

PENERAPAN MEDIA TIKTOK DALAM PEMBELAJARAN PEMASARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN DIGITAL SISWA KELAS X BISNIS DIGITAL (STUDI DI SMKS NU GRESIK TAHUN AJARAN 2024 / 2025)

James Imanuel¹, Finisica Dwijayati Patrikha²

Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomika serta Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

james.21018@mhs.unesa.ac.id

finisicapatrikha@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara belajar siswa dan membuka peluang integrasi media sosial ke dalam pembelajaran. Namun, pemanfaatan media sosial seperti TikTok di sekolah masih terbatas pada hiburan, bukan sebagai sarana edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan keterampilan digital siswa kelas X Bisnis Digital di SMKS NU Gresik. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan dua kelas yang masing-masing terdiri dari 30 siswa. Kelas eksperimen menggunakan media TikTok dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan PowerPoint. Data dikumpulkan melalui angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana penggunaan TikTok sebagai media pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan digital siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media sosial yang dekat dengan keseharian siswa dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif.

Keywords : Media Tiktok, Pembelajaran Pemasaran Digital, Motivasi Belajar, Keterampilan Digital

Abstract

The rapid development of digital technology has transformed students' learning behavior and created opportunities for integrating social media into education. However, platforms such as TikTok are still mostly used for entertainment rather than learning. This study aims to examine the differences in learning motivation and digital skills of Grade X Business Digital students at SMKS NU Gresik. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design, involving two classes of 30 students each. The experimental class used TikTok as a learning medium, while the control class used PowerPoint. Data were collected through questionnaires, tests, observations, and documentation. The findings indicate significant differences between the two classes, showing that TikTok is more effective in enhancing students' learning motivation and digital skills. This study highlights the potential of integrating social media platforms as an innovative teaching strategy.

Keywords: Tiktok Media, Digital Marketing Learning, Learning Motivation, Digital Skills

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan abad 21 (Anshori, 2018; Setiawan, 2018). Melalui teknologi, keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Meskipun demikian, penelitian (Budiman, 2017) menunjukkan bahwa banyak institusi pendidikan di Indonesia masih belum mengintegrasikan TIK secara optimal ke dalam kurikulum, sehingga lulusan sering kali tidak memiliki kompetensi digital yang sesuai dengan tuntutan dunia industri. Kondisi ini menegaskan adanya

kesenjangan antara keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja dengan kemampuan yang diperoleh siswa selama di bangku sekolah. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran, sehingga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik (Wathon, 2018; Rahman, 2021). Namun kenyataannya, hasil observasi awal di SMKS NU Gresik, khususnya pada kelas X BD 2, menunjukkan bahwa banyak siswa masih bersikap pasif selama pembelajaran pemasaran digital. Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi aktif, minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas, serta kecenderungan siswa untuk kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas berbasis teknologi. Fenomena ini

memperlihatkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media yang lebih dekat dengan keseharian siswa agar motivasi belajar mereka dapat meningkat.

Selain motivasi belajar, keterampilan digital juga menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh siswa SMK agar mampu bersaing di era industri 4.0. Keterampilan digital bukan hanya sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengolah, serta memproduksi konten digital untuk tujuan produktif (Murtini dkk., 2020). (Octavianna dkk., 2024) menegaskan bahwa keterampilan digital mendukung kreativitas, produktivitas, dan daya saing siswa dalam dunia kerja yang semakin bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di SMK perlu dirancang sedemikian rupa sehingga tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri, salah satunya melalui pemanfaatan media digital yang populer di kalangan generasi muda.

TikTok sebagai salah satu platform media sosial yang sedang naik daun, memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan laporan Octaviana (2024) melalui rri.co.id yang didapat dari Statista, Indonesia menempati peringkat pertama sebagai negara dengan jumlah pengguna TikTok terbanyak di dunia selama mencapai 157,6 juta pengguna. Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa TikTok sudah menjadi bagian dari keseharian generasi muda, termasuk siswa SMK. Namun, kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa pemanfaatan TikTok oleh siswa masih lebih banyak untuk hiburan semata, bukan sebagai sarana edukasi (Anisa dkk., 2025). Padahal, dengan fitur video pendek yang kreatif dan interaktif, TikTok berpotensi untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan TikTok dalam konteks yang berbeda. Endarwati & Ekawarti (2021) meneliti efektivitas TikTok sebagai media promosi ditinjau dari perilaku konsumen, sementara (Harefa dkk., 2024) memanfaatkan TikTok dalam pembelajaran seni tari tradisional di

