



Dampak Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V di SDN 077 Palembang

Defitri Anggun Ayu Wahyuni¹, Misdalina², Noviati³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas PGRI Palembang

Email: defitrianggun123@gmail.com, misdalina@univpgri-palembang.ac.id, noviati01969@gmail.com

Abstrak

Aplikasi tiktok merupakan taplikasi jejaring sosial yang dapat di implementasikan kedalam pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dimana pada aplikasi ini dapat menarik perhatian siswa dengan dukungan fitur dan sound sehingga dapat memancing respon dari peserta didik sehingga dapat mempengaruhi daya tangkap siswa ketika menerima pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA di SD kelas V. Metode penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen desain yakni dengan memperoleh data dengan pre-test dan post-test diperoleh hasil uji independent sampe t-test dengan signifikan adalah $0,00 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) jika dipersentasikan sebanyak 73% terdapat kenaikan 47%. Maka ditarik kesimpulan bahwa pada media pembelajaran pada aplikasi tiktok terdapat dampak pada hasil daya tangkap siswa.

kata kunci : *Media Pembelajaran Pada Aplikasi Tiktok, Materi Pembelajaran IPA*

Abstrak

The tiktok application is a social networking application that can be applied to learning as a learning medium which in this application can attract students' attention with the support of features and sounds so that it can provoke responses from students so that it can affect students' capture power when receiving learning, especially in science learning in Elementary school class V. The research method uses quantitative experimental design, namely by obtaining data with pre-test and post-test, the results of the independent test until t-test are obtained with a significant significance of $0.00 < (\alpha = 0.05)$ if it is represented by 73% there is an increase 47%. Then it was concluded that the learning media on the tiktok application had an impact on the results of students' capture power.

Keyword : *Learning Media in Tiktok Applications, Science Learning Materials*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang individu yang diawali pada jenjang pendidikan dasar menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta bertujuan untuk lebih menggali kemampuan dan meningkatkan kualitas diri baik dilihat dari perkembangan pola pikir, perubahan tingkah laku dan sebagainya (Jamaris, 2013).

Kurikulum memiliki posisi sentral dalam proses pendidikan yang dimana mengarahkan segala bentuk dari aktifitas pendidikan dengan tercapainya tujuan dari pendidikan yang dimana sejalan dengan berkembangnya teori praktis dalam dunia pendidikan (Syaodih, 2017).

Memasuki abad 21 sekarang ini dimana pendidikan dan kemajuan teknologi berdampingan dan saling mengiringi yang ditandai dengan generasi-generasi baru yang memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi yang dalam hal ini pendidikan khususnya di Indonesia dihadapkan dengan sejumlah tantangan, permasalahan tersendiri dan peluang yang dimana tuntutananya sangat berbeda jauh dari zaman-zaman sebelumnya yang ditandai dengan kemajuan pengetahuan yang dimana informasi cepat dan banyak tersebar luas dalam perkembangan teknologi terkini. Adapapun karakteristik dari abad 21 yakni ditandai dengan semakin majunya dunia ilmu teknologi dan informatika yang semakin maju dan secara cepat (Daryanton, Syaiful Karim, 2017).

Media sosial merupakan sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi, yang berisi berbagai macam aplikasi berbasis teknologi internet yang dibangun atas sebuah dasar teknologi dan ideology yang berkemungkinan untuk penciptaan pertukaran *user-generated content* (Rahmawati, 2021). Salah satu media berbasis online yakni berbasis aplikasi Tiktok atau yang kita kenal sebagai aplikasi sinkron bibir (*Lip-sync*) yang pertama kali muncul pada bulan September 2016 dan berjalan di *platform IOS* dan *Adroid*. Seiring waktu berjalan aplikasi Tiktok banyak mengalami perubahan baik dari segi *Sound*, efek serta fungsinya dimana saat ini tepatnya pada tahun 2020-2022 aplikasi tersebut sedang berada pada puncak-puncak ketenarannya. Aplikasi sosial berbasis video ini banyak sekali mendapat perhatian dari hal layak ramai terutama pada generasi milenial. Sangat terbukti pada awal kemunculannya aplikasi Tiktok ini banyak dilirik dan digunakan oleh semua kalangan. Hal ini menurut Anjani yang membuat aplikasi Tiktok mendapat gelar aplikasi terbaik pada tahun 2018 di *Google play store*. (Mufidah Alfi, Rifa Mufida, 2021).

