximum		100	100

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

Nilai	Kelas Eks.	Kelas Kontrol	
	Frekuensi	Frekuensi	
90-100	17	13	Baik Sekali
80-89	12	8	Baik
70-79	1	4	Cukup
60-69	0	5	Rendah
≤ 59	1	2	Rendah sekali
Total	31	32	

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov Smirnov berbantuan SPSS 25. Jika nilai signifikansi atau Asymp.Sig (2-tailed) >0,05 maka data berdistribusi normal, sementara jika signifikansi <0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Uji Kolmogorov Smirnov (Sig>0,05)	
	Pre-test	Post-test
Eksperimen	0,000	0,004
Kontrol	0,013	0,003
Kesimpulan	Tidak berdistribusi normal	

Data yang telah didapatkan di atas, diketahui nilai sig pada *pretest* kelas eksperimen sejumlah 0,000 dan pada *posttest* sejumlah 0,004. Sedangkan sig pada *pretest* kelas kontrol adalah 0,013 dan *posttest* adalah 0,003. Taraf signifikansi yang diterapkan yaitu

5% dengan artian hasil data dapat dikatakan normal jika nilai $\text{sig} > 0,05$ sedangkan pada data uji normalitas pada tabel di atas $< 0,05$. Sehingga kesimpulannya data tidak berdistribusi dengan normal. Untuk itu, pada pengujian Uji Beda menggunakan Uji *Wilcoxon* dan uji hipotesis menggunakan Uji *Mann Whitney*.

Data Uji Beda (Wilcoxon)

Uji beda dimanfaatkan untuk menilai ada atau tidak perbedaan dua rata-rata sampel saling berpasangan. Hasil data uji normalitas yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi secara normal diperlukan uji beda menggunakan teknik *Wilcoxon*. Berikut adalah data hasil uji beda *wilcoxon*.

Tabel 6. Hasil Uji Beda *Wilcoxon*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	30 ^b	15.50	465.00
	Ties	1 ^c		
	Total	31		
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	1 ^d	8.00	8.00
	Positive Ranks	28 ^e	15.25	427.00
	Ties	3 ^f		
	Total	32		

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan nilai pada *Negative Rank* kelas eksperimen sebesar 0,00 yang artinya tidak ada pengurangan maupun penurunan nilai pada uji *pretest* ke *posttest*, sementara *Negative Rank* pada kelas kontrol sejumlah 8,00 sehingga ada pengurangan atau penurunan nilai uji *pretest* ke *posttest*. Kemudian pada *Positive Rank* kelas eksperimen sebesar 30 siswa yang meraih kenaikan nilai dari *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata kenaikan berkisar 15,50 dan pada *Ties* terdapat 1 peserta didik dengan nilai konstan pada *pretest* dan *posttest*. Sedangkan *Positive Rank* pada kelas kontrol terdapat sebesar 28 siswa yang mengalami kenaikan nilai dari *pretest* ke *posttest* dengan rata-rata kenaikan

berkisar 15,25 dan pada *Ties* terdapat 3 siswa yang memiliki hasil nilai yang sama pada *pretest* dan *posttest*.

Pengambilan keputusan pada tes Uji Beda menggunakan teknik yang sama yaitu *Wilcoxon* dengan data sebagai berikut.

Tabel 7. Pengambilan keputusan Uji Beda *Wilcoxon*

Test Statistics ^a		
	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.822 ^b	-4.544 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Uji Beda teknik *Wilcoxon* mrendapat taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan artian jika *Asymp. Sig 2 tailed* $< 0,05$ maka ada perbedaan hasil belajar yang signifikan sehingga hipotesis diterima, sedangkan jika *Asymp. Sig 2 tailed* $> 0,05$ menunjukkan tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan sehingga hipotesis ditolak.

Pada output data di atas diketahui nilai *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,000 $< 0,05$. Sehingga disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata pada *pretest* ke *posttest*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keseragaman varians nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis homogenitas berbantuan SPSS 25 pada uji *Lavene Statistics* dapat diinterpretasikan sebagai berikut: jika nilai *Lavene statistic* $> 0,05$ maka bisa simpulkan jika variasi data bersifat homogen.

