

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok sebagai Sumber Belajar Digital di dalam Implementasi *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang

Hedara Putri¹, Admaja Dwi Herlambang², Prima Zulvarina³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹hedarap@student.ub.ac.id, ²herlambang@ub.ac.id, ³primazulvarina@ub.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman menghantarkan perubahan signifikan termasuk ranah pendidikan. Kecanggihan teknologi menghadirkan metode-metode terbaru agar dapat membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran, antara lain *Micro Learning*. Terdapat aplikasi yang bisa dijadikan sebagai pendukung metode *micro learning* yaitu aplikasi TikTok. Temuan dari hasil wawancara guru pengampu pada mata pelajaran Karya Desain kelas XI DKV SMK Negeri 5 Malang menyatakan bahwa peserta didik kurang memahami materi selama proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital di dalam implementasi *Problem-Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Weak Experiment Non-Equivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini terbagi dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen XI DKV 3 dan kelas kontrol XI DKV 2. Setiap kelas terdiri dari 36 peserta didik. Kegiatan penelitian ini melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, uji Wilcoxon dan uji Mann-Whitney. Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal, sementara hasil pengujian homogenitas menunjukkan data tidak berseragam. Temuan yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan pada data post-test uji Mann-Whitney. Dengan makna lain, penggunaan aplikasi TikTok tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: karya desain, sumber belajar digital, *problem-based learning*, hasil belajar, tiktok.

Abstract

The development of time has brought significant changes, including in the field of education. The advancement of technology has introduced new methods to help learning activities, one of which is Micro-learning. There is an application that can be used to support the micro-learning method, namely TikTok. Based on results of interviews conducted in the subject of Karya Desain for grade XI student in the Visual Communication Design competency at SMK Negeri 5 Malang, it was found that a lack of interest led to students feeling bored. This study aims to analyze the influence of using TikTok as a digital learning resource in the implementation of Problem-Based Learning (PBL) on the learning outcomes of student in the subject of Karya Desain at SMK Negeri 5 Malang. The research method used in this study is quantitative research with a Weak Experiment Non-Equivalent Pre-test Post-test Control Group Design. The sample for this study consists of two classes, namely the experimental class XI DKV 3 and the control class XI DKV 2, each consisting of 36 students. The research activities involve tests for normality, homogeneity, Wilcoxon test, and Mann-Whitney test. The results of the normality test indicate that the data does not normal distribution, while the results of the homogeneity test show that the data is not homogeneous. The findings obtained from this study indicate that there is no difference in the post-test data according to the Mann-Whitney test. In other words, the use of TikTok does not affect the learning outcomes of the students.

Keywords: karya desain, digital learning resources, *problem-based learning*, learning outcomes, tiktok.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting guna menjadikan masyarakat lebih cerdas. Pendidikan yaitu kegiatan bimbingan, latihan dan pengajaran sebagai bentuk usaha sadar peserta didik di masa depan (Pemerintah Pusat, 1989). Pengertian pendidikan merupakan proses usaha yang dilakukan secara berkelanjutan (Saragih et al., 2021). Potensi pada diri manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan (Fadia & Fitri, 2021). Apabila disusun ke dalam definisi konseptual, pendidikan merupakan usaha sadar yang dijalani seumur hidup untuk mendapat makna dari setiap pengalaman yang didapatkan. *Micro learning* merupakan elemen kecil dengan menyertakan bagian-bagian lebih kecil yang bertujuan untuk mengatasi masalah (Khlaif & Salha, 2021). *Micro learning* adalah metode pembelajaran yang singkat dan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar baru dalam proses belajar melalui teks, gambar, dan video. Terdapat aplikasi yang bisa dijadikan sebagai pendukung metode *micro learning* yaitu aplikasi TikTok.