Aplikasi Tiktok dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran kreatif dan dapat diyakini berguna dalam pengembangan kreatifitas dalam pembuatan konten yang berisi pembelajaran serta dapat mendorong perestasi serta perubahan pola pikir dalam motivasi belajar para peserta didik. Hal ini sejalan dengan dorongan internal dan ekstrnal dari peserta didik yang sedang menempuh pembelajaran dengan perubahan tingkah laku dan pola pikir mereka (Saputra, dudu suhandi DKK, 2021).

Menurut Rohani dalam pemilihan dan pemanfaatan media belajar sangat perlu memperhatikan dari segi kriteria, tujuan serta hendaknya menunjang suatu tujuan intruksional yang dimana telah dirumuskan sebelumnya. (Siwi, Fine dan Nicki Dwi Puspaningtyas, 2020).

Kata daya tangkap menurut kamus besar Bahasa Indonesia "*Daya*" yaitu kemampuan atau bertindak sedangkan kata "*Tangkap*" yaitu kemampuan memahami dari yang diterima atau ditangkap oleh panca indra. Daya tangkap merupakan suatu aktifitas kognitif dari akibat diterimanya suatu stimulus melalui alat indra manusia kemudian stimulus tersebut diteruskan ke ingatan yang meliputi presepsi, ingatan, belajar, dan *problem solving* (Chandra, 2017).

Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu cabang ilmu yang membahas mengenai suatu gejala-gejala alam yang dimana disusun secara sistematis berdasarkan landasan faktor terjadinya suatu fenomena dari kejadian tersebut yang dimana sebelumnya telah diuji atas keberan dengan berlandaskan metode ilmiah yang dimana pada metode ilmiah tersebut merupakan suatu ciri khusus pada pembelajaran ipa (Oce Dkk, 2014).

Dari hasil observasi peneliti yang didapat pada SD Negeri 077 Palembang, mengenai dampak dari media pembelajaran yang dihadirkan oleh pendidik dalam menjelaskan sebuah pembelajaran dapat dikategorikan sederhana yang dimana pada saat menjelaskan pembelajaran pendidik memberikan materi pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Sebagai langkah awal yang ditempuh dalam penelitian ini ialah dengan melakukan observasi di SD Negeri 077 Palembang. Adapun persoalan yang akan dihadapi peneliti antara lain sebagai berikut :

Siswa kurang aktif dalam memahami materi pada saat menerima pembelajaran dikelas, Kurangnya respon dari peserta didik dalam menerima pembelajaran, Metode, pendekatan guru belum variatif yang dimana dapat dilihat dari proses belajar yang cenderung pasif dan kurangnya intraksi antara pendidik dan para peserta didik serta media pembelajaran yang dihadirkan oleh pendidik cenderung monoton sehingga kurang menarik perhatian karena masih menggunakan media gambar cetak dan lain-lain yang dimana dengan demikian mudah pecahnya kosentrasi dari para peserta didik pada saat belajar dikelas.

Dari permasalahan diatas peneliti akan meneliti sebuah dampak dari media sosial pada aplikasi tiktok terhadap daya tangkap di kalangan anak Sekolah Dasar terkhusus pada anak kelas V. Jika di lihat dari respon serta perubahan pola pikir terhadap media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok yang akan dihadirkan dalam suatu pembelajaran. Melalau penerapan pembelajaran dengan menghadirkan pada media pembelajaran berbasis tiktok yang nantinya akan diimplemntasikan kedalam sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar dikelas dimana nantinya pada media aplikasi tiktok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif serta dapat menjadi media alternatif, kreatif sehingga mampu menyesuaikan dengan karakteristik anak pada era 4.0. Diharapkan mampu meningkatkan daya tangkap dalam merespon suatu pembelajaran serta dapat merubah pola pikir dari peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dikelas.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi dari beberapa permasalahan yakni, sebagai berikut :

1. Dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok terhadap daya tangkap siswa pada pembelajaran IPA.
2. Sebagian dari siswa cenderung tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran dikelas.
3. Kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dikelas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada dampak dari media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok terhadap daya tangkap dikalangan peserta didik kelas V di SD Negeri 077 Palembang. Tujuan dari penelitian tersebut ialah untuk mengetahui apakah ada dampak dari pembelajaran jika dihadirkannya suatu media pembelajaran yang berbasis teknologi pada aplikasi tiktok terhadap daya tangkap dari siswa kelas V yakni kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbasis pada aplikasi tiktok yang menarik.

