



Original Article

Penerapan Media Tiktok terhadap Peningkatan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mutiara

Muhammad Zaini^{1✉}, Nasruddin², Heri Fajri³, Shoufa Rizky⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Sejarah, Universitas Jabal Ghafur. Indonesia.

Korespondensi Email: Muhammadzaini964@gmail.com[✉]

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media TikTok terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Mutiara, dan mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penerapan media TikTok dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Mutiara. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan tes. Uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program *SPSS for Windows* Versi 16.0 terhadap 20 responden. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai *r* hitung (*Corrected Item Total Correlation*) dengan *r* tabel. Penelitian dilakukan terhadap 58 orang yang terdiri dari 28 siswa kelas kontrol dan 30 siswa kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil regresi dari tabel di atas menunjukkan *F* hitung sebesar 75.022 atau 75.02 (pembulatan 2 angka di belakang koma). Untuk mengetahui *F* tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan (*df1* dan *df2*). Dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 5\%$, *df1* (jumlah variabel - 1) = 3, dan *df2* ($n-k-1$) atau $20-3-1 = 16$ (di mana *n* adalah jumlah responden dan *k* adalah jumlah variabel independen). Hasil *t* hitung untuk variabel ini sebesar 8.662. Sementara itu, nilai pada tabel distribusi 5% sebesar 1.096. Maka *t* hitung ($1.096 > t$ tabel (1.729)). Artinya, ada pengaruh penerapan media TikTok terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Mutiara.

Kata kunci: minat belajar, mata pelajaran sejarah, media TikTok



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan seluruh tahapan pengembangan kemampuan-kemampuan dari perilaku-perilaku manusia dan juga proses penggunaan hampir seluruh dari pengalaman kehidupannya. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu menghadapi dan

memecahkan problema kehidupan yang dihadapi. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional telah menjelaskan bahwa proses pendidikan yakni suatu usaha yang sadar serta terencana dalam mewujudkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran, yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, hingga keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara ([Hidayat & Abdillah, 2019](#)).

Menyadari bahwa pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting, maka sangat disadari bahwa terwujudnya pendidikan nasional dapat dilakukan melalui sebuah proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Siswa membutuhkan situasi pembelajaran yang kondusif yang memungkinkan untuk dapat mengembangkan potensi dirinya. Peran guru sangat diperlukan untuk memenuhi kepentingan tersebut. Tugas guru yaitu sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, membimbing siswa belajar serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga mampu memacu semangat para siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seorang pendidik perlu mencari strategi yang cocok bagaimana caranya menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah dan dapat diterima sehingga pembelajaran dapat efektif dan interaktif. Sering terjadi peserta didik tidak memahami pembelajaran karena cara guru menyampaikan pembelajaran membosankan, tidak menarik dan lain – lain.

Pemilihan metode pembelajaran juga tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran sehingga dapat menyampaikan pesan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa ([Kurniawati & Koeswanti, 2021](#)). Hadirnya media menjadi cara yang dianggap paling penting bahkan menjadi kebutuhan di dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyebaran informasi atau proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik karena dengan metode ceramah saja akan menyebabkan siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru dalam proses pengajaran ([Adilah & Minsih, 2022](#)). Media pembelajaran ialah alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Lebih lanjut media pembelajaran merupakan pondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran ([Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021](#)).

Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian materi kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Segala media yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Seorang siswa akan mudah dan cepat memahami materi yang disampaikan jika media pembelajaran yang digunakan tepat dan dapat membantu menyalurkan penyampaian pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan Media Tiktok dalam pembelajaran sejarah. Tiktok

merupakan suatu jaringan sosial dan platform video music yang berasal dari Tiongkok. Aplikasi ini digunakan siapa saja untuk berkarya membuat video musik pendek. Berkarya dengan memanfaatkan digital lebih cepat diapresiasi masyarakat, lebih mudah diterima, dan lebih menarik. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018 Tiktok menukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam youtube, whatsapp, facebook messenger, dan instagram. Ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi TikTok di Indonesia ([Zubaidi et al., 2021](#)). Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media Tiktok menggunakan audio visual bertujuan untuk menghasilkan media yang memikat serta mudah dipahami peserta didik. Penambahan desain serta animasi yang unik mengupayakan pembelajaran IPS perubahan sosial budaya menjadi menyenangkan karena dikemas tidak melalui metode konvensional ceramah saja dari guru melainkan dengan gaya yang baru.