Media pembelajaran dapat diartikan sebuah sarana guru gunakan sebagai alat untuk menyalurkan pengetahuan yang nantinya diharapkan dapat menumbuhkan minat dari peserta didik pada mata pelajaran tertentu (Faqih, 2020). Sebuah media pembelajaran diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik di dalam kelas menggunakan cara memberikan pembelajaran yang lebih detail sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran yang diajarkan (Nurrita, 2018). Sumber belajar adalah cara-cara yang digunakan manusia untuk menunjang proses belajar mengajar (Cahyadi, 2019).

Perkembangan zaman menghantarkan perubahan signifikan terhadap berbagai hal, termasuk dalam ranah pendidikan. Kebiasaan lawas yang terpusat pada penjelasan guru merupakan bukan hal utama yang efektif dalam melakukan proses pembelajaran pada saat ini. Kecanggihan teknologi menghadirkan metode-metode terbaru agar dapat membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran, antara lain *Micro learning*. *Micro learning* merupakan elemen kecil dengan menyertakan bagian-bagian lebih kecil yang bertujuan untuk mengatasi masalah (Khlaif & Salha, 2021). *Micro learning* adalah metode pembelajaran yang singkat dan bertujuan untuk memberikan pengalaman

belajar baru dalam proses belajar melalui teks, gambar, dan video. Terdapat aplikasi yang bisa dijadikan sebagai pendukung metode *micro learning* yaitu aplikasi TikTok.

Aplikasi TikTok merupakan sebuah platform online yang berisi video singkat, menarik dan dapat diakses dimana saja yang berasal dari China (Ardian, 2022). Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas XI DKV 3 menunjukkan bahwa peserta didik lebih memilih membuka aplikasi TikTok disaat jam istirahat. Sebagian peserta didik menggunakan aplikasi TikTok sebagai sarana belajar desain grafis. Namun, sebagian lainnya menggunakan aplikasi TikTok hanya sebagai sarana hiburan.

Hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan Pak Tri Wahjoedi Hidajat yang merupakan seorang guru di jurusan DKV SMK Negeri 5 Malang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi TikTok pernah di kelas P5BK (Projek Penguatan Profil Pancasila dan Budaya Kerja). Penggunaan aplikasi TikTok pada mata pelajaran tersebut dinilai mampu untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik. Permasalahan yang didapatkan adalah peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Wawancara juga dilakukan kepada tiga peserta didik yang menyatakan apabila memiliki kesulitan dalam memahami materi karena sumber belajar yang digunakan berupa salindia yang dirasa kurang menarik selama proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Karya Desain.

Problem-Based Learning (PBL) yaitu cara pembelajaran yang sedang berkembang dan banyak digunakan di beberapa lembaga pendidikan. Metode ini memungkinkan untuk peserta didik mampu belajar melalui memecahkan sebuah permasalahan yang sedang dihadapi dengan menggali pemahaman dan meningkatkan kemampuan untuk mencari solusi sesuai dengan rumusan masalah. Penerapan metode PBL didasari oleh guru pengampu menjelaskan bahwa SMK Negeri 5 Malang telah menggunakan kurikulum merdeka dengan mengimplementasikan PBL dalam materi konseptual. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengisi kekosongan pengetahuan tersebut dan memberikan gambaran terkait pengaruh penggunaan aplikasi TikTok dalam implementasi PBL.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menggunakan aplikasi TikTok yang menjadi sumber belajar digital di dalam implementasi PBL mata pelajaran karya desain. Peneliti

mengharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sumber belajar digital yang efektif dan menarik dengan menggunakan teknologi digital yang populer seperti aplikasi TikTok. Selain itu, hasil yang diperoleh mampu memberikan pemahaman penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital di dalam implementasi PBL.

2. METODOLOGI

2.1 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan dimulai dengan kegiatan wawancara. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara langsung. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru Desain Komunikasi Visual (DKV) sekaligus pengampu mata pelajaran Karya Desain. Pertanyaan yang diajukan berupa kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, materi ajar, karakteristik peserta didik, dan sumber belajar yang digunakan. Selain guru, terdapat 3 siswa yang menjadi informan. Pertanyaan yang diajukan berupa minat terhadap mata pelajaran Karya Desain, kondisi yang dirasakan selama mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Karya Desain, pemahaman aplikasi TikTok, pemastian penggunaan aplikasi TikTok, Pemastian terhadap konten TikTok yang beredukasi, dan dampak yang didapatkan setelah melihat konten TikTok beredukasi.