sekolah. Akan tetapi, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas TikTok sebagai media pembelajaran pemasaran digital di SMK masih terbatas. Dengan mempertimbangkan pentingnya keterampilan digital bagi siswa SMK serta kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar, terdapat celah penelitian yang perlu dijawab, yaitu bagaimana pemanfaatan TikTok dapat berkontribusi dalam pembelajaran pemasaran digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Penerapan Media TikTok dalam Pembelajaran Pemasaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Digital Siswa (Studi di SMKS NU Gresik Tahun Ajaran 2024/2025)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan keterampilan digital antara siswa kelas eksperimen yang belajar menggunakan media TikTok dengan siswa kelas kontrol yang belajar menggunakan media PowerPoint.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Media Pembelajaran

Menurut Latuheru (1988 : 14) dalam (Hasan dkk., 2021) Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan instrumen yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi ajar dari pendidik atau sumber belajar lainnya kepada murid. Definisi ini bersifat luas serta inklusif, mencakup berbagai jenis alat serta benda yang bisa dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Fokus utama ialah pada fungsi media sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran serta tujuannya untuk membantu peserta didik dalam mengakses serta menginternalisasi materi pembelajaran secara lebih efektif.

Ada tiga fungsi utama yang saling berinteraksi dalam penggunaan media. Pertama, fungsi stimulasi, yang memunculkan rasa ingin tahu serta dorongan untuk mempelajari lebih dalam tentang apa yang ditawarkan media. Kedua, fungsi mediasi, yakni peran media sebagai penghubung antara guru serta peserta didik, berfungsi sebagai "jembatan" komunikasi yang memfasilitasi interaksi tersebut. Ketiga, fungsi informasi, yang bermaksud menyampaikan

penjelasan yang diinginkan oleh guru (Pagarra dkk., 2022). Dengan keadaan media belajar, murid bisa memahami penjelasan yang diberikan dengan lebih baik.

Teori Kognitif Multimedia Richard E. Mayer (2009 : 85)

1. Penjelasan Teori Kognitif Multimedia Richard Mayer Pembelajaran multimedia dianggap sebagai proses belajar yang memakai kata-kata serta gambar. Teori ini didasarkan pada tiga gagasan utama, yakni : a) Saluran ganda, juga disebut sebagai dua saluran. Didefinisikan oleh Richard Mayer sebagai dua saluran terpisah yang dipakai murid untuk memproses dua jenis informasi yang berbeda. Sebagai contoh, saluran verbal memproses materi verbal (seperti suara atau kata-kata), yang diterima oleh indera pendengaran (telinga), serta diproses melalui saluran verbal. Sebaliknya, saluran visual memproses materi visual (seperti gambar atau video), yang diterima oleh indera penglihatan (mata), serta diproses melalui saluran visual. b) Kapasitas terbatas. Manusia memiliki keterbatasan dalam memproses informasi secara efisien melalui berbagai saluran secara bersamaan. Hal ini terkait dengan teori yang disebut "Teori Beban Kognitif", yang menyatakan bahwasanya kemampuan kognitif manusia untuk menangani data kompleks terbatas. Teori ini menekankan bahwasanya memahami cara otak manusia mengelola data sangat penting untuk meningkatkan proses belajar serta pemecahan masalah. c) Pemrosesan aktif. Merupakan proses yang mendorong partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran serta menciptakan hubungan antara informasi baru serta yang sudah dipelajari dengan lebih baik. Proses ini mengorganisir informasi dalam memori ke dalam model verbal serta visual serta menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya dalam penyimpanan informasi dalam waktu panjang. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menjadi lebih signifikan serta efektif, yang meningkatkan pemahaman murid tentang materi pelajaran.