Berikut adalah hasil dari uji homogenitas menggunakan Uji *Levene Statistics*.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	3.170	1	61	.080
	Based on Median	2.174	1	61	.146

Based on Median and with adjusted df	2.174	1	60.995	.146
Based on trimmed mean	3.218	1	61	.078

Output homogenitas pada data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dihasilkan nilai Sig 0,078 yang artinya $0,078 > 0,05$ maka data bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan *uji Mann Withney* dikarenakan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji Mann Whitney dihitung dengan *software* SPSS 25. Data dari perhitungan uji Mann Whitney adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Ranks			
Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Eskperimen	31	37.48	1162.00
Post Test Kontrol	32	26.69	854.00
Total	63		

Dari data di atas, diketahui Sum Of Range atau peringkat data dari nilai *posttest* kelas eksperimen sejumlah 1162,00 sementara *posttest* kelas kontrol sejumlah 854,00. Sedangkan nilai N atau total siswa kelas eksperimen sebanyak 31 dan kontrol sebanyak 32, sehingga totalnya menjadi 63 siswa.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS
Mann-Whitney U	326.000
Wilcoxon W	854.000
Z	-2.382
Asymp. Sig. (2-tailed)	.017
a. Grouping Variable: Kelas	

Pengambilan keputusan Uji Mann Whitney ditentukan oleh hasil Asymp. Sig. (2-tailed). Jika Sig 2 Tailed $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika Sig2 Tailed $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pada tabel di atas, diketahui jumlah nilai Asymp Sig 2 Tailed yaitu $0,017 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis awal (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya dampak positif yang lebih besar dari penggunaan TikTok untuk meningkatkan hasil belajar dari pada menggunakan *power point*. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa “terdapat efektifitas pembelajaran IPS menggunakan media TikTok untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Purworejo”.

Deskripsi Data Hasil Observasi

Lembar keterlaksanaan pembelajaran disesuaikan pada kegiatan pembelajaran dalam RPP yang terdiri atas 3 kegiatan yakni pendahuluan, isi, dan penutup. Pelaksanaan observasi dilaksanakan selama tiga kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama pembelajaran setelah pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen diawali dengan pendahuluan yang terdiri atas salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, memberikan apersepsi dengan mengkondisikan suasana belajar melalui ice breaking, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi peserta didik pada materi sebelumnya dan pemberian motivasi yang dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan teknik penilaian.

Tahap inti, peserta didik mengamati video TikTok pada akun @humanips dengan judul video “Proses masuknya Jepang ke Indonesia”. Kemudian siswa diberikan waktu untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang sulit dimengerti pada video tersebut dan siswa lain diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dari teman-teman mereka. Setelah pertanyaan terjawab, guru akan memberikan penguatan pada jawaban pertanyaan yang telah diberikan sebelumnya.

Tahap selanjutnya, pembagian kelompok-kelompok yang terdiri dari 6 hingga 7 peserta didik, sehingga total seluruh

kelompok adalah 5. Siswa diberi kesempatan maju satu persatu untuk mengambil nomor undian secara acak, setiap nomor undian berisikan nama kelompok dan tugas kelompok. Pembagian materi terdiri dari 5 materi, kelompok satu materi organisasi gerakan 3 A (pengertian, tujuan, kegiatan, dan akhir dari gerakan 3 A), kelompok dua materi Putera (pengertian, tujuan, kegiatan, dan akhir dari organisasi Putera), kelompok tiga materi Jawa Hokokai (pengertian, alasan pembentukan Jawa Hokokai, kegiatan, dasar kebangkitan jawa hokokai), kelompok empat materi organisasi semi militer (keibodan, seinendan, peta, fujinkai berisikan pengertian dan kegiatan dari organisasi tersebut), dan kelompok lima materi romusha (pengertian, alasan pembentukan romusha, tujuan, dan dampak). Setelah peserta didik mendapatkan nomor undian, mereka berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing dan membagi tugas pada setiap anggotanya supaya tidak ada yang menganggur.

Kelompok satu yang mendapat materi Gerakan 3 A, membagi anggotanya menjadi 4 bagian dalam pengerjaan tugas. Anggota 1 dan 2 mencari dan mengumpulkan materi baik itu tentang pengertian Gerakan 3 A; tujuan, kegiatan, dan akhir dari gerakan Gerakan 3 A; anggota 3 dan 4 membuat konsep video; anggota 5 dan 6 menghimpun berbagai kompon yang diperlukan untuk membuat video; dan anggota 7 mendapat bagian editing.

