



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIK TOK TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PPKN

Moh. Pandar^{1*}, M. Sahid²

^{1,2}Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP PGRI Bangkalan, Bangkalan, 69112, Indonesia.

*Email korespondensi : mohmudor27@gmail.com

Diterima Maret 2024; Disetujui Juli 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

Abstract: *The aim of this research is to find out whether the Tik Tok learning media can influence student activity in Pancasila and Citizenship Education subjects. The sampling technique in this research uses the non-sampling technique with the aim of taking sample that do not provide equal opportunities to members of the population, and the determination is not random. This research was conducted at SMPK Santo Yusup with a class VII sample of 30 respondents. Data collection techniques were carried out using questionnaires the result obtained (1) is 7,5 meaning the interval is the lowest distance from 0% to the highest 30%. The data analysis technique uses quantitative. The results of data analysis used by researchers include Validity Test, Reliability Test, Normality Test, Simple Linear Regression Test and Hypothesis Test. The results of the research based on the hypothesis. The test using the T test shows that the t test value, namely the paired test table shows that the calculated T is 29.042 > T table 1.69726. So, it can be concluded that learning Tik Tok has a positive effect with a partial significance level of 0.000 < 0.05 on learning Tik Tok. So it can be said that H_a is accepted and H_o is rejected. With the intention that this tik tok learning variable influences student activity.*

Keywords : *Learning media, Tik Tok application, Student activity.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran Tik Tok dapat berpengaruh terhadap Keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan maksud pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama kepada anggota populasi, dan penentuannya tidaklah secara acak. Penelitian ini dilakukan di SMPK Santo Yusup dengan Sampel kelas VII diambil sebanyak 30 Responden. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket di peroleh hasil(1) adalah 7,5 dengan maksud intervalnya jarak terendah 0% hingga Tertinggi 30%. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data yang digunakan peneliti meliputi Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Regresi linear sederhana dan uji Hipotesis. Hasil penelitian berdasarkan hipotesis Uji menggunakan Uji T menunjukkan nilai uji t yaitu pada tabel paired test menunjukkan bahwa T hitung sebesar 29,042 > T tabel 1,69726. Maka, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran tik tok berpengaruh positif dengan tingkat signifikan 0,000 < 0,05 parsial terhadap pembelajaran tik tok. Sehingga dapat dikatakan H_a diterima dan H_o di tolak. Dengan maksud bahwasannya variabel pembelajaran tik tok ini berpengaruh pada keaktifan siswa.

Kata kunci : Media pembelajaran, Aplikasi Tik Tok, Keaktifan siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kenyataan yang nyata

membentuk kebiasaan ataupun perilaku setiap peserta didik yang menjadi dari bagian kebutuhan

Pengaruh Media Pembelajaran *Tik Tok*...

(Pandar & Sahid, 2024)

umum sesuai dengan (Darmiyanti, 2017) Pendapat dari (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, 2024) mengatakan bahwa pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu negara karena dapat menciptakan SDM yang berkualitas tinggi Dengan begitu dapat di maknai bahwasannya pendidikan adalah kebutuhan penting dimasyarakat, khususnya pada anak yang usia sekolah. Oleh sebab itu, proses pembelajaran disekolah harus tetap berjalan meskipun dalam kondisi apapun. Di situasi pembelajaran saat ini guru agar terus memunculkan ide ide kreativitas dengan tujuan proses pemberian materi secara menarik berjalan dengan lancar, hal itu memerlukan model media ataupun metode yang digunakan.

Dan media alternatif yang digunakan oleh guru. Berbagai – macam platform media sosial dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru, terutama ramah kuota, tidak bikin boring dan yang menarik perhatian peserta didik, khususnya bagi para remaja. Selain itu, guru juga harus memperhatikan kekuatan dan keterjangkauan jaringan internet di Indonesia belum sepenuhnya menjangkau seluruh masyarakat (sekitar 62,84% pertumbuhan penduduk yang menggunakan telepon seluler pada tahun 2022, BPS Telekomunikasi Indonesia). Dengan begitu seorang guru harus benar – benar memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, terutama bagi sekolah Menengah Pertama (SMP).