2. Richard Mayer menyatakan prinsip-prinsip desain multimedia :

a) Coherence. Untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran, disarankan untuk menghilangkan informasi yang tidak penting. Sangat penting bagi pengembang e-learning untuk memastikan bahwasanya gambar serta kata-kata yang dipakai saling berhubungan serta mendukung satu sama

lain. Murid bisa lebih fokus pada pesan utama dengan menghindari pesan yang kurang terbukti. b) Contiguity. Prinsip kontiguitas (contiguity) menyarankan agar murid belajar dengan efektif ketika informasi verbal serta visual disampaikan secara simultan, bukan secara berurutan. Murid bisa memproses serta membangun hubungan yang signifikan dengan informasi yang diberikan secara bersamaan. Sebagai contoh, lebih baik jika murid mempelajari suatu proses sebelum menonton animasi yang menggambarkanannya.

c) Redundancy. Prinsip redundansi menyatakan bahwasanya menggabungkan gambar serta kata-kata lisan ialah metode terbaik untuk belajar. Murid bisa merasa bosan karena terlalu banyak informasi jika teks ditampilkan di layar. Oleh karena itu, guru tidak boleh menyajikan informasi yang sama dalam berbagai format secara bersamaan. Terlalu banyak informasi bisa menyulitkan pembelajaran.

d) Modality. Prinsip modalitas mengatakan bahwasanya murid akan belajar lebih banyak melalui kombinasi kata-kata lisan serta visual daripada hanya teks serta gambar. Ini tidak berarti bahwasanya teks tidak boleh dipakai sama sekali; yang paling penting ialah menjaga keseimbangan, karena terlalu banyak teks bisa membuat murid merasa terbebani.

Pemasaran Digital

Strategi pemasaran yang dikenal sebagai pemasaran digital melibatkan penggunaan media berbasis digital untuk melakukan promosi produk ataupun jasa dengan melakukan berbagai aktivitas pemasaran yang dilakukan secara daring. Pemasaran digital memperhatikan bahwasanya mendorong penjualan bukanlah satu-satunya tujuan yang mencakup strategi untuk memperkenalkan barang atau jasa, memperkuat identitas merek, serta membangun hubungan dengan konsumen yang berkelanjutan (Hidayah, 2020). Hal ini dilakukan untuk menjangkau target pelanggan sebanyak mungkin dengan cara yang efektif. Penerapan strategi yang berbasis inovasi dalam sistem logistik serta otomatisasi proses layanan konsumen telah meningkatkan kualitas serta kinerja layanan bisnis.

Pembelajaran Pemasaran Digital

Di tahap penutup bagian E, murid diharapkan dapat menguraikan transformasi aktivitas pemasaran, dimulai dari cara tradisional hingga

penggunaan teknologi mutakhir, termasuk era industri 4.0, Internet of Things (IoT), pemanfaatan perangkat digital dalam promosi, serta berbagai dinamika yang akan muncul maupun memudar di masa depan dalam bidang pemasaran, semacam pemasaran digital, perdagangan elektronik, platform marketplace, jejaring sosial, dan bentuk serupa lainnya (Guru Kemdikbud, n.d). Pembelajaran di sekolah memakai kurikulum Merdeka.

Keterampilan Digital

Keterampilan digital mencakup pengetahuan serta kemampuan yang memungkinkan individu untuk memakai perangkat teknologi dengan tepat, efektif, serta kreatif, baik dalam konteks pribadi maupun profesional. Keterampilan ini berkontribusi pada peningkatan kemampuan kerja, produktivitas, kreativitas, serta ketahanan profesional. Di era teknologi sekarang, kebanyakan masyarakat maupun murid menjalani aktivitas keseharian dengan memanfaatkan teknologi digital (Swandari dkk., 2023). Kemampuan murid dalam memakai teknologi digital mencakup lebih dari sekadar memakai perangkat semacam komputer ataupun smartphone. Dengan menguasai keterampilan digital, murid akan lebih siap bekerja serta berkontribusi dalam perkembangan teknologi.

Keterampilan digital mengikutsertakan kemampuan untuk menyelidiki, menilai, serta memakai data dari berbagai sumber digital, menciptakan konten digital, berkomunikasi secara efektif melalui media digital, serta memahami konsekuensi sosial serta moral dari penggunaan teknologi digital (Murtini dkk., 2020). Keterampilan digital sangat penting bagi murid untuk berpartisipasi aktif dalam dunia digital yang semakin terhubung.

Media Tiktok

Aplikasi TikTok bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang bisa diakses lewat smartphone berbasis Android ataupun iOS. Dengan demikian, akses serta penggunaan media pembelajaran ini menjadi sangat fleksibel, memungkinkan pengguna untuk belajar kapanpun serta di manapun. Jenis media pembelajaran ini termasuk dalam kategori

pembelajaran seluler. Langkah pertama yang wajib diambil oleh guru untuk memanfaatkan media belajar dengan efektif ialah mencari, memilih, serta mendapat media yang mampu menarik minat murid (Harefa dkk., 2024). Media tersebut perlu memenuhi keperluan belajar mereka, selaras dengan tahap perkembangan, pengalaman, serta karakteristik khusus yang dimiliki oleh kelompok belajar tersebut.