METODE

Metode penelitian yang akan diambil ialah metode penelitian desain eksperimen yang dimana pada metode penelitian eksperimen ini mengambil suatu cara untuk mencari sebuah hubungan antara sebab akibat atau hubungan kausal antara dua faktor yang sengaja diangkat oleh peneliti dengan mengeliminasi atau yang di kenal sebagai mengurangi atau menyisihkan antara faktor-faktor yang dianggap dapat mempengaruhi dari eksperimen yang selalu di lakukan dengan maksud dapat di lihat dari sebab akibat suatu perlakuannya serta bentuk dari desain eksperimenya yaitu menggunakan *True Experimental Design* yang dimana dapat dikatakan bahwa penelitian ini dapat mengontrol dari semua variable luar yang mampu mempengaruhi jalannya eksperime dengan pengujian *hipotesis Pretest-Posttest Control Group Design* yang dimana dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (acak) kemudian nantinya akan diberikan suatu pretest untuk mengetahui keadaan awal dan mengamati apakah ada perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok control (Metode Penelitian Kuantitatif, 2020).

Penelitian dilakukan di SD Negeri 077 Palembang di Kelas V yang berlokasi di Lr. Keramat 5 Ulu, Kecamatan Ulu 1 Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Desember 2021 hingga bulan Mei 2022. Penelitian ini akan dilakukan mulai dari penyusunan proposal penelitian, pengumpulan serta analisis data, dan pada tahap penyusunan laporan. Untuk pengumpulan data melalui obsevasi maka dapat mengurus surat izin penelitian terlebih dahulu. Populasi ialah suatu kesatuan sebuah individu atau sebagai subjek pada wilayah tertentu yang akan di teliti dan yang akan diamati oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri 077 Palembang. Sampel yang digunakan ialah bagian atau yang dapat mewakili dari sebuah populasi yang akan diteliti. Teknik dalam pengambilan sebuah sampel ini dilakukan secara acak yang dimana dapat mengambil sampel secara random di dalam penelitian yang akan dilakukan pada kelas V. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas dengan rancangan perlakuan untuk kelas eksperimen akan diberikan suatu pemerlakuan dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok pada IPA perubahan wujud benda dikelas dan untuk kelas control tidak diberikan pemerlakuan sebagaimana kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang berupa tes atau suatu rangkaian dari pertanyaan yang berguna untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam bidang pembelajaran yang akan di lakukan oleh peneliti yakni berupa pengamatan secara seksama dalam menilai dengan menggunakan metode angket (Koesioner) dan Teknik pengumpulan data berupa pengamatan ini bertujuan untuk menilai seberapa jauh daya tangkap atau respon atas pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dihadirkan dalam suatu pembelajaran. Teknik menggunakan metode koensioner berupa angket dimana partisipan atau responden mengisi sebuah jawaban dari pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah di isi dengan lengkap data yang telah di dapat akan di kembalikan ke peneliti dan nantinya akan diolah menjadi data yang valid serta bisa di pertanggung jawabkan.

Pada penilitian ini akan memerlakukan tes dengan *Pre-Test* dan *Post-Test*. Adapun penjelasan mengenai *Pre-Test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari peserta didik yang dimana akan dilakukan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok terhadap materi pembelajaran IPA perubahan wujud benda di kelas V. Sedangkan *Post-Test* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dari peningkatan dalam kemampuan akhir akhir dari peserta didik setelah menggunakan media pebelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok terhadap pembelajaran IPA perubahan Wujud benda di kelas

V.

. Dokumentasi ialah suatu cara yang akan digunakan untuk memperoleh sebuah data dan informasi dalam bentuk arsip, gambar dan lain-lain. Berupa keterangan yang dapat mendukung dari suatu penelitian yang dimana pada tahap dokumentasi merupakan sebuah tahap pembuktian untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data siswa kelas V di SD Negeri 077 Palembang yang diambil dari anggota populasi srta untuk penentuan dari suatu sample dan dokumen dalam penelitian untuk melengkapi data dari penelitian yang berupa foto dari sebuah kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada uji validitas yaitu uji untuk mengtest sejauh mana ketepatan dan kecermatan pada alat ukur untuk mengukur test tersebut yang akan di sesuaikan dengan kriteria tertentu yang digunakan dalam sebuah penelitian yang akan di adakan.berkaitan dengan penjelsan di atas menurut (Arikunto, 2013) dalam statistic parametric penelitian pendidikan ialah suatu validitas merupakan tolak ukur yang menunjukkan tingkat kevalitan atau kesahihan dari suatu instrument. Menurut (Sugiyono, 2018) suatu statistic parametric penelitian pendidikan yaitu validasi instrument dikatakan valid atau sah yang berarti menunjukkan pada alat ukur yang digunakan keabsahannya yang tidak diragukan lagi. Validasi tersebut dapat digunakan untuk mengukur data.