Pada tahapan ini, siswa mengumpulkan informasi dari video TikTok pada akun @humanips yang sudah disediakan guru. Setiap materi terdapat 3 video TikTok yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun jawaban. Setelah semua jawaban terkumpul, siswa membuat produk berupa video yang akan diupload di setiap akun kelompok, dan memberikan tanda tag pada akun @humanips.

Pada masa pengerjaan proyek, siswa terlihat begitu bersemangat saat mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari bagaimana mereka yang selalu bertanya terkait ide-ide mereka dalam pembuatan video TikTok kepada guru, mereka juga aktif dalam mencari dan menyimak sumber referensi yang diberikan. Hal ini menjadi cara efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Siswa tidak hanya mendengar guru dalam menyampaikan materi saja yang dapat membuat siswa menjadi

pasif. Kegiatan praktik langsung dalam pembuatan video TikTok mendorong peserta didik ikut berpartisipasi dalam bertanya, giat mencari berbagai referensi sehingga tugas mereka dapat berjalan dengan baik.

Pada pertemuan ke-2, kegiatan belajar masuk pada bagian *communicating* sebagai bentuk keberlanjutan dari pertemuan pertama, siswa maju dan melaksanakan presentasi mengenai produk video yang sudah dibuat. Guru akan menampilkan produk video pada layar LCD, dan setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjelaskan materi video yang telah dibuat, akan tetapi pada bagian ini terdapat kendala, yaitu layar LCD tidak dapat digunakan, sehingga diambil alternatif lain dengan seluruh siswa mengamati hasil video kelompok penyaji melalui *smartphone* masing-masing.

Sebelum kegiatan presentasi dimulai, seluruh kelompok mengirimkan link video TikTok mereka pada grup WhatsApp kelas. Setelah seluruh link terkumpul, presentasi kelompok dapat dimulai. Urutan kelompok yang maju dimulai dari kelompok satu dengan materi Gerakan 3 A dan diakhiri kelompok 5 materi Romusha. Tahapan pelaksanaan presentasi dilakukan dengan pembukaan oleh moderator yang ditunjuk, dilanjutkan dengan pemaparan materi sesuai bagian masing-masing berbantuan aplikasi TikTok. Setelah selesai, kelompok lain dapat memberikan tanggapan kepada kelompok penyaji baik itu dalam bentuk pertanyaan, saran, maupun kritik.

Pada tahap ini, kelompok-kelompok lain tidak berkontribusi dalam memberikan pertanyaan, saran, maupun kritik, sehingga guru mewajibkan kelompok berikutnya untuk memberikan pertanyaan. Sehingga setiap kelompok yang maju akan selalu mendapat pertanyaan dari kelompok selanjutnya. Dengan begitu, kegiatan presentasi dapat berjalan dengan cukup baik. Selain itu, dilihat dari tugas Video TikTok yang sudah dikerjakan oleh siswa, menjadi bukti bahwa mereka sudah cukup paham dengan materi pada tugas yang sudah diberikan.

Setelah sesi presentasi selesai, guru menguatkan dan menyimpulkan pada materi yang sudah dipresentasikan oleh peserta didik berkelompok. Pertemuan selanjutnya, siswa mengerjakan soal *posttest* sejumlah 15 soal. Peserta didik diberi waktu selama 30 menit

untuk mengerjakan soal pada *google form* yang sudah guru berikan.

Kelas kontrol

Pertemuan pertama kegiatan belajar setelah pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol diawali dengan pendahuluan yang terdiri atas salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, memberikan apersepsi dengan mengkondisikan suasana belajar melalui *ice breaking*, dilanjutkan dengan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan kompetensi peserta didik pada materi sebelumnya dan memberi motivasi. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan teknik penilaian.

Pada tahap inti, guru memaparkan materi berbantuan *power point*. Peserta didik mengamati, mendengarkan, dan menulis penjelasan guru yang tidak ada dibuku paket. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai bagian yang belum dipahami, teman lain dapat memberikan jawaban dari siswa yang bertanya. Setelah pertanyaan terjawab, guru akan memberikan penguatan pada jawaban pertanyaan yang telah diberikan sebelumnya.