2.2 Studi Literatur

Tahap studi literatur dilaksanakan guna mengkaji referensi yang selaras pada informasi yang telah didapatkan. Referensi yang digunakan berupa pengaruh penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital dan *Problem-Based Learning*. Referensi dapat didapatkan dari penelitian sebelumnya atau buku yang sudah ada. Hasil yang didapatkan selama pengkajian studi literatur digunakan sebagai landasan teori pada penelitian.

2.3 Merancang Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen diawali dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran selama proses pengumpulan data. Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah berupa modul ajar di setiap kelas, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *pre-test* dan *post-test* serta validasi konten video TikTok. Dirancangnya instrumen ini, digunakan untuk mendukung

proses jalannya penelitian.

2.4 Validasi Ahli Uji Instrumen

Instrumen yang telah dirancang, selanjutnya diuji terlebih dahulu. Uji validitas digunakan untuk menguji tingkat kevalidan dari sebuah instrument yang dirancang. Rumus *Aiken's V* digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, *pre-test* dan *post-test* serta validasi konten video TikTok dalam pelaksanaan penelitian.

2.5 Pengambilan Data Penelitian

Kegiatan pengambilan data dilakukan dengan memilih dua kelas. Kelas XI DKV 2 merupakan kelas kontrol dan kelas XI DKV 3 merupakan kelas eksperimen. Kedua kelas diperlakukan dengan cara yang berbeda. Pada kelas kontrol menggunakan salindia sebagai sumber belajar. Pada kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pemberian tautan video TikTok yang digunakan sebagai sumber belajar digital.

2.6 Proses Analisis Data

Hasil perhitungan deskriptif dari nilai *pre-test* dan *post-test*, *median*, *mean*, *mode*, *varians* dan *standar deviasi* di kelas kontrol dan eksperimen. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dengan rumus *Levene*, dan dilanjutkan perhitungan uji hipotesis penelitian. Data yang didapatkan menunjukkan distribusi tidak normal dan tidak homogen, maka dilakukan uji hipotesis *Wilcoxon* dan *Mann-Whitney* guna meneliti pengaruh aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital terhadap hasil belajar peserta didik.

2.7 Kesimpulan

Setelah analisis data selesai, kesimpulan dibuat menggunakan hasil analisis data sebelumnya. Kesimpulan ini didasarkan pada uji hipotesis yang telah dilakukan dan rumusan masalah yang telah ada. Kesimpulan membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi TikTok pada hasil belajar peserta didik. Saat penelitian selesai, terdapat rekomendasi untuk penelitian masa depan karena penelitian ini memiliki keterbatasan.

2.8 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini non-implementatif

analitik menggunakan desain Weak Experimental jenis *Non-equivalent Pre-test-Post-test Control-group Design*. Jenis desain ini digunakan berdasarkan dengan kriteria, seperti pemberian kelas yang sesuai dengan guru pengampu dan kelas tidak dapat diatur atau alami sesuai dengan kondisi pada lapangan. Masing-masing kelas melaksanakan *pre-test* dengan pemberian soal melalui aplikasi *Quizizz*. Kelas eksperimen menerapkan penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital. Kelas kontrol menggunakan salindia sebagai sumber belajar. Agar mengetahui perbedaan hasil belajar, tahap selanjutnya adalah pemberian *post-test* pada kedua kelas untuk membuktikan pengaruh penggunaan aplikasi TikTok.