Landasan Teoritis

Media Pembelajaran

“Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* (antara). istilah ini menunjuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulasi*), (benda-benda), dan orang-orang” ([Iskandar, 2019](#)).

“Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. sumber belajar terdiri dari sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan ke-amanan dan kompetensinya” ([Gunarsih, 2023](#)). Menurut [Nasih & Khalidah \(2019\)](#) “Kata media berasal dari kata latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik dan pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar ([Anitah, 2019](#)). Sedangkan menurut Rorong (2019) mengatakan bahwa

media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Kegiatan belajar merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan tersebut, siswa harus merasakan pengalaman langsung. pengalaman langsung itu dirasakan pada saat interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada seseorang akan mempunyai memori yang lebih kuat jika dapat merasakan sendiri proses pengalaman belajarnya. keterlibatan siswa secara aktif tersebut bisa ditunjang dengan pemilihan media pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi siswa.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Media Tiktok

Tik tok merupakan sebuah aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik dan menarik yang bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat vidio pendek yang keren dan bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya <https://www.mastekno.com/id/apa-itu-tik-tok/>, *Media Tik Tok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik tiongkok yang diluncurkan pada september 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi pembuatan video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur ([Herianti, 2023](#)). Menurut Marini ([Ramadani, Hadipurwa, & Nugraha, 2021](#)) Tiktok bisa membuat para penontonnya terhipnotis dengan vidio-vidio yang ada di dalam nya , jika vidio itu menarik maka akan di ulang-ulang , oleh karna itu banyak psssegunaan media sosial tiktok ini banyak lalai dalam pekerjaannya , lebih banyak scroll tiktok di bandingkan dengan aktivitas belajar mereka itulah yang menyebabkan banyak pengguna tiktok itu ketagihan dalam bermain tiktok dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena pengguna tiktok banyak dari kalangan anak sekolah atau pelajar *Media Tik Tok* ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video-video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya. Dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik goyang dua jari yang banyak juga dibuat oleh setiap orang. Dan video-video tersebut dibuat juga oleh anak-anak

dibawah umur yakni peserta didik yang belum begitu memahami arti dari video-video tersebut.

1. Indikator media sosial *Tik Tok* dapat diklasifikasikan sebagai berikut Adanya dampak positif dan Dampak negatif dalam menggunakan *Media Tik Tok*.
2. Adanya kreatifitas mereka dalam penggunaan *Media Tik Tok*.

Minat Belajar Pembelajaran Sejarah

Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik, mengenang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minat dapat menimbulkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari pada kegiatan tersebut dapat tercapai. Minat yang besar terhadap suatu sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai tujuan yang diminati. Minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran". "Minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasar kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu daripada yang lainnya (Fauziah, dkk, 2019). Minat tidak hanya didasarkan pada kegiatan kegiatan yang disukai dan dipilih sendiri oleh seseorang, melainkan minat juga didasarkan pada kesadaran seseorang terhadap suatu objek. Djalil (dalam Syahputra,2020) menyatakan bahwa "Minat itu berhubungan dengan gaya gerak yang akan mendorong seseorang itu untuk dapat menghadapi atau memiliki urusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri". Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi ini menyebabkan siswa cenderung belajar hanya mengandalkan materi yang telah diberikan oleh guru saja.

Sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa pada masa ini siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal waktu yang dimiliki siswa belajar bersama guru tidak cukup atau tidak banyak untuk menyampaikan materi secara keseluruhan dan jelas, sedangkan waktu yang dimiliki untuk siswa belajar dirumah sangat banyak. Siswa bisa saja mendapatkan materi pembelajaran dari berbagai sumber, seperti koran, majalah, televisi dan internet. Ada berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya minat yang dimiliki siswa untuk mempelajari suatu pelajaran. Minat belajar yang dimiliki oleh setiap orang itu berbeda-beda antara yang satu dengan yang lain. Minat dalam belajar sangat penting bagi siswa dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena, jika seorang siswa itu tidak memiliki minat terhadap suatu objek yang dipelajari maka sangat sulit diharapkan bahwa siswa tersebut akan dapat memperoleh hasil yang baik dari hasil belajarnya.

Minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan-kegiatan tertentu sehingga minat dapat dikatakan sebagai sebuah perasaan yang berkeinginan kuat terhadap suatu hal dan tidak hanya didasari pada kesadaran terhadap suatu kegiatan (Pratiwi, 2019). Minat

merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang mampu membuat seseorang ingin merasakan hal-hal yang menyenangkan. Seseorang yang memiliki minat terhadap apa yang dipelajari lebih dapat mengingatnya dalam jangka panjang dan menggunakannya kembali sebagai sebuah dasar untuk pembelajaran di masa yang akan datang. Berdasarkan pengertian minat belajar diatas, dapat disimpulkan minat terhadap pembelajaran didasarkan pada banyak hal dan kesemuanya saling berhubungan. Minat belajar merupakan *subject related effect* yang artinya minat dalam belajar diperoleh melalui kegiatan-kegiatan yang paling diminati dan sering dilakukan oleh seseorang sehingga dengan banyaknya intensitas kegiatan yang sering dilakukan tersebut dapat membuat minat belajar seseorang menjadi muncul. Kegiatan-kegiatan yang sering dilakukan tersebut harus dilakukan dengan kesadaran penuh dari orang yang melakukan kegiatan tersebut, jika kegiatan yang sering dilakukan tersebut tidak dilakukan dengan penuh kesadaran maka tidak bisa memunculkan minat belajar.

Minat belajar yang telah muncul tersebut dapat muncul karena seseorang memiliki sebuah rasa yang kuat akan kegiatan yang diminati oleh seseorang dan dilakukan secara penuh kesadaran atau minat dapat disebut sebagai sebuah perasaan yang kuat dan muncul dari kegiatan yang paling sering dilakukan oleh seseorang. Menurut Agustina dan Kurniawan ([Moneta & Advendi, 2022](#)) Minat belajar adalah salah satu sumber penggerak yang biasanya diberikan langsung di dalam kegiatan belajar, serta membimbing pada proses kegiatan belajar yang mengharuskan siswa dalam mencapai minat belajar dan tujuan yang mereka impikan. Menurut M.Buchori ([Malibe, wani, & Suwu, 2021](#)) Minat belajar yaitu seseorang yang menyadari terhadap suatu objek pada keadaan yang tercantum d dengan individu tersebut . menurut Haifa (Amelia, Zulkarnain, & Hidayanto, 2022) Salah satu pemanfaatan teknologi internet yang membawa dampak positif di dalam kelas yaitu penggunaannya sebagai media pembelajaran. Pemilihan media harus diperhatikan oleh guru supaya siswa bisa memahami materi tersebut dan menciptakan suasana belajar yang menarik serta menyenangkan sehingga siswa akan lebih antusias dalam belajar.

Metode Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini di lakukan untuk melihat pengaruh antara variabel X (media tiktok), terhadap variabel Y (Konvensional). penelitian ini didasarkan pada kelompok yang diberi perlakuan atau kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok kontrol. Metode dalam penelitian adalah metode eksperimen, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui sebab akibat dengan cara memberikan satu atau lebih perlakuan kepada satu atau beberapa kelompok eksperimen kemudian membandingkan dengan kelompok control, dengan demikian sesuai pendapat ([Sugiyono, 2019](#)). metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi yang peneliti lakukan merupakan suatu kegiatan merekam atau mencatat sebuah peristiwa menggunakan instrumen bertujuan untuk keperluan pengumpulan data. peneliti menggunakan segenap kemampuan yang dimiliki untuk memperoleh data informasi. observasi dilakukan untuk mengetahui tentang pembelajaran Sejarah dan strategi pembelajaran sebagai data awal, observasi dilakukan secara langsung dikelas.