Tahap berikutnya, pembagian siswa ke dalam lima kelompok, dan setiap kelompok memiliki sekitar 6 hingga 7 anggota. Setiap siswa diberi kesempatan maju satu persatu untuk mengambil nomor undian secara acak, setiap nomor undian berisikan nama kelompok dan tugas kelompok. Pembagian materi terdiri dari 5 materi, kelompok satu materi organisasi gerakan 3 A (pengertian, tujuan, kegiatan, dan akhir dari gerakan 3 A), kelompok dua materi Putera (pengertian, tujuan, kegiatan, dan akhir dari organisasi Putera), kelompok tiga materi Jawa Hokokai (pengertian, alasan pembentukan Jawa Hokokai, kegiatan, dasar kebangkitan jawa hokokai), kelompok empat materi organisasi semi militer (keibodan, seinendan, peta, fujinkai berisikan pengertian dan kegiatan dari organisasi tersebut), dan kelompok lima materi romusha (pengertian, alasan pembentukan romusha, tujuan, dan dampak). Peserta didik yang sudah mendapatkan nomor undian berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing dan membagi tugas pada setiap anggotanya supaya tidak ada yang menganggur. Setiap siswa membagi 3 anggota untuk mencari materi dan 3 lainnya membuat *mindmapping*. Setiap anggota bertanggungjawab terhadap

tugasnya masing-masing. Bagian ini, peserta didik mengumpulkan berbagai materi dari beragam referensi baik itu internet, buku, jurnal dan lain sebagainya. Jawaban sudah terkumpul dapat diolah menjadi produk berupa *mind mapping*.

Sembari mencari materi yang dibutuhkan, guru membagikan kertas manila dan kertas HVS kepada setiap kelompok. Setiap kelompok membuat *mind mapping* menggunakan kertas manila tersebut. Terlihat siswa cukup antusias dalam mencari referensi materi dan membuat hiasan-hiasan yang akan ditempelkan pada kertas manila.

Selanjutnya pada pertemuan ke-2, pembelajaran masuk pada tahap *communicating* sebagai bentuk keberlanjutan dari pertemuan pertama. Kelompok 1 hingga kelompok 5 maju di depan kelas dan melakukan presentasi dari produk *mind mapping* yang telah dibuat. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjelaskan materi video yang telah dibuat. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan pada video dari kelompok penyaji baik itu dalam bentuk pertanyaan, saran, maupun kritik. Pada tahap ini, kelompok-kelompok lain tidak berkontribusi dalam memberikan pertanyaan, saran, maupun kritik, sehingga guru mewajibkan kelompok berikutnya untuk memberikan pertanyaan. Sehingga setiap kelompok yang maju akan selalu mendapat pertanyaan dari kelompok selanjutnya, dengan begitu kegiatan presentasi dapat berjalan dengan cukup baik. Selain itu, dilihat dari tugas Video TiTok yang sudah dikerjakan oleh siswa, menjadi bukti bahwa mereka sudah cukup paham dengan materi pada tugas yang sudah diberikan.

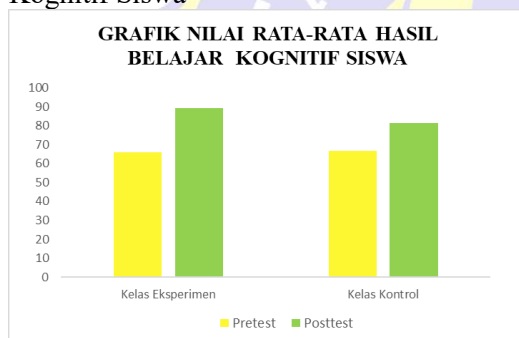
Setelah sesi presentasi selesai, guru menguatkan dan menyimpulkan materi yang sudah dipresentasikan oleh peserta didik perkelompok. Pada pertemuan selanjutnya, siswa mengerjakan soal *posttest* sejumlah 15 soal yang ada di *google form*. Durasi waktu pengerjaan adalah 30 menit

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran IPS menggunakan media TikTok untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Purworejo. Pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan observasi dan test *pretest*-dan *posttest* terhadap siswa kelas VIII dengan