2.9 Variabel Penelitian

Variable bebas dan terikat digunakan pada penelitian ini. Variabel bebas dapat disebut dengan variabel independen dapat memberikan dampak pada variabel lain. Variabel bebas yang digunakan adalah aplikasi TikTok di dalam implementasi PBL. Kelas eksperimen menggunakan aplikasi TikTok dan pada kelas kontrol diberikan salindia sebagai sumber belajar, sedangkan variabel terikat yakni variabel dependen yang mendapati pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat mengacu pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital.

2.10 Langkah Metode PBL

Metode pertama proses pengenalan peserta didik pada masalah yang dimulai dari guru memberikan detail tujuan pembelajaran, berdemonstrasi mengemukakan suatu ketidaksiapan, mendorong motivasi anak didik dalam kegiatan pemutusan jalan keluar dan mengungkapkan permasalahan. Tahap dua, guru mengelompokkan siswa dan membimbing untuk mengorganisir tugas yang terkait dengan masalah yang sedang dipelajari melalui penyebaran tautan sumber belajar yang telah disediakan. Tahap ketiga guru menstimulasi anak didik guna mengumpulkan informasi yang diperlukan dan melakukan eksperimen serta penyelidikan untuk memperoleh penjelasan terkait solusi dari masalah yang dipelajari. Pada tahap empat, pendampingan dalam merencanakan dan menyiapkan bahan presentasi. Tahap akhir adalah melaksanakan

post-test dan merefleksikan proses dan hasil penyelidikan.

2.11 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 5 Malang di alamat Terusan Ikan Piranha Atas No. 50, Kelurahan Tunjungsekar Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

2.12 Waktu Penelitian

Waktu yang dipilih saat proses penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Waktu pengambilan data dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Mata pelajaran yang diterapkan adalah Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang.

2.13 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berjumlah 72 peserta didik dalam lingkup internal pada program keahlian Desain Komunikasi Visual kelas XI. Jumlah dari tiap kelas adalah 36 peserta didik. Kelas sampel dari subjek penelitian tidak memiliki kriteria khusus. Subjek penelitian ini diantaranya kelas XI DKV 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI DKV 3 sebagai kelas eksperimen.

2.14 Populasi dan Sampel Data

Populasi diantaranya peserta didik dalam lingkup internal program keahlian Desain Komunikasi Visual. Sampel yang digunakan yakni kelas XI DKV 2 serta kelas XI DKV 3 SMK Negeri 5 Malang mata pelajaran Karya Desain.

2.15 Penyusunan Instrumen Penelitian

2.15.1 Wawancara

Kegiatan wawancara dilaksanakan sebagai Langkah awal dalam mengumpulkan informasi dari guru. Informasi yang dikumpulkan berupa kegiatan pembelajaran, kurikulum yang digunakan, dan sumber belajar yang biasa digunakan. Wawancara dilakukan tak terstruktur dan secara langsung atau *face to face*.

2.15.2 Tes

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan sebelum penerapan masing-masing sumber belajar yang telah direncanakan. Pada kelas eksperimen mengimplementasikan PBL melalui aplikasi

TikTok, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan sumber belajar yang biasa digunakan. Tujuan tes ini adalah mengukur hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik.

2.16 Proses Analisis Data

Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif yang diterapkan mengolah data dengan memvisualisasikan data dengan memutuskan kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2019). Dalam statistik deskriptif memiliki beberapa penyajian data seperti mean, median dan modus. Rata-rata yang berasal kelompok data dengan menghitung semua skor data kemudian dibagi berdasarkan banyaknya data yang ada yakni makna mean. Median ialah nilai tengah yang berasal dari data yang sudah disusun. Modus ialah nilai yang memiliki frekuensi terbesar pada suatu data.

2.17 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan berisikan sebuah ringkasan guna memberikan keputusan rumusan masalah pada penelitian. Kesimpulan pada penelitian ini didapatkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menjelaskan secara singkat. Adanya saran menjadi parameter guna keberlangsungan penelitian selanjutnya.

