



## Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP

I Gusti Ketut Kripna Dewi<sup>1\*</sup>, I Wayan Kertih<sup>1</sup>, Tuty Maryati<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

\*e-mail: [kripnadewi17@gmail.com](mailto:kripnadewi17@gmail.com)

Article history: Received 01 June 2023; Accepted 05 July 2023; Available online 31 August 2023

### Abstrak

Motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS SMP di Singaraja sangat rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas VII SMP di Singaraja; (2) Mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja; (3) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan platform *TikTok* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja. Desain penelitian pada penelitian ini adalah model 4D. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP di Singaraja. Teknik yang digunakan dalam memilih sampel adalah teknik sampling acak sederhana. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, observasi, angket dan tes. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) Deskripsi tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas VII SMP di Singaraja; (2) terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja; (3) terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan platform *TikTok* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja. Implikasi penelitian ini adalah (1) pendidik hendaknya memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan minat siswa; (2) sekolah memfasilitasi siswa khususnya dalam penyediaan jaringan internet yang baik dan stabil; (3) guru lebih kreatif dalam mengelola media yang digunakan.

### Abstract

*Motivation and learning outcomes in junior high school social studies subjects in Singaraja are very low. The purposes of this study are (1) to explain the stages of developing social studies learning media based on the TikTok platform to increase motivation and learning outcomes for class VII students of junior high school in Singaraja; (2) Assessing the increase in student learning motivation by using learning media based on the TikTok Platform as social studies learning media for class VII junior high school students in Singaraja; (3) Analyzing the increase in student learning outcomes by using the TikTok platform as a learning medium in the social studies subject for class VII junior high school students in Singaraja. The research design in this study is the 4D model. The subjects of this research were class VII students of junior high school in Singaraja. The technique used in selecting the sample is a simple random sampling technique. The data collection method used is the method of documentation, observation, questionnaires and tests. The data analysis method used in this study is a qualitative and quantitative method. The results and*

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran;  
Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Platform TikTok; IPS

### Keywords:

*Instructional Media;  
Learning Motivation;  
Learning Outcomes;  
TikTok Platform;  
Social Studies*

*conclusions of this study are (1) Description of the stages of developing social studies learning media based on the TikTok Platform to increase motivation and learning outcomes for class VII students of SMP in Singaraja; (2) there is an increase in student learning motivation by using learning media based on the TikTok Platform as social studies learning media for class VII junior high school in Singaraja; (3) there is an increase in student learning outcomes by using the TikTok platform as a learning medium in social studies subjects for class VII junior high school in Singaraja. The implications of this research are (1) educators should utilize instructional media in accordance with students' interests; (2) schools facilitate students, especially in providing a good and stable internet network; (3) teachers are more creative in managing the media used.*

---

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



## 1. Pendahuluan

Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, merangsang agar siswa aktif serta kegiatan belajar berlangsung dengan aman dan nyaman. Tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, media yang dimanfaatkan merupakan beberapa komponen yang dapat menunjang agar terciptanya suatu pembelajaran yang ideal. Semua mata pelajaran di sekolah, diharapkan dapat mencapai suatu pembelajaran yang ideal, tak terkecuali mata pelajaran IPS di SMP. Idealnya, ketika mata pelajaran IPS berlangsung tercipta suatu pembelajaran yang ideal, yang meliputi: siswa mampu menyelesaikan tugas rumah/sekolah dengan baik dan benar, siswa mampu menjelaskan/menyimpulkan hasil belajarnya, siswa aktif dalam diskusi yang sedang berlangsung di kelas, siswa berani menyatakan setuju/tidak setuju dengan pendapat guru/temannya, berani bertanya ketika ada materi yang belum ia pahami, mendapatkan nilai yang bagus saat ulangan, siswa berani menyampaikan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran IPS di Singaraja, pada proses pembelajarannya sangat jauh dari kata ideal. Hal ini dapat dilihat dari proses belajar siswa di SMP Negeri 6 Singaraja serta SMP Mutiara Singaraja yang meliputi: beberapa siswa belum mampu menyimpulkan hasil belajarnya, belum aktif dalam diskusi di dalam kelas, tidak berani menyatakan ketidaksetujuan apabila berbeda pendapat dengan guru, masih takut untuk menyatakan pendapat didepan umum, ketika siswa diberikan catatan oleh guru hanya beberapa siswa saja yang mencatat. Selain itu, ketika diskusi kelompok, hanya beberapa siswa saja yang bekerja sedangkan siswa lainnya bercanda bahkan secara terang-terangan hanya bertugas sebagai notulen jawaban saja tidak ikut serta dalam memecahkan masalah, dan munculnya rasa kantuk saat jam pelajaran. Siswa SMP di Singaraja juga sangat aktif dalam berbicara (mengobrol), ketika guru berbicara, mereka ikut berbicara dengan temannya sehingga diharapkan dengan diujicobakannya media pembelajaran *TikTok* ini, siswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan berbicaranya dengan baik dan benar pada saat membuat konten *TikTok* sendiri/berkelompok. Masalah-masalah tersebut, tentunya berimbas pada nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) siswa.