SMP adalah pendidikan yang merupakan peralihan dari sekolah dasar. sehingga diperlukan pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan menurut Undang – Undang No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMP

merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal. yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat memahami materi yang disampaikan.

Ketika melakukan wawancara dengan pihak sekolah terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi di sekolah yaitu kurangnya fasilitas yang memadai terutama di sekolah. Apalagi pada kenyataannya globalisasi yang mengakibatkan banyaknya teknologi (Karini, 2019). saat ini pengaruh globalisasi sangat signifikan terhadap pola pembelajaran di Indonesia yang bisa memperdayakan. Tuntutan dari globalisasi ini mengubah paradigma pembelajaran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran modern (baru).

Hal ini tentunya seorang guru harus bisa berperan multidimensi, dengan melakukan berkreasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sangat mudah di akses yang berbasis media sosial yang menyenangkan dengan begitu proses pembelajaran bisa tersampaikan kepada siswa sesuai yang tercantum dalam jurnal (Syafri & Kulsum, 2021). Salah satu media sosial yang sangat mudah di akses dan banyak disukai oleh semua kalangan yang ramah kuota karena durasi videonya maksimal pemakain sekitar tiga menit dan untuk pembuatan kontennya dapat memunculkan beragam sehingga guru kreatif dalam kegiatan pembelajaran (Novitasari & Putra, 2024) selain itu aplikasi Tik Tok, sering digunakan oleh para remaja, dan juga oleh guru di Indonesia.

Tik Tok merupakan sebuah jejaringan sosial yang pemakainya untuk menghasilkan video musik pendek Ahmad (Zubaidi et al., 2021) selain itu juga

aplikasi Tik Tok Ini yang banyak digunakan oleh masyarakat, terutama bagi kaum milineal dimana tik tok ini aplikasi video musik pendek yang dikembangkan oleh Toutiao dari Cina. Tik Tok hadir dengan menawarkan kegembiraan bagi penggunanya untuk berkreasi menghasilkan beragam video, yang pada saat ini bukan hanya sekedar video musik pendek, tetapi juga berisi dengan konten – konten pengetahuan umum. Oleh sebab itu penggunaanya yang semakin luas di seluruh dunia, aplikasi ini pernah mencapai prestasi di tahun 2019 sebagai pemuncak di App Store dan meraih penghargaan dari Gogle Play sebagai “ sebagai aplikasi terbaik dan aplikasi paling menghibur menurut (Jamirullah et al., 2022).

Sejalan dengan pengguna yang luas di seluruh dunia, berdasarkan catatan bulan juli 2020, pengguna aplikasi tik tok di Indonesia mencapai 30,7 juta orang (Syafri & Kulsum, 2021) Dengan begitu , 1/6 masyarakat Indonesia menggunakan aplikasi tersebut, terutama kaum milineal (remaja). Kenyataan ini, apabila di gunakan dengan maksimal di dunia pendidikan dalam kegiatan pembelajaran tentunya dapat mempermudah dalam menarik perhatian siswa.

Menggunakan tik tok diranah pendidikan formal sejalan dengan pembelajaran menggunakan multimedia, terutama dalam meningkatkan kepuasan konten dalam pelajaran dan pencapaian siswa di lingkungan pembelajaran multimedia karena penggunaan media sosial akan cenderung memberikan pengalaman dan motivasi yang interaktif apabila siswa ikut terlibat karena dengan seiringnya kemajuan Teknologi saat ini sehingga perlu adanya pemanfaat tik tok mengikuti

Pengaruh Media Pembelajaran *Tik Tok*...

(Pandar & Sahid, 2024)

perkembangan zaman (Ilahin, 2022)

Dengan begitu dapat menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi Tik Tok dalam pembelajaran mampu meningkatkan pencapaian atau hasil belajar siswa karena dapat mengakibatkan rasa nyaman dan antusias saat belajar. Secara prinsip, pembelajaran yang menggunakan multimedia didasarkan pada konsep konsep bahwasannya proses belajar lebih bermakna dan mudah dimengerti jika dapat membangun hubungan model audio dan visual secara bersama sesuai dengan jurnal (Jamirullah et al., 2022).