3. HASIL PENELITIAN

3.1 Analisis Hasil

Analisis hasil diperoleh melalui nilai test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti mengolah data untuk memperoleh hasil yang menunjukkan normal atau tidaknya data terdistribusi melalui uji normalitas, seragam atau tidaknya data terdistribusi melalui uji homogenitas hingga menghasilkan kesimpulan terkait pengaruh penggunaan aplikasi TikTok dalam mata pelajaran Karya Desain.

Tabel 1 Rerata Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok Penelitian	Rerata Nilai Pre-test	Rerata Nilai Post-test
Kelas X	77,58	88,58
Kelas C	72,17	86,78

Berdasarkan Tabel 1 mengindikasikan rerata nilai pre-test pada kelas kontrol adalah 72,17 dan kelas eksperimen adalah 77,58. Untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan di nilai post-test. Kelas kontrol

mencapai nilai post-test sebesar 86,78 dan kelas eksperimen memperoleh nilai post-test yang lebih baik yakni 88,58.

3.2 Uji Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal dan tidak homogen. Proses analisis dilanjutkan oleh peneliti dengan menggunakan metode statistik non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk memutuskan sebuah kesimpulan terhadap hipotesis penelitian.

H_0 : Tidak ada perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen

H_1 : Terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen

Tabel 2 Hasil Uji Wilcoxon Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

Keterangan	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	38
Ties	0
Z	-5.235 ^b
Sig.	0,000

Nilai Sig. memiliki nilai 0,000 dimana H_0 berhasil diterima karena nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Maka hasil tersebut menunjukkan apabila tidak ada perbedaan antara hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Uji Wilcoxon pada kelas kontrol pada data pre-test dan post-test dapat ditinjau melalui Tabel 3.

H_0 : Tidak ada perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kelas kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kelas kontrol

Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Keterangan	Nilai
Negative Ranks	0
Positive Ranks	36
Ties	0
Z	-5.254 ^b
Sig.	0,000

Nilai yang naik menunjukkan nilai sebesar 36. Dapat disimpulkan bahwa Sig. memiliki nilai $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka tidak ada perbedaan antara hasil belajar pre-test dan post-test pada kelas kontrol.

3.3 Uji Mann-Whitney

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka uji Mann-Whitney digunakan untuk mengetahui uji beda pada *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Mann-Whitney data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Nilai
N	72
<i>Mann-Whitney U</i>	367,00
<i>Wilcoxon W</i>	1033
Z	-3,179
<i>Sig.</i>	0,001

Hasil data tersebut membuktikan bahwa nilai $Sig\ 0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan makna terdapat perbedaan hasil belajar data *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji Mann-Whitney data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditinjau melalui Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Mann-Whitney data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Nilai
N	72
<i>Mann-Whitney U</i>	520,50
<i>Wilcoxon W</i>	1186,50
Z	-1,441
<i>Sig.</i>	0,150

Berdasarkan hasil perhitungan uji Mann-Whitney pada Tabel 5, menyatakan bahwa nilai $Sig.$ menunjukkan 0,150. Hasil data tersebut membuktikan bahwa nilai $Sig.\ 0,150 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Melalui hasil analisis dalam pengujian ini, dapat diputuskan bahwa tidak terdapat perbedaan pada hasil Mann-Whitney data *post-test* kedua kelas.

4. PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan membuktikan terdapat atau tidak adanya pengaruh penggunaan

aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital dalam implementasi PBL. Kelas XI DKV 3 sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan penerapan penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital. Sementara itu, pada kelas XI DKV 2 sebagai kelas kontrol yang diperlakukan dengan menerapkan sumber belajar yang berupa salindia.

Problem-based learning (PBL) adalah kerangka konseptual yang terdiri dari teknik-teknik yang struktur untuk mengatur pengalaman proses belajar guna menggapai tujuan (Syamsidah & Suryani, 2018). Pada penelitian ini, implementasi PBL telah dilakukan pada kelas XI DKV 3 SMK Negeri 5 mata pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan materi yang bersifat konseptual. Proses PBL ditekankan pada aktivitas peserta didik untuk memperkuat pemahaman konsep DKV, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan melatih pemecahan masalah.