Angket Kuesioner atau angket dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. *Kuesioner* dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden baik secara langsung maupun tidak, karena dapat dikirim melalui pos atau internet. Penyusunan angket dapat berupa skala *likert*, daftar cek (*check list*), maupun skala laju (*rating scale*). Penggunaan angket dalam penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan dan kendala dalam proses pembelajaran sejarah dengan media tiktok.

Tes (Evaluasi). Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk menilai sampai dimana kemampuan peserta didik setelah menggunakan media tiktok, tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik yang mencakup pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil kegiatan belajar mengajar. tes dapat berupa serentet pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian, tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda (objektif) sebanyak 20 soal. Sebelum tes dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan uji validitas soal, realibilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal, tes yang diberikan yaitu berupa soal-soal Sejarah. tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa sejauh mana pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah tahap pengolahan data. Tahap ini penting karena pada tahap inilah hasil penelitian dirumuskan, Setelah semua terkumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas terhadap semua data tersebut, Validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang diukur. Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item pertanyaan dengan skor total individu. dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS for Windows Versi 16.0. Pengujian validitas ini dilakukan terhadap 20 responden. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan nilai *r* hitung (*Corrected Item Total Correlation*) dengan *r* tabel.

Hasil Penelitian

Analisis Penerapan Media Tiktok Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mutiara

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Nilai r_{tabel} untuk penelitian ini adalah **0.199**. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka kuesioner dikatakan valid dan sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka kuesioner tersebut dikatakan tidak valid sebagai instrumen penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis = 5% (20)	Ket
Penerapan Media Tik Tok (X)	X.1	0,697	0.423	Valid
	X.2	0,643	0.423	Valid
	X.3	0,678	0.423	Valid
	X.4	0,684	0.423	Valid
	X.5	0,707	0.423	Valid
	X.6	0,591	0.423	Valid
	X.7	0,650	0.423	Valid
	X.8	0,638	0.423	Valid
	X.9	0,763	0.423	Valid
	X.10	0,638	0.423	Valid
	X.11	0,697	0.423	Valid
	X.12	0,643	0.423	Valid
	X.13	0,678	0.423	Valid
	X.14	0,684	0.423	Valid
	X.15	0,707	0.423	Valid
	X.16	0,591	0.423	Valid
	X.17	0,650	0.423	Valid
	X.18	0,638	0.423	Valid
	X.19	0,763	0.423	Valid
	X.20	0,638	0.423	Valid
	X.21	0,599	0.423	Valid
	X.22	0,628	0.423	Valid
	X.23	0,699	0.423	Valid
	X.24	0,704	0.423	Valid
	X.25	0,723	0.423	Valid
	X.26	0,668	0.423	Valid
	X.27	0,599	0.423	Valid
	X.28	0,628	0.423	Valid
	X.29	0,684	0.423	Valid

Variabel 1	Pertanyaan	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis = 5% (20)	Ket
Penerapan metode Konvensional (Y)	Y1	0,656	0.423	Valid
	Y2	0,626	0.423	Valid
	Y3	0,639	0.423	Valid
	Y4	0,697	0.423	Valid
	Y5	0,685	0.423	Valid
	Y6	0,741	0.423	Valid
	Y7	0,645	0.423	Valid
	Y8	0,657	0.423	Valid
	Y9	0,623	0.423	Valid
	Y10	0,668	0.423	Valid
	Y11	0,599	0.423	Valid
	Y12	0,628	0.423	Valid
	Y13	0,699	0.423	Valid
	Y14	0,704	0.423	Valid
	Y15	0,723	0.423	Valid
	Y16	0,697	0.423	Valid
	Y17	0,679	0.423	Valid
	Y18	0,693	0.423	Valid
	Y19	0,727	0.423	Valid
	Y20	0,646	0.423	Valid
	Y21	0,599	0.423	Valid
	Y22	0,628	0.423	Valid
	Y23	0,699	0.423	Valid
	Y24	0,704	0.423	Valid
	Y25	0,723	0.423	Valid
	Y26	0,704	0.423	Valid
	Y27	0,723	0.423	Valid
	Y28	0,697	0.423	Valid
	Y29	0,599	0.423	Valid

Hasil tersebut di atas menunjukkan bahwa butir-butir kuesioner dalam penelitian ini adalah valid hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung pada masing-masing item lebih besar dari r tabel (0.423), artinya seluruh butir pertanyaan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Reliabilitas Variabel Penelitian Alpha

No	Variabel	Item Variabel	Nilai Alpha	Kehandalan
1	Penerapan Media Tik Tok (X)	20	8.372	Handal

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa alpha untuk masing-masing variabel yaitu penerapan media Tik Tok (X) diperoleh nilai alpha sebesar 8.372. dengan demikian pengukuran reliabilitas terhadap variabel penelitian menunjukkan bahwa pengukuran variable penerapan media Tik Tok memenuhi syarat reliabilitas.