Validitas internal dapat diketahui bahwa dengan cara melakukan kolerasi antara skor dari masing-masing variabel dengan skor total baik secara signifikan. Teknik dari kolerasi digunakan ialah dengan rumus person pada *product moment* (Kesumawati, 2018)

Tabel Hasil Uji Validitas

Item	r_{Hitung}	r_{Tabel}	Keterangan	
			Valid	Tidak Valid
1	0,632	0,361	√	
2	0,721	0,361	√	
3	0,560	0,361	√	
4	0,700	0,361	√	
5	0,352	0,361		√
6	0,183	0,361		√
7	0,314	0,361		√
8	0,311	0,361		√
9	0,318	0,361		√
10	0,385	0,361		√

Berdasarkan pada tabel 3.2 menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada hasil uji validitas pada program spss pada versi 26 dengan jumlah soal sebanyak 10 butir soal. Adapun kriteria pada pengujian validasi pada instrument dengan penjelasan jika $r_{Hitung} >$ dari r_{Tabel} , maka instrument soal tersebut dapat dikegorikan valid. Begitupun sebaliknya jika $r_{Tabel} \leq$ dari r_{Hitung} , maka instrument soal tersebut dapat dikategorikan tidak valid. Jika dilihat dari tabel diatas maka diperoleh hasil dengan menunjukkan bahwa ada 5 soal yang dikategorikan valid (sah).

Daya beda yaitu berupa kesanggupan dari suatu soal dalam membedakan peseta didik yang termasuk golongan memiliki berprestasi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan yang tergolong kurang atau dapat dikategorikan berprestasi belajar rendah (Sudjana,2013). Jika suatu tes dapat dikategorikan memiliki daya pembeda apabila soal tersebut diberikan kepada peserta didik yang tergoong mampu. Maka, dapat menunjukkan preestasi beajar yang terkategorikan tinggi, namun jika diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan yang terkategorikan kurang maka akan mendapatkan hasil rendah.

Tabel Hasil Uji Daya Beda

Butir Soal	Daya Beda	Klafikasi			
		Soal ditolak	Soal diperbaiki	Soal diterima dan diperbaiki	Soal diterima
1	0,740				√
2	0,809				√
3	0,812				√
4	0,828				√
5	0,758				√
6	0,782				√
7	0,876				√
8	0,821				√
9	0,724				√
10	0,820				√

Pada uji reliabilitas yang telah dilakukan dengan menggunakan program computer spss pada versi 26 dengan rumus kuder Richardson-20 (KR-20). Adapun hasil yang telah diperoleh dari hasil uji reliabilitas, yakni sebagai berikut :

Tabel Uji Reliabilitas

Variable	r_i	Klasikasi
Media pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi Tiktok	0,606	Sedang

Dalam suatu kriterian penilaian valitas instrument dapat dikatakan apabila $r_i \text{ hitung} > r_i \text{ table}$ maka intrumens dapat dinyatakan reliable. Bahkan sebaliknya jika apabila $r_i \text{ hitung} < r_i \text{ table}$ maka instrument dapat dinyatakan tidak reliable dengan taraf signifikan 5 %. Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa hasil yang telah didapat pada uji reliabilitas dengan rumus Kuder Richardson-20 (KR-20). Maka, menunjukkan hasil dari pengujian pada instrument penelitian variable dengan menggunakan media pembelajaran berbasis pada aplikasi tiktok dapat dinyatakan reliable.

Pada tingkat kesukaran dari soal adalah suatu tolak ukur yang dapat dikategorikan bermutu atau tidaknya dari setiap butir soal yang diberikan. Adapun menurut (Sudjana, 2013) yakni mengenai analisis dari tingkat kesukaran soal yang mengkaji soal-soal pada tes dai tingkat kesulitannya sehingga diperoleh soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar. Kesulitan pada soal yang dapat ditentukan dengan kriteria sebagai berikut :

0,00 – 0,29 = Soal Sukar

0,30 – 0,69 = Soal Sedang

0,70 - 1,00 = Soal Mudah

Dari analisis pada indeks kesukaran soal. Maka, dapat diklasifikasikan bahwasanya pada indeks kesukaran dapat dicantumkan.