Hasil rerata kelas kontrol menunjukkan nilai 72,17 begitu juga untuk kelas eksperimen sebesar 77,58. Hasil rerata setelah tes kelas kontrol menunjukkan nilai sebanyak 86,78 serta untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih besar sebesar 88,58. Kedua hasil rerata *post-test* dari setiap kelas disimpulkan bahwa hasil rerata *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelas menunjukkan peningkatan nilai dari kedua data. Hasil data tersebut digunakan kembali menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan di uji hipotesis (Shapiro Wilk dan Wilcoxon) hingga menghasilkan data akhir berupa pengambilan keputusan.

Penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil pada pengujian hipotesis. Uji Wilcoxon menghasilkan tidak adanya perbedaan antara masing-masing kelas. Uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan dan hasil akhir yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan. Penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian sebelumnya Rahmawati (2021) dan Hutamy et al., (2021b) menerangkan bahwa keluaran data kedua penelitian tersebut memperlihatkan keterkaitan positif terkait penerapan aplikasi TikTok terhadap prestasi belajar. Temuan pada penelitian ini memperlihatkan keluaran yang berbanding terbalik dengan penelitian tersebut. Keterkaitan aplikasi TikTok menunjukkan tidak adanya pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data pada Rahmawati (2021)

menggunakan angket yang disebar pada peserta didik, sedangkan penelitian ini tidak menggunakan angket, namun menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes.

Penelitian Hutamy et al., (2021a) menunjukkan nilai rerata peserta didik sebesar 79,06, median 80 dan mode sebesar 80. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan perbedaan dengan penelitian ini. Kelas eksperimen menunjukkan rerata nilai pre-test sebesar 77,58 dan 72,17 nilai kelas kontrol. Nilai rerata test mendapati kenaikan, kelas eksperimen sebesar 88,58 dan untuk kelas kontrol 86,78. Nilai post-test dari kedua kelas memiliki selisih yang tidak begitu jauh, berkisar 1,3 poin saja. Pada penelitian Hutamy et al., (2021a) menggunakan teknik pengumpulan data yakni test dengan menghasilkan kesimpulan berupa penggunaan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran. Berbeda dari kedua penelitian tersebut, keluaran yang didapati penelitian ini memperlihatkan tidak berpengaruhnya aplikasi TikTok digunakan sumber belajar digital terhadap hasil belajar.

Berdasarkan penelitian Rahmawati (2021) menggunakan metode penelitian berupa kuantitatif dengan jenis korelasional melalui melibatkan satu hubungan atau lebih variabel lain pada satu kelompok. Hasil pernyataan Rahmawati (2021) menunjukkan aplikasi TikTok mempengaruhi prestasi peserta didik. Hasil tersebut juga diperkuat dengan keluaran angket menyatakan terdapat pengaruh positif antara media sosial TikTok terhadap prestasi belajar peserta didik SDN 1 Panjangrejo Kabupaten Bantul. Temuan penelitian memperlihatkan keluaran berbeda dengan hasil penelitian ini, hasil ditemukan berupa tidak terdapat pengaruh aplikasi TikTok pada hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

Kondisi ini menunjukkan apabila terdapat beberapa soal yang kurang memenuhi tingkat indikator dalam pelaksanaan test dalam kelas eksperimen. Untuk soal dengan kategori pengaruh terkecil berada pada soal nomor 5 dan 6 dengan indikator peserta didik mampu menjelaskan terkait pengertian dan alur pasca produksi dalam desain grafis, padahal indikator tersebut menjadi indikator utama yang berkaitan dengan indikator lainnya. Selain itu, terdapat salah satu soal yang menunjukkan tidak tercapainya indikator soal pre-test sehingga seluruh jawaban peserta didik memiliki jawaban benar. Kemudian untuk soal post-test mengalami tingkat penurunan jawaban pada peserta didik,

dengan makna lain indikator soal nomor 15 mengenai penjelasan software yang digunakan selama produksi desain grafis menjadi hal yang mempengaruhi tidak berpengaruhnya penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital terhadap ketercapaian hasil belajar.