Dengan maksud , penggunaan Tik Tok bisa memaparkan audio sekaligus visual dengan cara pembuatan konten video materi pelajaran yang dibuat di aplikasi tersebut. Hubungan model mental audio dan visual sekaligus dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan hal ini berkaitan erat dengan konsep pembelajaran berdasarkan pengalaman atau sering dikenal dengan experiential learning yang dikembangkan oleh Kolb yang terdapat dalam jurnal (Syafri & Kulsum, 2021) menggolongkan dua cara memahami pengalaman dan dua cara mengubah pengalaman, yaitu konseptualisasi abstrak dan pengalaman yang konkret (memahami pengalaman) serta eksperimen aktif dan observasi reflektif.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti “tengah”perantara; atau pengantar. Dengan begitu media adalah sebuah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) (Fitriana, 2023) mengatakan bahwa media apabila dipahami

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Hal ini terlihat dalam redaksi peraturan pemerintah republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang standart nasional pendidikan, pasal 20 (tentang standart proses) dinyatakan :” perencanaan dalam proses pembelajaran terdiri atas silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Pembelajaran yang digunakan dalam menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan terkendali.

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. AECT (1979) (Fitriana, 2023) mengartikan media sebagai segala bentuk saluran untuk proses transfer informasi. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” dimana secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Arti umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Tik Tok

Tik Tok merupakan situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video klip sampai ke video konten, serta video - video yang dibuat oleh pengguna Tik Tok sendiri. Umumnya video – video di tik tok adalah berupa klip musik, konten kreator, serta video yang dibuat oleh pengguna itu sendiri tik tok juga dapat membuat orang tertarik melihatnya ketika

pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut (Rahmana et al., 2022)Sudah saatnya saat ini, seorang guru tidak lagi menggunakan cara – cara konvensional dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Dengan tik tok seorang guru dapat menampilkan video pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Para pengguna tik tok dapat mengupload video, searc video, menonton video,diskusi/tanya jawab tentang video sekaligus berbagai klip video secara gratis. Setiap harinya ada jutaan orang yang mengakses tik tok sehingga dengan begitu tidak salah lagi apabila tik tok sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, maka media pembelajaran dapat menjadikan solusi untuk meningkatkan pemahaman bagi peserta didik (Ridwan et al., 2020).

Penggunaan tik tok bisa melihat konten, memberi rating suka atau tidak suka. Meninggalkan komentar dan melihat berapa kali video yang telah diunggah ditonton(views). Kekuatan dan pengaruh tik tok sebagai media baru telah menginfiltrasi seluruh entitas politik,sosial dan ekonomi. Komunikator politik pun benar benar memanfaatkan potensi dari tik tok. Tik Tok telah mengambil alih posisi youtube dan wikipedia sebagai tempat anak muda mencari informasi dan mengunduh informasi. Memuat dalam KOMPAS.com pada bulan April 2023 Indonesia Menduduki peringkat kedua sedunia sebagai pengguna tik tok (Kamindang et al., 2024)

Keaktifan Siswa

Proses Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan

siswa yang didalamnya berisi aktifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. keaktifan belajar siswa merupakan salah satu. keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan hal sesuai dengan pendapat (Wibowo, 2016)

Selain itu menurut (Suarni, 2017) yang mengatakan bahwa keaktifan merupakan seorang siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar – mengajar di sekolah.

Macam – macam Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian pertama adalah keaktifan fisik dan yang kedua adalah keaktifan psikis hal ini menurut (Wibowo, 2016) dimana keaktifan fisik adalah gerakan yang dilakukan siswa melalui gerakan anggota badan, gerakan membuat sesuatu, bermain maupun bekerja yang dilakukan oleh siswa dalam kelas. Siswa sedang melakukan aktifitas psikis jika daya jiwanya bekerja bekerja sebanyak – banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangkaian pembelajaran.