Dari sisi guru, penggunaan media ajar berupa teknologi komunikasi serta informasi masih jarang dimanfaatkan. Dalam pembelajaran di kelas, guru lebih banyak mentransfer ilmu menggunakan metode ceramah, memberikan catatan di buku, siswa membentuk kelompok dan berdiskusi sambil mengerjakan tugas yang sumber jawabannya terbatas pada pencarian dalam buku saja yang mengakibatkan kreatifitas siswa tidak berkembang dengan baik. Ketidakidealan pembelajaran IPS di kelas dikarenakan mata pelajaran tersebut seringkali mendapatkan suatu hambatan yang berakar dari asumsi-asumsi yang keliru diantaranya pelajaran IPS merupakan

pelajaran hafalan semata sehingga guru lebih dominan bercerita serta berceramah di depan kelas, mata pelajaran IPS tidak dapat dijadikan tolak ukur kecerdasan siswa tidak seperti IPA/Matematika, mata pelajaran IPS tidak menjamin masa depan yang sukses kecuali pelajaran yang bersifat eksak. Akhirnya asumsi-asumsi tersebut berimbas pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Didasari atas hasil belajar siswa tersebut, maka diperlukanlah suatu evaluasi/perbaikan terkait metode maupun media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPS.

Evaluasi atau perbaikan yang diperlukan diharapkan mampu membuat mengubah ketidak idealan proses pembelajaran tersebut menjadi ideal, seperti misalnya: siswa yang awalnya takut untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas menjadi berani, siswa mampu menyerap mata pelajaran IPS dengan baik dan mampu menyimpulkannya di akhir pembelajaran, nilai tugas serta ulangan siswa mendapatkan nilai yang maksimal, siswa bersemangat ketika pembelajaran IPS akan datang, siswa mampu bekerja kelompok dengan baik serta efektif. Selain itu dari sisi guru, diharapkan guru mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas, guru mampu memanfaatkan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran yang efektif. Dari segi masyarakat, diharapkan asumsi-asumsi mengenai mata pelajaran IPS tidak menjamin masa depan yang sukses dapat dihilangkan agar tidak membuat siswa makin malas untuk mendalami mata pelajaran IPS. Guru yang diberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa sebagaimana yang tercakup dalam kurikulum merdeka, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dikarenakan guru yang paling tahu mengenai kondisi siswa didalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dalam hal ini adalah platform *TikTok* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar mata pelajaran IPS pada BAB 4 materi “Pemberdayaan Masyarakat” khususnya pada Indikator ketercapaian kompetensi “Menjelaskan Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” serta “Menguraikan Permasalahan dalam Kehidupan Sosial Budaya”.