Selarasnya temuan penelitian ini dengan penelitian Ardiyanti, et al., (2021) dan Dompu (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital dapat mempengaruhi hasil belajar. Ketercapaian hasil belajar pada penelitian Ardiyanti, et al., (2021) menunjukkan bahwa konten yang dibawakan harus mengutamakan teori. Hal tersebut diharapkan agar peserta didik mampu memahami konten edukasi. Selain itu, penggunaan aplikasi TikTok juga harus dalam pantauan guru agar peserta didik tidak terkecoh dengan konten TikTok yang berisi sekedar hiburan semata.

Berdasarkan penelitian Dompu (2023) adanya aplikasi TikTok di kalangan remaja khususnya pada jenjang SMA/SMK/ sederajat berpengaruh yang buruk pada hasil belajar afektif. Peserta didik cenderung mengutamakan minat untuk menjadi kreator konten yang berisi hal yang kurang penting dan tidak memiliki nilai edukasi. Aplikasi TikTok juga menimbulkan rasa malas peserta didik terhadap kegiatan pengkajian pembelajaran. Adanya sikap buruk didapatkan peserta didik harus disaring, terutama untuk pengguna aktif aplikasi TikTok. Penelitian ini dibatasi di hasil belajar kognitif yang memamparkan tidak adanya pengaruh penggunaan aplikasi TikTok.

Pengaruh yang didapatkan berupa pengaruh negatif karena terpecahnya fokus peserta didik. Peserta didik cenderung tertarik dalam konten yang sedang naik. Dengan demikian, peran guru perlu memberikan motivasi untuk menggiring fokus dan mengembangkan kreatifitas serta inovasi pembuatan konten beredukasi agar peserta didik mampu memusatkan perhatian selama proses pembelajaran. Konten-konten yang akan dibawakan sebisa mungkin untuk mengikuti tren yang sedang naik.

Pemberian perbedaan perlakuan dengan menggunakan salindia pada kelas kontrol dan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital menunjukkan nilai yang tidak berbeda jauh. Masing-masing kedua kelas memiliki hasil nilai post-test yang meningkat. Penggunaan salindia dan aplikasi TikTok cukup memberikan inovasi untuk peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian

ini, aplikasi TikTok direkomendasi untuk SMK Negeri 5 Malang sebagai sumber belajar digital memiliki tingkatan yang setara dengan sumber belajar lainnya.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa tidak adanya pengaruh antara penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital di dalam implementasi (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Karya Desain di SMK Negeri 5 Malang. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada hasil analisis pengujian statistik deskriptif, uji hipotesis Wilcoxon dan Mann-Whitney. Hasil uji hipotesis Wilcoxon pada data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil dari uji Mann-Whitney data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $0,150 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.

6. SARAN

Peneliti memiliki keterbatasan dalam materi yang bersifat konseptual, namun pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dampak penggunaan aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital dengan menggunakan materi-materi yang bersifat faktual, prosedural atau metakognitif dalam konteks mata pelajaran Karya Desain. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat lebih komprehensif dalam menganalisis pengaruh aplikasi TikTok sebagai sumber belajar digital yang efektif, dengan memperluas cakupan materi yang bersifat faktual, prosedural, atau metakognitif untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik dalam mata pelajaran Karya Desain.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T.I.B., 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ardian, G., 2022. *Perjalanan Aplikasi TikTok Di Indonesia*. [online] No Limit Online Media. Available at: <<https://nolimit.id/blog/perjalanan-aplikasi-tik-tok-di-indonesia/>> [Accessed 23 February 2023].
- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., Elihami, E. and Pattiasina, P.J., 2021. Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(3), pp.285–293. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i3.3826>.
- Arifin, Z., 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. [online] Available at: <www.diktis.kemendiknas.go.id>.
- Bohang, F.K., 2018. *TikTok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia*. [online] Kompas.com. Available at: <<https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-juta-pengguna-aktif-di-indonesia>> [Accessed 23 February 2023].
- Budiastuti, D. and Bandur, A., 2018. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. 1st ed. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Cahyadi, A., 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*. 1st ed. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Devi, A.A., 2022. Pemanfaat Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran. [online] Available at: <<https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/40990>> [Accessed 24 February 2023].
- Ernawati, 2019. Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *DESKOVI: Art and Design Journal*, [online] 2(1), pp.27–34. Available at: <<https://ejournal.umaha.ac.id/index.php/deskovi/article/viewFile/381/319>> [Accessed 24 February 2023].
- Fadia, S. and Fitri, N., 2021. Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, pp.1617–1620.
- Faqih, M., 2020. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. [online] 7(2), pp.27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>.
- Hanief, Y.N. and Himawanto, W., 2017. *Statistik Pendidikan*. 1st ed. Deepublish.
- Hutamy, E.T., Alisyahbana, A.N.Q.A., Arisah, N. and Hasan, M., 2021a. Efektivitas Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 11, pp.21–26.
- Hutamy, E.T., Swartika, F., Alisyahbana,