Savriani, (2020) menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu : a). Stimulus belajar, b). Perhatian dan motivasi, c). Respon yang dipelajarinya, d). Penguatan, d). Pemakaian dan pemindahan. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa keaktifan dapat ditngkatkan dan diperbaiki jika semua siswa dikelas terlibat langsung saat proses pembelajaran berlangsung. Karena pembelajaran yang berlangsung, tidak hanya guru yang aktif namun peserta didik jga diharapkan ikut dalam dalam proses pembelajaran

Pengaruh Media Pembelajaran *Tik Tok...*

(Pandar & Sahid, 2024)

yang dilakukan didalam kelas (Nurul Farahdilla, Albrian Fiky Prakoso, 2023)

METODE PENELITIAN

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, artinya penggunaan untuk memaparkan atau menjelaskan fenomena dengan menggunakan data kuantitatif (Sugiyono, 2016). penelitian ini hanya meneliti kasus yang ada pada suatu sekolah atau subjek sangat sempit.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i SMP Katolik Santo Yusup Bangkalan dengan pengambilan sampel seluruh siswa/i Kelas VII. penulisan menerapkan ukuran sampel dengan menggunakan rumusan Slovin (Slamet & Aglis, 2020) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

e (error) = persentase tingkat kesalahan yang dapat ditoleransi

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

Instrument penelitian ialah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial. Alat survei yang digunakan sebagai alat pengumpulan data, dan alat yang bisa digunakan sebagai penelitian adalah beberapa daftar pertanyaan dan kuesioner yang disajikan dan diberikan kepada masing-masing dari responden sebagai sampel survei selama pengamatan (Sugiyono, 2016). Instrumen angket keaktifan siswa menggunakan skala likert 4 yang terdiri dari 20 item dengan pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) dengan keterangan : SS skor 4 dengan 15 responden, S skor 3 dengan 5 responden, TS skor 2

dengan 5 responden dan STS skor 1 dengan 5 responden. Sehingga dengan demikian rumus Interval yaitu sebagai berikut:

$$I = 30 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$$

Maka $= 30 / 4 = 7,5$ sehingga hasil (I) adalah 7,5 dengan artian intervalnya jarak terendah 0% hingga tertinggi 30%

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan beberapa uji yaitu :

Uji Validasi

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018).

Uji validitas umumnya melalui uji korelasi satu sisi sehingga didapatkan nilai r hitung dengan r tabel dengan tingkat kesalahan 0,05. Bila r hitung $>$ nilai r tabel maka di katakan valid, jika r hitung $<$ r tabel maka tidak dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuesioner sebagai indikator variable disain. Kuesioner dianggap reliabel handal jika respon individu terhadap suatu klaim konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, atau jika responnya tidak acak karena setiap pertanyaan ingin mengukur hal yang sama. Apabila jawaban indikator tersebut acak, dapat dikatakan tidak reliabel (Ghozali, 2018). Uji reliabilitas pada penelitian ini dianggap reliabel apabila $>$ 0,6, apabila $<$ maka tidak dianggap reliabel

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji

apakah model dalam regresi pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2018)

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui normal atau tidaknya data, dikatakan distribusi normal jika nilai signifikan $>$ 0,05 dan jika $<$ 0,05 maka dikatakan tidak normal

Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk menguji satu variabel independen terhadap variabel dependen. Oleh sebab itu penelitian ini memakai analisis regresi linear sederhana karena hanya satu variabel independe (Sugiyono, 2016). Untuk menguji dengan syarat ketentuan data harus valid, reliabel, normal dan linear. Dasar pengambilan keputusan pada regresi linear sederhana dengan nilai signifikan 0,05. Jika nilai signifikan $>$ 0,05 maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, Jika $<$ 0,05 maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Uji T

Menurut (Sugiyono, 2016) uji t dilakukan untuk menguji penelitian terhadap koefisien regresi secara persial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui peran persial antara variabel dependen dengan mengasumsikan bahwa variabel lain dianggap konstan. Uji ini dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 23.

Adapun hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh antara variabel bebas (independen) terhadap variabel terkait (dependen) secara persial.

H_a : ada pengaruh antara variabel bebas

(independen) terhadap variabel terkait (dependen) secara persial.