Tabel Hasil analisis tingkat kesukaran

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Klasifikasi		
		Mudah	Sedang	Sukar
1	0,83	√		
2	0,85	√		
3	0,85	√		
4	0,89	√		
5	0,88	√		

6	0,84	√
7	0,88	√
8	0,86	√
9	0,88	√
10	0,89	√

Pada analisis tabel tingkat kesukaran diatas, setelah diberikan soal dan dari kategori 10 butir soal tersebut dapat dikategorikan mudah.

Hasil pada penelitian ini ialah berupa tes untuk mengukur apakah adanya daya tangkap dari peserta didik jika dihadirkan media pembelajaran berbasis pada aplikasi Tiktok pada materi IPA. Penelitian ini dilaksanakn di SD Negeri 077 Palembang, Yang dimana dilaksanakan pada kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang peserta didik dan pada kelas V.B sebagai kelas Kontrol yang berjumlah 23 orang peserta didik.

Dalam mengetahui tingkat kemampuan awal dari peserta didik terhadap daya tangkap dalam memahami pembelajaran IPA dengan melakukan suatu tes awal (*Pre-Test*) sebelum diadakannya pemerlakuan dan melakukan tes akhir (*Post-Test*) setelah diberikannya pemerlakuan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan pemerlakuan dengan menghadirkan video pembelajaran berbasis teknologi pada aplikasi tiktok dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional.

Tabel Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimu	Maximu	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	40	95	62.60	12.913
Post-Test Eksperimen	25	52	100	77.44	12.309
Pre-test Kontrol	23	5	80	57.17	20.954
Post-Test Kontrol	23	5	85	63.52	21.857
Valid N (listwise)	23				

Pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis pada aplikasi tiktok pada hasil pre-test kelas eksperimen dengan jumlah 25 orang peserta didik. Nilai minimum yang diperoleh oleh peserta didik yakni 40 , nilai maksimum 95 dengan rata-rata nilai 62,60 dan data standar deviasi 12,913 sedangkan untuk hasil post-test pada kelas eksperimen dengan jumlah 25 orang peserta didik dengan nilai minimum dari peserta didik yakni 52 sedangkan pada nilai maksimum 100 Dengan rata-rata nilai 77,44 Dan standar deviasi 12,309.

Pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional memperoleh hasil pre-test dengan jumlah 23 orang peserta didik dengan memperoleh minimum peserta didik yakni 5 nilai maksimum 80 dengan rata-rata nilai 57,17 dan standar deviasi 20,954. Sedangkan jika dilihat dari hasil post-test kelas kontrol dengan jumlah siswa 23 orang peserta didik, nilai minimum peserta didik 5 nilai maksimum 85, dengan rata-rata nilai 63,52 Dan dari standar deviasi 21,857.

Jika dilihat berdasarkan dari hasil tes tersebut dengan hubungan daya tangkap terhadap media pembelajaran pada aplikasi tiktok lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini terlebih dahulu dilakukan suatu syarat uji normalitas dan uji homogenitas guna mengetahui apakah data yang diperoleh dan dianalisis dapat dikategorikan normal dan homogen. Dalam penelitian ini semua data menggunakan teknik analisis dengan menggunakan program SPSS Versi 26.