Media sosial sudah berubah dari perspektif tentang bagaimana media sosial dipakai di dunia nyata (Endarwati dkk., 2021). TikTok membuat kemungkinan seluruh individu jadi pencipta konten serta memotivasi user untuk berbagi ekspresi kreatif lewat video berdurasi 15 hingga 60 detik.

H1 : Ada perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint.

H2 : Ada perbedaan keterampilan digital antara kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint.

METODE PENELITIAN

Studi ini berjenis Eksperimen yang dijalankan di SMKS NU Gresik. Kelas X BD 2 sebagai kelas eksperimen serta kelas X BD 1 sebagai kelas kontrol. Bentuk dari studi ini ialah *Quasi Eksperimen* yang memakai Pretest serta Posttest untuk mengukur pengetahuan awal murid. Desain dari rancangan Penelitian bisa diamati di tabel berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
K.E	O_1	X	O_2
K.K	O_3	-	O_4

Sumber : Data diolah peneliti, 2025

Keterangan :

K.E = Kelas Eksperimen

K.K = Kelas Kontrol

O_1 = Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

- O_2 = Hasil Posttest Kelompok Eksperimen
 O_3 = Hasil Pretest Kelompok Kontrol
 O_4 = Hasil Posttest Kelompok Kontrol
X = Perlakuan Menggunakan Tiktok

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS NU Gresik yang terletak di Jalan KH. Abdul Karim Nomor 60, Trate, Pekelingan, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X BD. Kelas yang diteliti terdiri atas dua rombongan belajar, yakni X BD 1 dengan jumlah 30 siswa dan X BD 2 dengan jumlah 30 murid.

Instrumen Penelitian

Motivasi Belajar

Instrumen motivasi belajar menggunakan angket skala Likert 1 – 5 yang dikembangkan berdasarkan aspek (Rahman, 2021) meliputi : 1) Minat Belajar (Ketertarikan belajar, perhatian pada materi); 2) Ketekunan dalam belajar (Kesungguhan menyelesaikan tugas, konsistensi belajar); 3) Kebutuhan akan prestasi (Dorongan untuk memperoleh nilai tinggi); 4) Respon terhadap tantangan (Kemauan mencoba hal baru, menghadapi kesulitan); 5) Kemandirian dan inisiatif belajar (Mencari sumber belajar tambahan, mengerjakan tugas tanpa paksaan).

Keterampilan Digital

Instrument keterampilan digital dikembangkan berdasarkan indikator (Murtini dkk.,2020) dengan penyesuaian media pembelajaran yang digunakan masing – masing kelas :

Kelas Eksperimen (Tiktok) : 1) Pemahaman teknologi digital; 2) Kemampuan membuat konten (ide kreatif dan relevansi dengan materi pembelajaran); 3) Keamanan dan etika digital (memahami privasi dan etika media digital); 4) Penggunaan Fitur – fitur Tiktok; 5) Pesan Pemasaran Digital (Penyampaian pesan pemasaran digital).

Kelas Kontrol (PowerPoint) : 1) Pemahaman teknologi digital; 2) Kolaborasi Digital

(Bekerjasama melalui platform digital); 3) Evaluasi informasi digital (menilai kebenaran dan relevansi informasi di internet; 4) Produksi konten sederhana melalui slide PowerPoint; 5) Etika dan keamanan digital.

Skor total dari masing – masing aspek motivasi belajar dan keterampilan digital menggunakan rumus yang sama yaitu :