Uji F

Pada penelitian ini, uji F digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan media Tik Tok terhadap hasil belajar. Uji F dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel.

Tabel 3.
UJI F Hitung

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	718.355	1	718.355	75.022	.000 ^b
Residual	181.930	19	9.575		
Total	900.286	20			

a. Dependent Variable: Penerapan metode Konvensional (Y)

b. Predictors: (Constant), Penerapan Media Tik Tok(X)

Berdasarkan hasil regresi dari tabel diatas menunjukkan bahwa F hitung sebesar 75.002 atau 75.02 (pembulatan 2 angka dibelakang koma). Untuk mengetahui F tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan (df1 dan df2). Dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 5\%$, df1 (jumlah variabel - 1) = 3, dan df2 (n-k-1) atau $20-3-1 = 16$ (dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel independen).vUntuk tabel F yang disusun oleh Junaidi Chaniago (2008, diakses 4 Mei 2012), df1 disebut sebagai df untuk pembilang (N1) dan df2 disebut sebagai df untuk penyebut (N2). dengan demikian, F tabel yang dicari terdapat diantara baris N2= 16 dengan kolom N1= 3. Sehingga F tabel yang diperoleh adalah 2,70. Dengan demikian F hitung > F tabel ($75.02 > 2,70$), maka penulis menyimpulkan hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif dari faktor-faktor (penerapan media Tik Tok berpengaruh terhadap terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Mutiara terbukti kebenarannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yaitu sebagai berikut. Hasil regresi dari tabel diatas menunjukkan bahwa F hitung sebesar 75.022 atau 75.02 (pembulatan 2 angka dibelakang koma). untuk mengetahui F tabel, terlebih dahulu ditentukan derajat kebebasan (df1 dan df2). Dengan menggunakan signifikansi $\alpha = 5\%$, df1 (jumlah variabel - 1) = 3, dan df2 (n-k-1) atau $20-3-1 = 16$ (dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel independen). Hasil t_{hitung} untuk variabel ini sebesar 8.662. Sementara itu,

nilai pada tabel distribusi 5% sebesar 1.096. Maka $t_{hitung} (1.096) > t_{tabel} (1,729)$. Artinya, ada pengaruh Penerapan media komik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Mutiara.

Daftar Pustaka

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Bagus Prianbodo, (2019). Pengaruh “TIKTOK” Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya, di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi,
- Demmy Deriyanto,dkk. (2019). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tik Tok, Universitas Tribhuwana, Jurusan Ilmu Komunikasi dan FISIP, Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, vol. 7 No. 2 .
- Hamid, Abi.(2020). Media Pembelajaran. Medan : Yayasan Kita
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya. <https://tipsandroid.id/apa-fungsi-dan-kegunaan-aplikasi-tiktok-di-android/>, diakses
- ISTISYFA : Journal of Islamic Guidance and Conseling Departement of Dakwah, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/istisyfa> Vol. 1, No. 03, Desember 2022; 128-139.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- NURFADHILLAH, Septy, et al. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran*,
- Permendikbud. (2022). Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta : Kemdikbud
- Ramadani, N. S., Hadipurwa, A., & Nugraha, H. (2021). Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring. *AKADEMIKA ; Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2655-9633), 425-435
- Sanjaya, Wina (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto*. (2019). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. (2019). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Indonesia
- Syahputra, E. (2020). Snowball Throwing. Tingkat Minat dan Hasil Belajar. Sukabumi: Haura Publishing.
- Wisnu Nugroho Aji.(2021). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia,ISBN: 978-602-6779-21-2