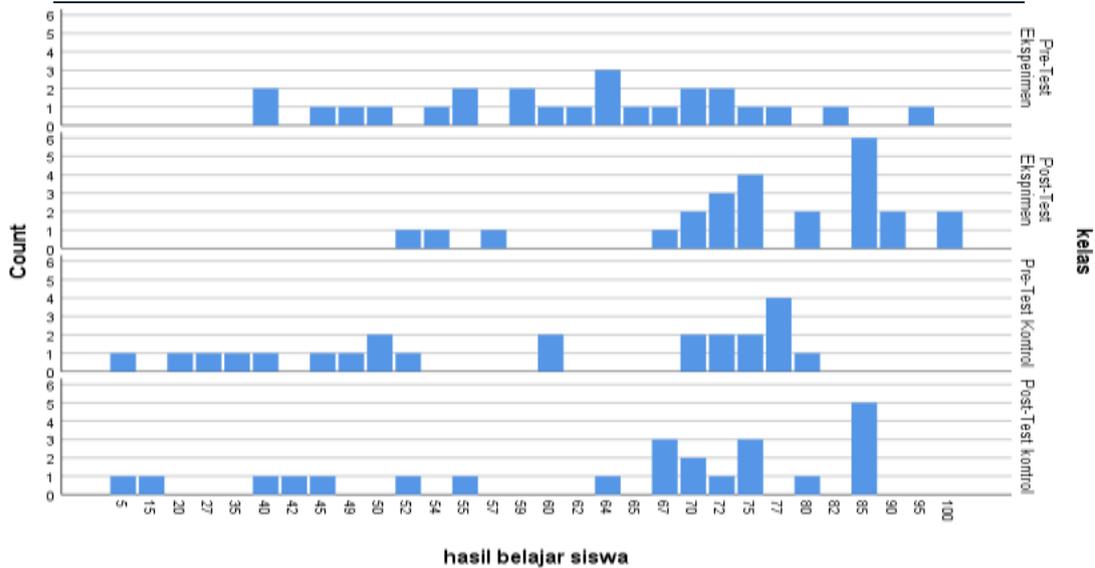
Pada uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah adanya data yang diperoleh dari sample berdistribusi normal. Maka pada pengujian normalitas ini dengan menggunakan program SPSS pada versi 26. Pada uji normalitas dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan Kolmogrov Sminov.

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Dan Hasil Pre-Test Post-Test

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar siswa	Pre-Test	.073	25	.200*	.979	25	.875
	Ekspirimen						
	Post-Test	.130	25	.200*	.955	25	.319
	Ekspirimen						
	Pre-Test	.208	23	.011	.886	23	.013
	Kontrol						
	Post-Test	.215	23	.007	.851	23	.003
	control						

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar Diagram Batanag Hasil Uji Normalitas Data Dan Hasil Pre-Test Post Test

Berdasarkan tabel diatas pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikan pre-test yakni $0,200 > (\alpha = 0,05)$ dan untuk nilai signifkasi pada post-test adalah $0,200 > (\alpha = 0,05)$. Sedangkan pada kelas control untuk nilai signifikan pre-test yakni $0,11 > (\alpha = 0,05)$ dan untuk nilai signifikan pada post-test yakni $0,007 > (\alpha = 0,05)$. Maka, dapat disimpulkan bahwasanya data yang diambil pada nilai pre-test dan post-test pda kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal.

Pada data uji homogenitas ini digunakan untuk membuktikan bahwa kesamaan varian dari kelompok untuk membentuk suatu sample dalam kata lain kelompok yang diambil dengan populasi yang sama. Uji homogenitas dalam peneliiian ini menggunakan Paired-sample T Test.

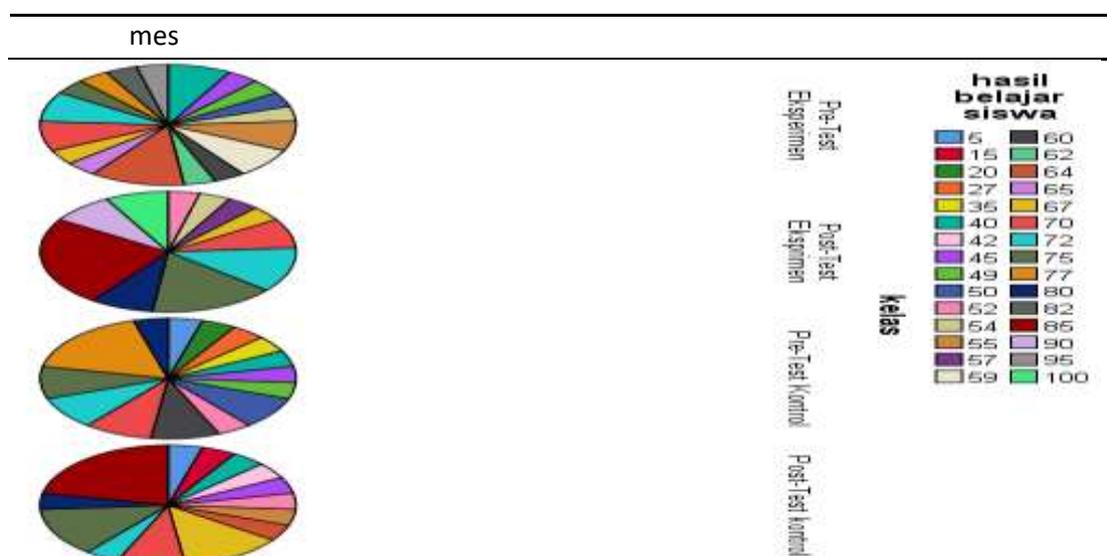
Tabel Hasil Hitung Uji Homogenitas Data Dan Hasil Pre-test Post-Test