*TikTok* (*douyin*: bahasa Cina) merupakan aplikasi sosial media (video musik) yang awalnya digunakan hanya sebagai hiburan berupa lipsync lagu oleh penggunanya. Penggunaan budaya populer dalam hal ini Platform *TikTok* di kelas diharapkan menjadi salah satu alternatif solusi dalam untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Manfaat-manfaat yang dapat dikembangkan dalam penggunaan Platform *TikTok* seperti misalnya dengan adanya *TikTok* para guru dapat menyalurkan ilmu pengetahuan secara kreatif, mudah dipahami, dimana saja, dan kapan saja kepada siswa dengan memanfaatkan fitur video yang akan meningkatkan hasil belajar siswa serta penggunaan animasi dapat menambah motivasi siswa dalam melihatnya, guru dapat memberikan tanya jawab di Platform tersebut yang akan membuat siswa termotivasi dalam menjawab soal, begitupula dalam pembuatan tugas, siswa dapat mengerjakan tugas dengan sesuai keinginan dan kreativitasnya sendiri dengan memanfaatkan fitur video yang akan meningkatkan motivasi siswa dalam membuat tugas. *TikTok* dapat menjadi media yang efektif, menarik, interaktif serta inovatif dalam pembelajaran khususnya daring karena dapat mewadahi kemampuan peserta didik pada abad 21 (Ramdani et al., 2021)

Sebelumnya, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sudah pernah diteliti oleh Siti Zaeriyah (Zaeriyah, 2023) yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Project Based Learning (PjBL)* Berbasis Platform *TikTok*. Hasil penelitian pada penelitian milik Siti Zaeriyah yakni (1) pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model *Project Based Learning (PjBL)* Berbasis Platform *TikTok* pada materi “Budaya Hidup Sehat” di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 5 Yogyakarta telah berjalan sesuai dengan tahapan; (2) Model *Project Based Learning (PjBL)* Berbasis Platform *TikTok* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi “Budaya Hidup Sehat” di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 5 Yogyakarta. Aspek kebaruan/novelty dalam penelitian ini adalah (1) subjek

yang dikaji, dalam penelitian milik Siti Zaeriyah mengkaji pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 5 Yogyakarta sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 6 Singaraja; (2) media pengolahan data, pada penelitian Siti Zaeriyah menggunakan media pengolahan data berupa *Microsoft Excel* sedangkan pada penelitian ini menggunakan *SPSS*; (3) Materi yang dikaji, pada penelitian milik Siti Zaeriyah menggunakan materi “budaya hidup sehat” sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi “keberagaman masyarakat Indonesia”.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* juga sudah pernah diteliti oleh Dewinta Nisa Nadiva (Nadiva, 2022) yang berjudul “Pemanfaatan Media *TikTok* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Lawang. Hasil penelitian milik Dewinta Nisa Nadiva adalah (1) Siswa menjadi lebih tanggap Ketika bertanya dan disuruh membuat media *TikTok*, mereka sangat antusias meskipun berkaitan dengan pembelajaran; (2) faktor pendukung penggunaan media *TikTok* yaitu penguasaan seorang guru, siswa lebih bersemangat, lebih mudah memahami materi; (3) Faktor penghambat penggunaan media *TikTok* yaitu suara tiba-tiba hilang, file terlalu besar sehingga kesulitan dalam mengupload, pembuatan video tidak dapat dilakukan disekolah. Aspek kebaruan/novelty dalam penelitian ini adalah (1) subjek yang dikaji, dalam penelitian milik Dewinta Nisa Nadiva mengkaji pada siswa kelas X IPA 2 di SMAN 1 Lawang sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 6 Singaraja; (2) Jenis Penelitian, penelitian milik Dewinta Nisa Nadiva menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan kuantitatif; (3) mata pelajaran yang dikaji, penelitian milik Dewinta Nisa Nadiva menguji media *TikTok* pada mata pelajaran Agama Islam, sedangkan penelitian ini menguji media *TikTok* pada mata pelajaran IPS.

Makin meningkatnya pengguna platform *TikTok* dari hari ke hari, pengguna platform *TikTok* dominan anak yang masih mengenyam pendidikan, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, fitur-fiturnya yang simple, dapat mengalihkan kebosanan anak-anak dari media pembelajaran yang mainstream serta dapat menggali kreativitas siswa ketika membuat video merupakan alasan mengapa Platform ini dipilih. *TikTok* merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai variasi dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan fitur yang mudah sehingga mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik (Hutamy et al., 2021). Peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS merupakan hal yang sangat penting dikarenakan mata pelajaran IPS merupakan bagian dari pendidikan. Siswa biasanya menggunakan *TikTok* untuk melihat konten orang lain serta tak jarang membagikan video kreatifnya sendiri, maka dari itulah siswa diharapkan dapat pula menggunakan platform *TikTok* secara lebih positif dibandingkan sebelumnya yaitu sebagai suatu media pembelajaran akan meningkatkan motivasi serta hasil belajarnya khususnya di mata pelajaran IPS.