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100$$

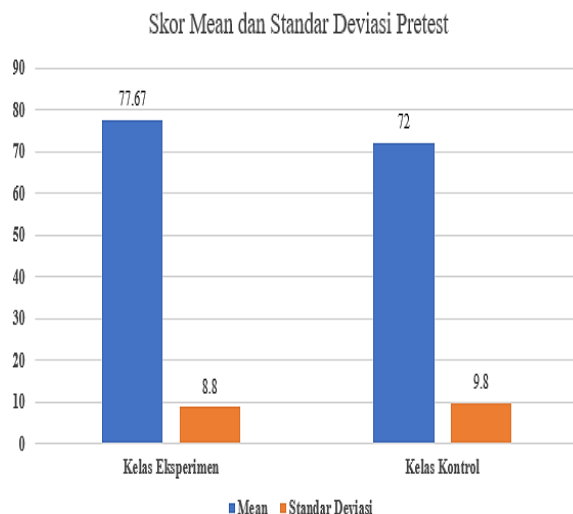
Instrumen pengumpulan data yang dipakai yakni angket motivasi belajar memakai skala likert melalui lembar tertulis, observasi, tes berupa kuis berbentuk pilihan ganda (pretest) serta (posttest) dengan masing-masing soal sebanyak 10 soal, tes gambar influencer, wawancara, penilaian proyek video Tiktok serta dokumentasi. Metode pengolahan data yang digunakan meliputi perhitungan rata-rata dan standar deviasi, pengujian normalitas, pengujian homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan teknik Independent t-test. Untuk menunjang proses perhitungan, peneliti memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 30.0. Hasil uji validitas serta reliabilitas memperlihatkan bahwasanya motivasi belajar termasuk dalam kategori valid karena setiap pernyataan memiliki nilai lebih besar dari r hitung (0,361). Selanjutnya pada uji reliabilitas diketahui dari 30 responden dengan 5 pernyataan, didapatkan cronbach's alpha > 0,60 hingga pernyataan ini reliabel serta bisa diujikan ke responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan observasi, melakukan eksperimen, pengumpulan data, serta dokumentasi selanjutnya data dianalisis dengan tujuan melihat perbedaan motivasi belajar serta keterampilan digital kedua kelas. Dilaksanakan pretest serta posttest mengukur kognitif awal murid kedua kelas. Berikut rata – rata yang didapat :

Pretest

Gambar 1. Hasil Ringkasan Skor Mean serta Standar Deviasi Pretest

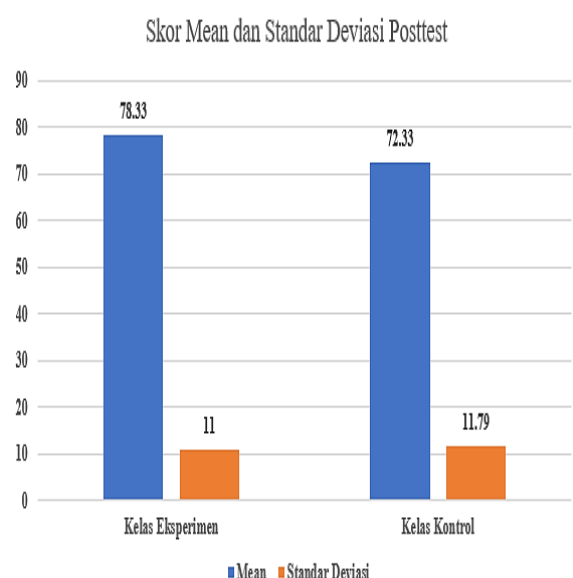


Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berlandaskan diagram diatas bisa diketahui skor mean serta standar deviasi pretest dari kedua kelas. Kelas eksperimen memiliki mean 77,67 serta standar deviasi 8,80, memperlihatkan pengetahuan awal yang cukup baik serta relatif merata. Sementara itu, kelas kontrol memiliki mean 72 serta standar deviasi 9,80, memperlihatkan pengetahuan awal yang lebih rendah dengan variasi yang lebih tinggi antar murid.

Posttest

Gambar 2. Hasil Ringkasan Skor Mean serta Standar Deviasi Posttest



Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Pada tabel sebelumnya menyajikan ringkasan skor mean serta standar deviasi dari data Posttest untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol.