Paired Samples Test										
Paired Differences										
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)		
				Lower	Upper					
Pair 1	Pre-Test Eksprimen - Post-Test Eksprimen	-14.840	15.707	3.141	-21.324	-8.356	-4.724	24	.000	
Pair 2	Pre-test Kontrol - Post-Test Kontrol	-6.348	17.624	3.675	-13.969	1.273	1.727	22	.098	

Berdasarkan tabel diatas maka terlihat pada nilai signifikan dari model pembelajaran dapat disimpulkan bahasanya varian untuk model pembelajaran dari kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen maupun kelas control sama (*homogen*). Setelah data tersebut memenuhi syarat yakni pada uji normal dan homogeny maka pada pengujian selanjutnya akan dilakuka pada uji hipotesis. Dalam pengujian hipotesus peneliti independent sample t-test. Dengan kategori H_0 ditolak jika $Sig \leq 0,05$ dan H_a diterima jika $Sig > 0,005$ dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel Independent Sample Test

Independent Samples Test										
t-test for Equality of Means										
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference			
							Lower	Upper		
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	0,008	0,928	-4,159	48	0,000	-	3,568	-22,014	-7,666
	Equal variances not assumed									



Gambar Diagram Lingkaran Independent Sample Test Independent Sample Test

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan jika pada suatu pembelajaran menghadirkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V Di SD Negeri 077 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji independent sample t-test dengan signifikan adalah $0,00 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) Sehingga H_0 dinyatakan ditolak, dan terlihat pada $T_{Hitung} = - 4,159$ dinyatakan pada derajat kebebasan $(n_{x1} + n_{x1} - 2) = (27+(28-2)) = 53$ sedangkan $T_{Tabel} = T_{0,05,53} = 2,006$. Ternyata pada $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ atau $3,77 > 2,00$ maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Data yang diperoleh pada penelitian ini ialah dengan menggunakan analisis statistika yakni dari sebuah penafsiran dan kesimpulan yang telah dibuat berdasarkan dari sebuah analisis statistik untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya jika menggunakan media sosial terhadap prestasi belajar para peserta didik di jenjang bangku Sekolah Dasar. Adapun metode yang digunakan untuk menyimpulkan data dalam penelitian ini ialah dari sebuah studi telah dari berbagai sumber. Dengan demikian melalui analisis statistika tersebut terbukti bahwa adanya dampak yang signifikan terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V Di SD Negeri 077 Palembang. Menurut hasil observasi yang telah dilakukan oleh syafri & Kulsum (Saputra, dudu suhandi DKK, 2021) yang berdasarkan observasi yang telah diamati melalui aplikasi tiktok para peserta didik dapat dengan mudah memahami suatu konsep yang abstrak dengan melalui pengalaman yang kongkret dimana pada penelitian yang telah dilakukannya dengan memanfaatkan aplikasi tiktok pada pembelajaran yang mulanya memiliki konsep yang bersifat abstrak dengan didukung oleh pengalaman peserta didik itu sendiri sehingga para peserta didik dapat mengkaitkan suatu materi dari pemahaman yang abstrak dengan kehidupan nyata yang mereka temui sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Dalam temuan pada penelitian ini ialah terdapat dampak baik jika dilihat dari hasil belajar siswa dimana sejalan dengan kajian teori yang diteliti oleh peneliti sebelum-nya yang telah dilakukan oleh (Nur, 2021) dengan Jurnal yang berjudul "Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar".

SIMPULAN

menurut pandangan dari fakar yakni arsyad (Yuniastuti DKK, 2021) mengataan bahwa dengan memberikan suatu imbuhan kata media menjadi mediator yang memandang media sebagai penyebab atau sebagai alat yang akan nantinya membantu untuk mencampur tangan dalam hubungan antara dua belah pihak yang dimana sebagai alat perdamaian diantara mereka. Demikianlan rupanya media pembelajaran sebagai unsur pokok yang pasti diperlukan dalam segala hal tidak di pungkiri pada hal interaksi sosial, sebagai faktor dari pendukung pencapaian, dan yang paling utama ialah sebagai alat komunikasi antar individu yang dimana akan mewujudkan dari fungsi media itu sendiri tergantung pada tujuan dari pemanfaatan jika dilihat dari rujukan pengertian media pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2014) manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut :

1. Dapat menghadirkan sebuah objek yang sebenarnya dan dapat menghadirkan sebuah objek yang tergolongkan langkah dalam sebuah pembelajaran.