Berdasarkan paparan diatas maka tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas VII SMP di Singaraja; (2) Mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja; (3) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan platform *TikTok* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja.

## **2. Metode**

Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan). Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah model 4D. Model 4D ini memiliki 4 tahapan, yaitu: 1) tahap pendefinisian; 2) tahap perancangan (*design*); 3) tahap pengembangan (*develop*); 4) tahap penyebaran (*disseminate*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja pada tahun ajaran 2022-2023 yang berjumlah 60 orang.

Alasan peneliti memilih SMP Negeri 6 Singaraja sebagai tempat meneliti dikarenakan proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Singaraja belum ideal sesuai dengan jabaran pada latar belakang masalah sehingga dibutuhkan suatu penelitian dalam hal ini pengembangan media pembelajaran berbasis digital yaitu Platform *TikTok*. Pengambilan sampel dari anggota populasi menggunakan teknik sampling acak sederhana (*simple random sampling*). Hasil pengundian didapatkan bahwa kelas VII.7 menjadi kelas eksperimen dan kelas VII.2 menjadi kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 4 yaitu: 1) dokumentasi; 2) observasi; 3) angket; 4) tes. Metode analisis data pada penelitian ini adalah metode analisis data kuantitatif serta deskriptif kualitatif. Data deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah data mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP di Singaraja. Sedangkan data kuantitatif yaitu data hasil penelitian peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS Kelas VII SMP di Singaraja.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Platform *TikTok* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (Semmel et al., 1974) yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

#### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan serta mendefinisikan syarat pembelajaran dengan melakukan suatu analisis materi pada mata pelajaran IPS. selain itu untuk menetapkan serta mendefinisikan media yang digunakan yakni berupa gambar atau video yang diunggah dalam platform *TikTok*. Tahap ini melalui 5 langkah yakni:

- 1) Studi Pustaka: Kurikulum yang digunakan oleh siswa-siswi kelas VII SMP di Singaraja adalah Kurikulum merdeka. Sumber yang digunakan oleh siswa-siswi kelas VII SMP di Singaraja meliputi buku paket kurikulum merdeka, LKS, dan laptop yang tersambung internet. Komponen ATP yang meliputi CP, ATP, Kompetensi.
- 2) Empirik: Peneliti melakukan observasi langsung ke SMP di Singaraja dan menemukan bahwa (1) siswa lebih tertarik dan fokus ketika diberikan video, sebaliknya ketika guru mengajar dengan metode ceramah/ppt siswa-siswi kurang fokus bahkan sibuk mengobrol; (2) siswa sangat terampil dan kreatif ketika diberikan tugas praktek; (3) perkembangan kognitif/pengetahuan siswa masih kurang, hal ini dibuktikan dari nilai siswa-siswi kelas VII masih lemah khususnya pada mata pelajaran IPS.
- 3) Analisis tugas: Peneliti melakukan observasi langsung ke SMP di Singaraja dan menemukan bahwa hampir sebagian siswa sudah berhasil untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan baik. Sedangkan sebagian belum mampu dikarenakan kurangnya minat literasi pada anak.
- 4) Analisis konsep: Konsep/materi yang akan diajarkan SMP di Singaraja yakni bab IV “pemberdayaan masyarakat” khususnya “keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia” dan “Masalah-masalah sosial”
- 5) Spesifikasi tujuan pembelajaran: rumusan tujuan pembelajaran karya ilmiah ini sesuai dengan yang tertera pada ATP yakni: (1) Peserta didik dapat menunjukkan bukti adanya keanekaragaman budaya di Indonesia; (2) Peserta didik dapat menjelaskan faktor – faktor yang mempengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia.