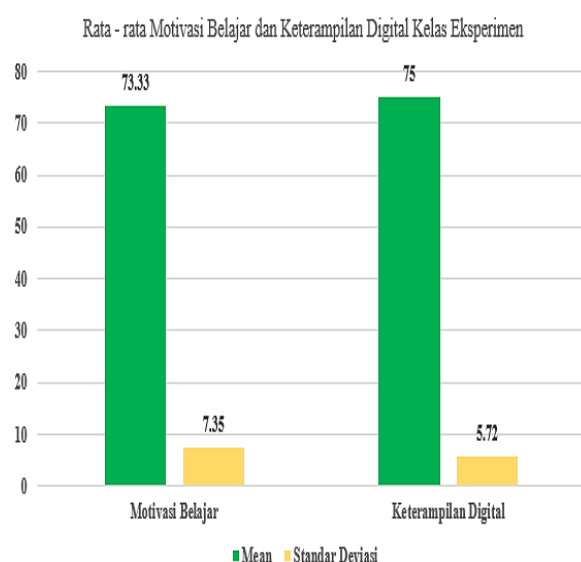
Kelas eksperimen memiliki nilai Mean 78,33 dengan standar deviasi 11, bisa dibandingkan dengan skor pretest kelas eksperimen yang sebelumnya (77,67), ada peningkatan pada nilai Mean Posttest. Standar deviasi 11 memperlihatkan adanya variasi skor yang cukup signifikan di antara murid dalam kelas eksperimen setelah perlakuan. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata (mean) posttest ialah 72,33 dengan standar deviasi 11,79. Jika dibandingkan dengan skor pretest kelas kontrol (yang sebelumnya 72), juga terlihat sedikit peningkatan pada nilai rata-rata posttest. Standar deviasi yang lebih tinggi (11,79) memperlihatkan bahwasanya sebaran nilai pada kelas kontrol sedikit lebih bervariasi dibandingkan kelas eksperimen.

Nilai motivasi belajar serta keterampilan digital diperoleh melalui rubrik penilaian yang terdiri dari 5 aspek serta 4 indikator, rumus perhitungan data total skor/skor maksimal $\times 100$. Berikut hasil dari perhitungan rata – rata motivasi belajar serta keterampilan digital kedua kelas :

Hasil Analisis Deskriptif

Motivasi Belajar serta Keterampilan Digital Kelas Eksperimen

Gambar 3. Hasil Perhitungan Mean serta Standar Deviasi



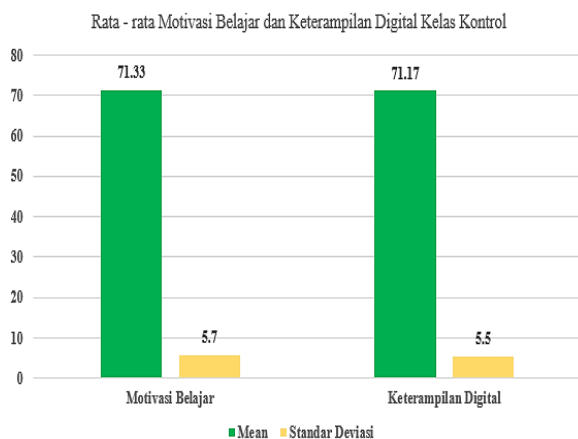
Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berlandaskan tabel diatas Rata-rata motivasi belajar murid kelas eksperimen 73,33 dengan standar deviasi 7,35 memperlihatkan tingkat motivasi yang cukup baik dengan variasi sedang.

Sementara itu, rata-rata keterampilan digital 75,00 dengan standar deviasi 5,72 memperlihatkan keterampilan digital yang baik serta lebih merata di antara murid.

Motivasi Belajar serta Keterampilan Digital Kelas Kontrol

Gambar 4. Hasil Perhitungan Mean serta Standar Deviasi



Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berlandaskan tabel diatas Nilai rata-rata motivasi belajar kelas kontrol 71,33 serta keterampilan digital 71,17 memperlihatkan capaian yang cukup baik. Standar deviasi yang rendah pada keduanya mengindikasikan persebaran nilai yang relatif merata antar murid.

Hasil Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Pengukuran	Statistik Shapiro-Wilk	Sig. (p)	Keterangan
Kelas Eksperimen	Motivasi Belajar	0,964	0,389	Normal
	Keterampilan Digital	0,943	0,110	Normal
Kelas Kontrol	Motivasi Belajar	0,970	0,540	Normal
	Keterampilan Digital	0,978	0,777	Normal

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Berlandaskan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* di tabel sebelumnya, bisa disimpulkan bahwasanya seluruh data motivasi belajar serta keterampilan digital pada kelas eksperimen serta kelas kontrol terdistribusi secara normal. Hal ini diperlihatkan nilai signifikasi (p) pada setiap aspek yang > 0.05 .