- A.N.Q.A., Arisah, N. and Hasan, M., 2021b. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*, pp.1270–1281.
- Irmawati, A., Octamaya, A. and Awaru, T., 2021. Presentasi Diri Secara Online Pada Guru Pengguna TikTok Di SMA Negeri 8 Bone. *Pinisi Journal Of Sociology Education Review*, [online] 1(2), pp.172–180. Available at: <<https://ojs.unm.ac.id/jsr/article/view/22586>> [Accessed 24 February 2023].
- Khlaif, Z.N. and Salha, S., 2021. Using TikTok in Education: A Form of Micro-learning or Nano-learning? *Interdiscip J Virtual Learn Med Sci*, 12(3), pp.213–218. <https://doi.org/10.30476/ijvlms.2021.90211.1087>.
- Madden, M. and Govender, K.K., 2020. The Effectiveness Of Micro-learning In Retail Banking. *South African Journal of Higher Education*, 34(2). <https://doi.org/10.20853/34-2-3733>.
- Maghfira, R., 2019. WILCOXON TEST, DEPENDENT TEST AND INDEPENDENT TEST. [online] <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34721.07525>.
- Nasrum, A., 2018. *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*. [online] Denpasar: Jayapangus Press. Available at: <<http://jayapanguspress.org>> [Accessed 25 February 2023].
- Nurrita, T., 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Rahmawati, I., 2021. Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Panjanglejo Kabupaten Bantul. *Pedagogos Jurnal Pendidikan*, [online] 3. <https://doi.org/10.33627/gg.v3i2.497>.
- Rizaty, M.A., 2022. *Pengguna TikTok Indonesia Terbesar Kedua di Dunia*. [online] Data Indonesia.Id. Available at: <<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-tiktok-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia>> [Accessed 23 February 2023].
- Saragih, H., Hutagalung, S., Mawati, A.T., Chamidah, D., Khalik, Muh.F., Sahri, Purba, P.W.B., Purba, S.R.F. and Kato, I., 2021. *Filsafat Pendidikan*. [online] Yayasan Kita Menulis. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/350955350_Filsafat_Pendidikan> [Accessed 25 February 2023].
- Sudjana, N., 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 19th ed. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto and Gio, P.U., 2017. *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R*. [online] Available at: <<http://usupress.usu.ac.id>>.
- Syamsidah and Suryani, H., 2018. *Buku Model Problem Based Learning*. [online] Deepulish. Available at: <<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/9011>> [Accessed 24 February 2023].
- Undang-undang (UU) Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2*. [online] Available at: <www.bphn.go.id>.
- Widana, I.W. and Muliani, N.P.L., 2020. *Uji Persyaratan Analisis*. Klik Media.
- Yapis Dompus, S., 2023. ANALISIS DAMPAK MEDIA SOSIAL TIK-TOK TERHADAP RENDAHNYA HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 02(01).