#### **2. Tahap Perancangan (*design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa gambar/video pembelajaran IPS materi Pemberdayaan Masyarakat khususnya pada Indikator ketercapaian kompetensi “Menjelaskan Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat” serta “Menguraikan Permasalahan dalam Kehidupan Sosial Budaya” yang akan diunggah pada

platform *TikTok*. Produk yang telah dirancang dan dikembangkan selanjutnya diupload kedalam Platform *TikTok*.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi oleh para ahli, praktisi serta hasil berupa data yang diperoleh dalam uji lapangan.

- 1) Uji instrumen oleh ahli: teknik ini dilakukan untuk mendapatkan suatu saran/perbaikan komponen gambar.video yang dihasilkan dari tahap perancangan. Dosen ahli IPS melakukan validasi terhadap media pembelajaran, lembar angket motivasi, lembar posttest, pretest. Dosen ahli (*judges*) yang peneliti dapatkan adalah Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, MS sebagai *judges 1* dan Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd sebagai *judges 2*. Penilaian oleh *judges 1* didapatkan pada tanggal 1 Mei 2023. Penilaian oleh *judges 2* didapatkan pada tanggal 2 Mei 2023. Berdasarkan olah data menggunakan formula *Gregory* didapatkan bahwa lembar angket motivasi, lembar tes, kelayakan materi dan media pembelajaran memiliki nilai diatas 0,08 sehingga dikatakan keempat instrumen tersebut memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi
- 2) Uji Instrumen oleh siswa: uji validitas ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui valid/tidaknya suatu instrumen motivasi dan tes hasil belajar yang digunakan. Subek dari uji validitas oleh siswa ini adalah siswa-siswi kelas VII.1 SMP Negeri 6 Singaraja. Uji validitas ini dilakukan secara daring untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan waktu penelitian. Berdasarkan hasil mengenai validitas instrumen penelitian menggunakan analisis konstruk dengan bantuan SPSS 16 memberikan hasil yaitu dari 20 pernyataan yang diujicobakan, diperoleh seluruh pernyataan dinyatakan valid sehingga seluruh pernyataan dapat digunakan.
- 3) Uji coba lapangan terbatas: uji coba ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan masukan langsung dari lapangan mengenai media pembelajaran yang telah dirancang. Subjek dari uji coba lapangan terbatas ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Mutiara Singaraja yang berjumlah 23 siswa yang terpilih. 23 siswa yang terpilih tersebut diberikan kuesioner untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang diujikan. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai kepraktisan media yang diuji, didapatkan rata-rata skor 93,70 yang termasuk kategori sangat praktis.
- 4) Revisi 1: kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada saat uji coba lapangan terbatas yaitu video yang terlalu cepat berpindah scene, ketika mengaksesnya membutuhkan sinyal yang baik, dan tersedianya kuota dan handpone. Masukan dari subjek yang berhubungan dengan video dijadikan sebagai bahan revisi/perbaikan lalu di unggah kembali ke dalam platform *TikTok*.
- 5) Uji coba lapangan operasional: produk qyang telah diperbaiki, diujicobakan kembali ke subjek yang terpilih. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja yang berjumlah 60 orang. dari 60 orang tersebut diklasifikasikan menjadi 2 kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang kegiatan pembelajaran memanfaatkan media video dalam platform *TikTok*, sedangkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan, dalam hal ini kegiatan pembelajaran menggunakan media yang umumnya dipakai oleh guru kelas eksperimen dan kontrol ini diberikan angket motivasi dan soal *pretest* serta *posttest*.

### 4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Tahap penyebaran memiliki tujuan untuk menyebarluaskan media yang telah dirancang ke skala yang lebih luas dalam hal ini adalah guru-guru IPS di sekolah lain. Untuk mengefisiensikan waktu, peneliti memanfaatkan media *whatsapp* untuk menyebarluaskan media yang telah dirancang dan diujikan. Selain mengirimkan pesan pribadi, peneliti juga mengirimkan ke grup MGMP IPS agar mencapai skala yang lebih luas.

Dalam mencari peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di

Singaraja dilakukan perhitungan sentral dari masing-masing untuk mencari mean, median, modus, serta standar deviasi dari tiap kelompok data (Tabel 1).