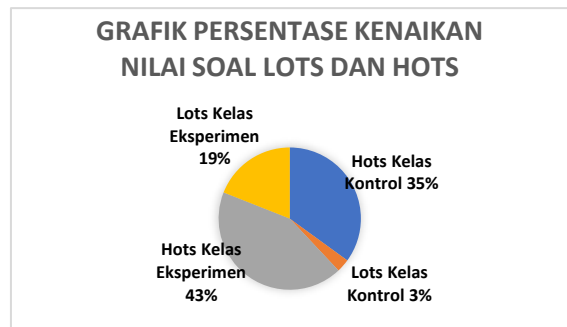
memanfaatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi “Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang”. Hasil rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 65,77 sementara kelas kontrol yaitu 66,59. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi melebihi kelas eksperimen. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai *posttest* pada kedua kelas mengalami kenaikan. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 89,45 sementara kelas kontrol adalah 81,56. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut mengalami kenaikan yang cukup signifikan, akan tetapi kenaikan yang paling signifikan berada pada kelas eksperimen dengan peningkatan hasil belajar dari *pretets* ke *posttest* sebesar 36% sedangkan pada kelas kontrol yaitu 22,48%. Grafik kenaikan nilai peserta didik, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Siswa



Grafik tersebut, menunjukkan media TikTok yang diterapkan pada kelas eksperimen menghasilkan nilai melebihi kelas kontrol yang menggunakan media *power point*. Meskipun demikian, secara keseluruhan rata-rata nilai pada kedua kelas mengalami peningkatan. Peningkatan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* pada soal lots kelas eksperimen mengalami kenaikan sebanyak 20,16% sementara soal hots mendapatkan peningkatannya sebanyak 46,70%. Sama halnya kelas eksperimen, kelas kontrol juga mengalami kenaikan nilai pada soal lots dan hots dari *pretest* ke *posttest*. Pada soal lost, terjadi kenaikan dari nilai sebesar 2,83%, sedangkan pada kelas soal hots mengalami kenaikan sebesar 37,98%. Untuk hasil lebih detail, terdapat pada histogram berikut ini.

Gambar 2. Grafik Presentase Kenaikan Nilai Soal Lots dan Hots



Berdasarkan gambar 6 tersebut, diketahui bahwa kedua kelas tersebut mengalami kenaikan pada soal hots dan lots, akan tetapi kenaikan yang paling signifikan dari kedua kelas tersebut berada pada soal hots dari *pretets* ke *posttest*. Kenaikan tersebut menjadi tanda dari keberhasilan pembelajaran dari kedua kelas tersebut. Sesuai dengan teori Pribadi (2017, p.13) yang menyatakan media pembelajaran dapat merangsang gairah siswa dalam belajar karena membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan sehingga berhasil meningkatkan keinginan siswa dalam belajar.

Pemaparan tersebut diperkuat dengan pendapat Kustandi dan Darmawan (2020, p. 6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang sangat bermanfaat bagi kegiatan belajar dan pembelajaran yang mampu menyederhanakan isi dari materi. Media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan aktivitas pengajaran dan pembelajaran. Peran dari media pembelajaran sangatlah penting bagi keberhasilan pada tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pembelajaran yang sudah bagikan. Penggunaan media video pembelajaran TikTok memiliki peningkatan melebihi media *power point*. Hal ini dikarenakan media video mampu memberikan sarana pembelajaran dalam bentuk audio maupun visual. Hal ini sesuai dengan teori Pribadi (2017, p.138) yang menjelaskan bahwa media video adalah media audio visual yang dapat memperlihatkan informasi secara simultan dengan menayangkan objek, lokasi, dan kejadian pada format animasi yang lengkap, sehingga penggunaan media video menjadi media efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji hipotesis dengan *Uji Mann Withney* mendapatkan nilai *Asymp Sig 2 Tailed* sebanyak $0,017 < 0,05$ sehingga kesimpulannya

adalah hipotesis awal (H_a) diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menandakan jika penggunaan media TikTok lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta siswa daripada menggunakan media power point.

Selaras dengan teori yang paparkan oleh Yuanta (2019, p. 92) bahwa penggunaan media video salah satunya seperti TikTok memberikan berbagai manfaat, salah satunya memberikan pemahaman materi agar mudah diingat. Hal ini dikarenakan media video mampu mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak yang disederhakan dalam bentuk video pembelajaran.