2. Dapat membuat duplikasi dari sebuah objek pembelajaran.
3. Dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak ke materi pembelajaran yang bersifat kongkrit.
4. Dapat menghadirkan persamaan persepsi antara peserta didik pada suatu pembelajaran yang dibahas.
5. Dapat menyajikan ulang sebuah informasi secara konsisten pada kalangan peserta didik.
6. Dapat menghadirkan suatu pembelajaran yang menarik sehingga para peserta didik tidak merasa tertekan dan bosan dalam menerima pembelajaran dimana para peserta didik akan merasakan situasi belajar yang santai, menyenangkan, menarik sehingga mereka sangat antusias dalam menerima materi pembelajaran dikelas.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwasanya pada aplikasi Tiktok ini dapat di pergunakan dan di implementasikan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat juga di yakini sebagai suatu perkembangan daya kreatifitas dalam membuat suatu proyek atau konten dari sebuah materi yang bertujuan untuk dapat mendorong para peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dimana hal ini sejalan dengan pendapat dari Uno (Saputra, dudu suhandi DKK, 2021) yang menyatakan bahwasanya motivasi belajar ialah "suatu dorongan internal maupun eksternal pada para peserta didik yang sedang mengemban pembelajaran yang bertujuan untuk merubah pola pikir, daya tangkap dan tingkah laku indikator dalam keberhasilan sebuah pembelajaran".

Berdasarkan dari hasil data yang telah diperoleh pada pengujian hipotesis, maka pada hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada rata-rata nilai post-tes dari peserta didik memiliki nilai yang menunjukkan adanya pengaruh yang cukup signifikan jika pada suatu pembelajaran menghadirkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V Di SD Negeri 077 Palembang. Maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian melalui analisis statistika tersebut terbukti bahwa adanya dampak yang signifikan terhadap Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Aplikasi Tiktok Terhadap Daya Tangkap Dikalangan Siswa Kelas V Di SD Negeri 077 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain Nurul, Maris Kurniawati. (2015). Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 316.
- Arikunto. (2013). *Metodologi Penelitian*. JAKARTA: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Chandra, V. k. (2017). Hubungan Antara Sarapan Dengan Daya Tangkap Anak Usia 1-5 Tahun Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. *Skripsi Pendidikan*.
- Daryanton, Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- fikri hasnul, Ade sri madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Intraktif*. YOGYAKARTA: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Franciska, H. D. (2021). Tiktok Sebagai Media Kreatif Dalam Pelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Seminar nasional Pendidikan*, 240.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indriani, f. (2015, Desember). Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Micro PGSD Uad Yogyakarta. *02*, 89.
- Jamaris, M. (2013). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kesumawati, N. D. (2018). *STATISTIK PARAMETRIK PENELITIAN PENDIDIKAN*. Palembang: NoerFikri.
- Mufidah Alfi, Rifa Mufida. (2021). Aplikasi Tiktok Dan Instagram Sebagai Salah Satu Alternatif Dalam Media Pembelajaran IPA. *Proceeding of integrative Science education Seminar*, 1, 60-69.

- Murfiah, U. (2017). *Pembelajaran Terpadu*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Narbuko, Cholid DKK. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nila Kesumawati, A. M. (2018). *Pengantar Statistik Penelitian* . Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Nila Kesumawati, I. A. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: NoerFikri Offset.
- Nur, E. A. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 5, 1675-1682.
- Penyusun, T. (2021). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi pendidikan* . Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Rahmawati, I. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perestasi Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SDN 1 Panjang Rejo Kabupaten Bantul. *Jurnal Pedagogos*, 3(2), 34.
- Saputra, dudu suhandi DKK. (2021). Tiktok Sebagai Media Kreatif Dalam Pengajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Pembelajaran Di Era Social 5.0*, 239.
- Siwi, Fine dan Nicki Dwi Puspaningtyas. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmia Matematika*, 7-10.
- Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- sumantri, m. s. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar*. jakarta: PT. Raja grafindo persada.
- Suryani, N. (2018). *Media Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Penelitian Tindakan (PTK) Research and Development (R& D)*. Jakarta: PT Cahaya Prima Sentosa.
- Yuniastuti DKK. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoretis Dan Pedoman Praktis*. SURABAYA: SCOPINDO MEDIA PUSTAKA.