**Tabel 1.** Analisis Deskriptif

	N	Rang			Sum	Mean	Std.	
		Minim	Maxi				Deviation	Variance
eksperimen.pre.hasil	30	55.00	30.00	85.00	1560.00	52.0000	16.11382	259.655
eksperimen.post.hasil	30	20.00	75.00	95.00	2670.00	89.0000	5.78345	33.448
eksperimenpersen.gain.hasil	30	42.86	50.00	92.86	2295.26	76.5087	9.88693	97.751
eksperimen.pre.motivasi	30	27.00	51.00	78.00	1971.00	65.7000	6.03524	36.424
eksperimen.post.motivasi	30	16.00	74.00	90.00	2470.00	82.3333	3.71700	13.816
eksperimenpersen.gain.motivasi	30	44.76	26.67	71.43	1431.41	47.7137	10.87679	118.305
kontrol.pre.hasil	30	60.00	20.00	80.00	1575.00	52.5000	14.84111	220.259
kontrol.post.hasil	30	20.00	75.00	95.00	2545.00	84.8333	5.16676	26.695
kontrolpersen.gain.hasil	30	43.75	50.00	93.75	1977.15	65.9050	11.97841	143.482
kontrol.pre.motivasi	30	33.00	51.00	84.00	2014.00	67.1333	8.81509	77.706
kontrol.post.motivasi	30	20.00	68.00	88.00	2335.00	77.8333	5.42080	29.385
kontrolpersen.gain.motivasi	30	56.39	3.13	59.52	917.21	30.5737	13.60735	185.160
Valid N (listwise)	30							

Dari hasil SPSS pada gambar 1, diperoleh nilai rata-rata persentase n gain motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 47,7137 lebih tinggi dari rata-rata persentase n gain motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 30,5737 serta nilai rata-rata persentase n gain hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 76,5087 lebih tinggi dari rata-rata persentase n gain hasil belajar kelompok kontrol yaitu 65,905.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa walaupun terdapat beberapa hambatan yang ditemui akan tetapi pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* sudah berhasil dilaksanakan sesuai dengan prosedur pengembangan yang dijabarkan pada BAB III metode penelitian. Pada tahap pendefinisian, peneliti tidak mendapatkan hambatan pada pengerjaannya. Pada tahap pengembangan peneliti menemui beberapa kesulitan yaitu tidak tersedianya *canva premium* untuk mendapatkan suatu pilihan ikon untuk logo yang *premium*, tidak tersedianya aplikasi *shutterstock* yang *premium* sehingga pada video pembelajaran masih terlihat *watermark*; kurang mahirnya peneliti dalam medesain logo/video sehingga membuat peneliti membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. Pada tahap pengembangan, peneliti mendapatkan beberapa kesulitan antara lain tidak tersedianya waktu yang diberikan oleh sekolah dikarenakan adanya ujian dan lomba jeda semester oleh SMP Negeri 6 Singaraja sehingga untuk tahap uji validasi, pretest, posttest dilakukan secara daring melalui *google form*. Pada tahap penyebaran, untuk mengefisiensikan waktu peneliti menyebarkan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* melalui grup *Whatsapp* MGMP IPS. Hasil dari pengembangan ini peneliti mendapatkan respons yang baik dari guru-guru IPS terutama dari Bapak George Lippie dari SMP Negeri 3 Singaraja, banyaknya jumlah like pada video yang telah terupload di *TikTok*, serta peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa-siswi SMP Negeri 6 Singaraja.

Sebuah pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan dikarenakan dengan melakukan suatu pengembangan media pembelajaran maka kualitas dari media tersebut akan semakin baik sehingga dapat memberikan dampak yang baik pula ke siswa dan berimbas pada sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar Wiyono (Wiryokusumo, 1988) bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan upaya pendidikan formal serta informal yang dilakukan secara terarah, berencana, teratur, bertanggungjawab dan sadar dalam rangka mengenalkan, menumbuhkan, mengembangkan serta membimbing suatu kepribadian yang seimbang, selaras serta utuh sebagai bekal atas keinginan sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu, serta kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri. Pengembangan media pembelajaran berbasis platform *TikTok* diperlukan dikarenakan platform *TikTok* di zaman ini sangat hits dikalangan generasi muda sehingga diperlukan suatu pengembangan yang mengarah kepada hal positif. Hal ini sejalan dengan pendapat Wuwungan (Wuwungan et al., 2022) bahwasanya platform *TikTok* terdapat banyak edukasi yang bisa ditemukan dimulai dari pengetahuan umum sampai ke pengetahuan yang bersifat khusus. Stigma negatif mengenai *TikTok* perlahan-lahan mulai berkurang dibandingkan pada tahun 2018 yang lalu.

Hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk motivasi belajar =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, Sehingga media pembelajaran berbasis platform *TikTok* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil SPSS diperoleh nilai rata-rata persentase n gain motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 47,7137 lebih tinggi dari rata-rata persentase n gain motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 30,5737. Motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. motivasi belajar tidak hanya memberikan suatu arah kegiatan belajar secara benar, akan tetapi juga memberikan pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan pembelajaran. motivasi belajar tidak hanya dibutuhkan oleh murid saja akan tetapi motivasi seorang guru juga penting untuk mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, membangun motivasi instrinsik siswa lebih baik daripada membangun motivasi ekstrinsik. Dengan membangun motivasi instrinsik siswa akan belajar sesuai dengan keikhlasan hatinya sehingga akan muncul suatu hasil positif dari kegiatan belajarnya, siswa yang telah memiliki motivasi belajar yang baik niscata akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan pasti akan tercapai. Berdasarkan beberapa kajian dan hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

Hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk hasil belajar =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga media pembelajaran berbasis platform *TikTok* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil SPSS didapatkan bahwa nilai rata-rata persentase n gain hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 76,5087 lebih tinggi dari rata-rata persentase n gain hasil belajar kelompok kontrol yaitu 65,905. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam suatu materi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berimbas pada hasil belajar siswa. Motivasi belajar yang baik akan menghasilkan suatu hasil belajar yang baik begitupula sebaliknya. Hasil belajar memiliki peran yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran dikarenakan hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Berdasarkan beberapa kajian dan hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media tersebut.



Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Zaeriyah (Zaeriyah, 2023) yang berjudul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis *TikTok* yang ditemukan bahwa pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis *TikTok* dapat meningkatkan motivasi belajar pada budaya hidup sehat siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 5 Jogjakarta. Keberhasilan penelitian ini dengan penelitian Zaeriyah dikarenakan faktor guru/peneliti dapat memberikan judul yang menarik pada setiap kontennya. Siswa cenderung tertarik/termotivasi untuk menonton suatu konten apabila memiliki judul yang menarik. Temuan ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewinta Nisa Dadiva (Nadiva, 2022) yang berjudul “Pemanfaatan Media *TikTok* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Lawang. Ditemukan bahwa dengan menggunakan Media *TikTok* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Lawang. Keberhasilan penelitian ini dengan penelitian Dewinta Nisa Dadiva dikarenakan banyaknya tersedia video yang kreatif pada platform tersebut, penyajian materi yang bergaya modern dan mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik generasi millennial yang tidak jauh dengan dunia digital khususnya gadget.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliana Angelina, Mimi Haetami, Wiwik Yunitaningrum dkk (Bafadal et al., 2023) yang berjudul “Motivasi Belajar Teknik Dasar dengan Menggunakan Media Sosial *TikTok* pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani” dimana hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar teknik basket menggunakan media sosial *TikTok* pada mahasiswa Pendidikan Jasmani angkatan 2020 berada pada kategori baik. Keberhasilan penelitian ini dengan penelitian Apriliana Angeina, Mimi Haetami, Wiwik Yunitaningrum dkk dikarenakan media sosial *TikTok* selain sebagai media edukasi juga sebagai media hiburan dikala siswa bosan selain itu media ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ericha Tiara Hutamy, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana dkk (Hutamy et al., 2021) yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Ditemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan Platform *TikTok* dibandingkan dengan sebelumnya ketika masih menggunakan model konvensional. Keberhasilan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ericha Tiara Hutamy, Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana dkk dikarenakan video pada Platform *TikTok* merupakan media interaktif yang dalam penyajiannya dalam bentuk kombinasi video, gambar, teks, animasi, video/suara sehingga akan menggunakan seluruh indera peserta didik ketika pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* memberikan kesempatan pada siswa untuk lepas dari alur kegiatan pembelajaran yang monoton, Platform *TikTok* merupakan aplikasi yang hits saat ini sehingga siswa tertarik untuk belajar darinya, semua elemen siswa ikut berperan dalam pembelajaran baik pendengaran, perasaan, penglihatan, penyajian video yang menarik seperti misalnya: (a) ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran; (b) adanya background yang sesuai sehingga siswa lebih menghayati dan merasa masuk ke dalamnya; (c) pengemasan materi yang terstruktur dan bahasa yang mudah dipahami. Platform *TikTok* yang didalamnya memuat media video lebih unggul dibandingkan media lainnya dikarenakan sejalan dengan pendapat Setyosari & Sikhabuden (Setyosari & Sikhabuden, 2005) bahwa media audiovisual memiliki kemampuan lebih baik dibandingkan media lainnya dikarenakan mencakup indera pendengaran dan indera penglihatan. Selain itu sejalan dengan pendapat Muhson (Muhson, 2010) keberhasilan dalam media ini dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dikarenakan siswa hanya menyerap 5% bahan pembelajaran apabila guru menggunakan metode konvensional. Apabila guru memanfaatkan aktivitas belajar dengan teman sebaya khususnya membuat tugas kelompok dengan memanfaatkan media salah satunya Platform *TikTok* daya tangkap siswa mencapai 90%.