Meskipun pada penelitian tersebut telah terbukti bahwa media TikTok dapat meningkatkan hasil belajar IPS, tetapi peneliti tidak dapat mengontrol variabel lain seperti metode ceramah, tanya jawab, gaya belajar, minat belajar, maupun faktor lainnya karena peneliti hanya berfokus pada media pembelajaran TikTok. Hasil belajar yang didapatkan tidak sepenuhnya berasal dari pengaruh media pembelajaran TikTok.

Penelitian milik Riski Muhammad Arif (2021) dengan judul “Efektivitas Media Video Melalui Aplikasi Tiktok Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang PHBS di SMP Negeri 12 Kota Bengkulu” menunjukkan hasil yang sama bahwa rata-rata hasil belajar pengetahuan siswa berbantuan video edukasi melalui TikTok lebih besar dibanding kelompok yang tidak memanfaatkan video TikTok sebagai sarana edukasi, yaitu 86,67 pada kelompok yang tidak menggunakan TikTok sebagai sarana edukasi dan 87 pada kelompok yang menggunakan TikTok sebagai sarana edukasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video melalui aplikasi TikTok lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja tentang PHBS di SMP N 12 Kota Bengkulu.

Penelitian tersebut selaras dengan teori dari Nurrita (2018, p.171) yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga memberikan dorongan minat pada pembelajaran. Teori ini diperkuat dengan pendapat Devi (2022, p. 16) yang menyatakan penggunaan aplikasi TikTok dengan penerapan strategi yang baik, dapat menjadi digunakan sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran yang penuh dengan rasa ingin tahu, kecerdasan, dan kreativitas dalam belajar, dengan begitu media pembelajaran TikTok

mampu menjadi sarana dalam membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan Menurut hasil dari proses pengolahan dan analisis data pada penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS pada materi “Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang” menggunakan media TikTok efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Purworejo. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai sebesar 65,77 dan 66,59 pada kelas kontrol. Sementara hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 89,45 dan 81,56 pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, kedua kelas ini sama-sama mengalami peningkatan, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih pesat sebesar 36% dibanding dengan kelas kontrol yaitu 22,48%. Hasil tersebut menunjukkan jika penggunaan media TikTok di kelas eksperimen menghasilkan nilai yang melebihi kelas kontrol berbantuan media *power point*.

Kenaikan lain terjadi pada soal *hots* dan *lots* pada kedua kelas uji coba, akan tetapi kenaikan yang paling signifikan berada pada soal *hots* dari kedua kelas tersebut dengan kelas eksperimen sebesar 43% sementara kelas kontrol 35%. Hasil uji Mann-Whitney terhadap *posttest* kedua kelas tersebut yang menghasilkan nilai *Asymp Sig 2 Tailed* sebesar 0,017 < 0,05. Ini mengindikasikan bahwa hasil kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama.

SARAN

Mengacu pada hasil temuan penelitian, saran yang dapat peneliti berikan, yaitu:

1. Bagi Guru, disarankan untuk menggunakan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Disarankan untuk ikut serta meneliti faktor lain diluar media pembelajaran untuk melihat sejauh mana pengaruh faktor tersebut terhadap hasil belajar IPS.
 - b. Peneliti dapat menambahkan sampel penelitian dan memberikan soal yang

lebih banyak sehingga penilaiannya lebih beragam. Dan dapat dilakukan penelitian di sekolah lain dengan cakupan materi yang lebih besar sehingga hasil penelitiannya lebih relevan jika digeneralisasikan dalam cakupan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W.N. & Setiyadi, D.B. (2020). Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 6(1), 147-157.
- Depdikbud. (2006). *Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*.
- Devi, A.A. Pemanfaatan Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Epistema*, 3(1), 1-17.
- Juwaira (2021). *Aplikasi Tik Tok Sebagai Penarik Perhatian Peserta Didik*. Diambil pada 18 Juni 2022 dari <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/aplikasi-tik-tok-sebagai-penarik-perhatian-peserta-didik/aplikasi-tik-tok-sebagai-penarik-perhatian-peserta-didik/>
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171-187.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media dan teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 2(1), 7-12.
- Supardi dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis AudioVisual. *Jispindo*, 1(2), 1-20.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100.