Kriteria yang digunakan oleh uji t adalah sebagai berikut:

Untuk menentukan nilai t tabel digunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pemeriksaan instrumen penelitian mencakup uji kesahihan dan konsistensi internal instrumen tes siswa dan non tes yang berbentuk kuesioner keaktifan siswa. Adapun hasilnya dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Tik Tok

Indikator	r hitung	r table	Keterangan
X1.1	0,714	0,3494	Valid
X1.2	0,707	0,3494	Valid
X1.3	0,539	0,3494	Valid
X1.4	0,622	0,3494	Valid
X1.5	0,775	0,3494	Valid
X1.6	0,759	0,3494	Valid
X1.7	0,868	0,3494	Valid
X1.8	0,569	0,3494	Valid
X1.9	0,605	0,3494	Valid
X1.10	0,617	0,3494	Valid
X1.11	0,622	0,3494	Valid
X1.12	0,775	0,3494	Valid
X1.13	0,759	0,3494	Valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwasannya ke tiga belas item dari pertanyaan

yang terdapat pada variabel tik tok mempunyai nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga dapat dinyatakan valid dan telah layak buat pengukuran variabel peneliti.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Keaktifan

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1.1	0,868	0,3494	Valid
Y1.2	0,868	0,3494	Valid
Y1.3	0,737	0,3494	Valid
Y1.4	0,868	0,3494	Valid
Y1.5	0,868	0,3494	Valid
Y1.6	0,784	0,3494	Valid
Y1.7	0,783	0,3494	Valid

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwasannya ke tujuh item dari pertanyaan yang terdapat pada variabel keaktifan mempunyai nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga dikatakan valid dan telah layak buat pengukuran variabel penelitian.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.838	20

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat di ketahui ada N of items bahwasannya semua pernyataan dari 20 angket dapat dinyatakan reliabel. Hal ini terbukti karna adanya nilai cronbach's alpha yaitu $0,838 > 0,6$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Normalitas One-Sampel Kohmogrov-Sminov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			30
Normal Parameters ^{a,b}			
	Mean		.0000000
	Std. Deviation		2.2005374
Most Extreme Differences			
	Absolute		.118
	Positive		.118
	Negative		-.092
Test Statistic			.118
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4 kolmogrov-smirnov pada atas bisa diperoleh nilai signifikansinya sebanyak 0,200 berarti hal ini menerangkan bahwa contoh regresi berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansinya >0,05 sebagai akibatnya nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1. Regression	203.499	1	203.499	29.091	.000 ^b
Residual	195.867	28	6.995		
Total	399.367	29			

- a. Dependent Variable: Keaktifan
- b. Predictors: (Constant), Tik Tok

Berdasarkan tabel 5 tersebut diketahui bahwa nilai F hitung 29,091 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel bebas atau variabel terikat dengan kata lain ada pengaruh vareabel X terhadap vareabel Y.

Tabel 6. Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1: Tik Tok - Keaktifan	29.133	5.494	1.003	27.082	31.185	29.042	29	.000

Berdasarkan tabel 6 paired test di atas menunjukkan bahwa T hitung sebesar 29,042 > T tabel 1,69726. Maka, dapat di simpulkan bahwa pembelejaran tik tok berpengaruh positif dengan tingkat signifikan 0,000 < 0,05 parsial terhadap pembelajaran tik tok. Sehingga dapat dikatakan Ha diterima dan Ho di tolak. Artinya variabel pembelajaran tik tok berpengaruh pada keaktifan siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran tik tok terhadap keaktifan siswa kelas VII di SMPK Santo Yusup Bangkalan.

Berdasarkan hasil dari perolehan uji validitas amgket pada variabel bebas (X) dengan nilai r hitung yaitu 0,714 kemudian dibandingkan dengan r tabel sebesar 0,3494 maka dari itu nilai r hitung 0,714 > 0,3494, dan hasil dari variabel terikat (Y) dengan nilai r hitung yaitu 0,868 lalu dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,3494 maka dari itu nilai r hitung 0,868 > 0,3494 sehingga dapat di simpulkan bahwa penelitian ini valid.