#### 4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* sudah dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan yang dijabarkan pada BAB III “Metode Penelitian” walaupun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan-hambatan yang bersifat internal dan eksternal. Pengembangan ini mendapatkan respons baik dari berbagai pihak yaitu guru, siswa, maupun masyarakat *online* yang menyaksikan video pada platform ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk motivasi belajar =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, Sehingga media pembelajaran berbasis platform *TikTok* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil SPSS diperoleh nilai rata-rata persentase *n gain* motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 47,7137 lebih tinggi dari rata-rata persentase *n gain* motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 30,5737. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk hasil belajar =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga media pembelajaran berbasis platform *TikTok* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP di Singaraja. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil SPSS didapatkan bahwa nilai rata-rata persentase *n gain* hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 76,5087 lebih tinggi dari rata-rata persentase *n gain* hasil belajar kelompok kontrol yaitu 65,905. Berdasarkan kesimpulan tersebut maka disarankan sebelum memanfaatkan media guru hendaknya mengobservasi karakteristik siswa terlebih dahulu karena tidak semua siswa memiliki metode, model belajar yang sama, siswa diwajibkan untuk membuat konten *TikTok* sendiri untuk mengasah kreatifitasnya, Selain mengunggah pada platform *TikTok* hendaknya guru/siswa juga mengunggah hasil karyanya di Platform lain sehingga jangkauan yang dicapai untuk menyebarkan suatu ilmu pengetahuan semakin luas.

#### Daftar Pustaka

- Bafadal, F., Angelina, A., Haetami, M., Yunitaningrum, W., Triansyah, A., & Fachrurrozi Bafadal, M. (2023). Motivasi Belajar Teknik Dasar Basket Dengan Menggunakan Media Sosial Tik Tok Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 10694–10709. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V3I2.1609>
- Hutamy, E. T., Swartika, F., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran*. <https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/294>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/JPAI.V8I2.949>
- Nadiva, D. N. (2022). *Pemanfaatan media Tik Tok dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMAN 1 Lawang*. <http://estheses.uin-malang.ac.id/34995/>
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/AKADEMIKA.V10I02.1406>
- Semmel, D. S., Semmel, M. I., & Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Childern*. National Center for Improvement of Educational System.
- Setyosari, P., & Sikhabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Penerbit Elang Mas.
- Wiryokusumo, I. (1988). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. PT Rineka Cipta.
- Wuwungam, K. E., Himpong, M. D., & Lotulung, L. J. H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Edukasi Bagi Mahasiswa. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/40129>
- Zaeriyah, S. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Tik-Tok. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 106–111. <https://doi.org/10.51169/IDEGURU.V8I1.458>