Dalam uji reabilitas pada angket atau semua

variabel dengan nilai Cronbach's Alpha yaitu 0,838 > 0,6 maka penelitian ini dinyatakan reliabel.

Dalam uji normalitas hasil dari kedua nilai angket memperoleh nilai signifikan sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari signifikan 0,05 maka dapat di simpulkan bahwa uji normalitas pada angket di katakan berdistribusi normal karena nilai signifikan yang di peroleh yaitu $0,200 < 0,05$.

Pada uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada penaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) , dengan nilai F hitung sebesar 29,091 dengan tngkat signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya ada pemgaruh pembelajaran tik tok terhadap keaktifan siswa di SMPK Santo Yusup Bangkalan.

Pada uji T menunjukkan bahwa nilai T hitung variabel X pembelajaran tik tok sebesar 29,042 > T tabel variabel Y keaktifan siswa 1,69726 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat di simpulkan H_a diterima H_0 ditolak. Artinya variabel pembelajaran tik tok berpengaruh terhadap keaktifan siswa di SMPK santo Yusup Bangkalan.

Berdasarkan penyebaran angket di atas menunjukkan bahwa pembelajaran tik tok berpengaruh terhadap keaktifan siswa di SMPK Santo Yusup Bangkalan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan di SMPK Santo Yusup Bangkalan, dapat di simpulkan (1) Bahwa ada pengaruh media pembelajaran tiktok terhadap keaktifan siswa dengan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tiktok dengan keaktifan siswa dengan nilai F hitung 29,091 dengan tingkat signifikan

$0,000 < 0,05$ sehingga terdapat media pembelajaran tiktok terhadap keaktifan siswa (2) Dari hasil uji T menunjukkan bahwa T hitung lebih besar dari T tabel yaitu $29,042 > 1,69726$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dari itu H_a diterima, H_0 ditolak

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh dan keterbatasa media pembelajaran konten tik tok masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan media lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :(1) Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat lebih lanjut dalam media pembelajaran konten tik tok sehingga dengan demikian dapat menghasilkan media dengan materi yang lebih mendalam yang mana mencakup semua kompetensi dasar dan desain l konten tik tok dibuat semenarik mungkin dengan tujuan agar bisa keaktifansiswa dalam proses pembelajaran. (2) Penerapan media pembelajaran konten tik tok sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga dengan demikian dapat diketahui tingkat perbedaan dalam keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Farahdilla, N., Prakoso, A.F. & Fahimah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project - Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*. 7(2), 611–620. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.4007>

Fitriana, F. (2023). Pengembangan media

- pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ilahin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik-Tok terhadap Karakter Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Ibtida'*, 3(1), 112–119. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i1.300>
- Jamirullah, Lis Mariatun, I., & Arief, R. Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Media Sosial Berbasis Aplikasi Tik Tok. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6404–6412. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3619>
- Kamindang, I., Amijaya, M., & Ilmu Sosial dan Politik, F. (2024). Tiktok Sebagai Media Komunikasi Politik Aktor Partai Politik Di Kota Palu. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 9(1), 1–15. <http://jurnalilmukomunikasi.uho.ac.id/index.php/journal/indexDOI:http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v9i1.151>
- Marini, R. (2019). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Smpn 1 Gunung Sugih. *Skripsi*. repository.radenintan.ac.id
- Novitasari, D. A., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan Find and Solve Me Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 105–118. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4173>
- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.1959>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Savriani, E. (2020). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. IAIN Metro. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3875>
- Slamet, R., & Aglis, A. H. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen. In Deepublish (p. 373).

Suarni. (2017). Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor. *Journal of Physics and Science Learning*, 01(2), 129–140.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta

Syafri, E. P. E., & Kulsum, U. (2021). *TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan*. Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika, 5(1), 110–115.

Tiarina, I., Merya, S., & Tiara, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Barisan Dan Deret Matematika Kelas Xi Sman 1 Meulaboh. *Junral Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4132>

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan

Aplikasi Tiktok. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>

▪ *How to cite this paper :*

Pandar, M. & Sahid, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Tik Tok Terhadap Keaktifan Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 917–928.