Uji Homogenitas

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Aspek	Levene Statistic	df1	df2	Sig.(p)	Keterangan
Motivasi Belajar	3,506	1	58	0,066	Homogen
Keterampilan Digital	3,233	1	58	0,077	Homogen

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Pada tabel diatas hasil uji memperlihatkan bahwasanya nilai sig.(p) Motivasi Belajar kedua kelas ialah 0,066 serta keterampilan digital 0,077, keduanya memiliki nilai $>0,05$. bisa diambil kesimpulan bahwasanya kedua kelas memiliki varians homogen untuk data motivasi belajar serta keterampilan digital, hingga bisa diteruskan dengan uji-t.

Uji Hipotesis

Uji *Independent t-test*

Motivasi Belajar

Independent Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances				Significance	
F	Sig.	t	Df	One-Sided p	Two-Sided p
.360	.551	4.775	58	<.001	<.001

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Keterampilan Digital

Independent Samples Test					
Levene's Test for Equality of Variances			Significance		
F	Sig.	t	Df	One- Sided p	Two- Sided p
1.645	.205	3.002	58	<.002	<.004

Sumber : Data diolah oleh Peneliti (2025)

Dari hasil uji Independent t test motivasi belajar serta keterampilan digital kedua kelas yakni kelas eksperimen serta kelas kontrol, maka bisa diambil Kesimpulan bahwasanya :

1. Ada perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint. Diketahui sig. Two-Sided p sig. (2-tailed) ialah <0.01 <0.05 serta nilai t hitung 4.775 yakni $> t$ tabel 2.001 dengan df 58. Hingga bisa disimpulkan bahwasanya H_1 diterima yang berarti ada perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint.
2. Ada perbedaan keterampilan digital kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint. Diketahui sig. Two-Sided p sig. (2-tailed) ialah 004. <0.05 serta nilai t hitung 3.002 yakni $> t$ tabel 2.001 dengan df 58. Hingga bisa disimpulkan bahwasanya H_2 diterima yang berarti ada perbedaan keterampilan digital kelas eksperimen yang diajar memakai media Tiktok serta kelas kontrol yang diajar memakai media PowerPoint.

Pembahasan

Pada awal penelitian, dilakukan pretest kepada kedua kelas agar mengetahui kemampuan awal murid sebelum diberi perlakuan. Hasil pretest memperlihatkan bahwasanya kelas eksperimen memiliki keterampilan awal yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Meskipun ada perbedaan kemampuan awal, keduanya masih ada di klasifikasi yang cukup setara untuk

dilakukan perlakuan berbeda. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan selama beberapa pertemuan, posttest diberikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid. Hasil posttest memperlihatkan ada peningkatan hasil belajar di kedua kelas.

Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dibandingkan dengan Kelas Kontrol

Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya motivasi belajar murid di kelas eksperimen yang memakai media TikTok pada pembelajaran pemasaran lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang memakai media PowerPoint. Dari hasil distribusi motivasi belajar diketahui bahwasanya pada kelas eksperimen tidak ada satu pun murid yang ada dalam kategori rendah. Mayoritas murid ada dalam kategori tinggi, dengan sisanya tersebar di klasifikasi sedang. Pada kelas kontrol ditemukan murid yang ada di klasifikasi rendah, serta mayoritas ada di klasifikasi sedang, hanya sedikit yang ada di klasifikasi tinggi. Selisih distribusi antara kedua kelas ini cukup signifikan, yakni 26,67% lebih banyak murid kelas eksperimen yang ada di klasifikasi tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dijelaskan dalam penelitian (Monika dkk., 2017) bahwasanya motivasi belajar mendorong pencapaian hasil belajar yang baik.

Berlandaskan hasil distribusi serta analisis deskriptif, rata-rata motivasi belajar murid kelas eksperimen mencapai 73,33, sedangkan kelas kontrol hanya 71,33, dengan selisih 2 poin. Meskipun selisih tersebut tidak terlalu besar, ditinjau dari distribusi respon murid dalam angket serta pengamatan langsung di lapangan melalui instrumen observasi, tes gambar, serta wawancara, terlihat adanya perbedaan motivasi belajar. Murid kelas eksperimen memperlihatkan antusiasme lebih besar, keterlibatan aktif selama pembelajaran, serta semangat dalam menyelesaikan tugas kreatif berbasis media digital. Hal ini selaras dengan studi yang dilaksanakan (Nazih Sadatul Kahfi, 2023) yang mengatakan bahwasanya motivasi belajar tumbuh saat murid mendapatkan pengalaman belajar yang menggembirakan serta sesuai minat murid.

Keterampilan kelas Eksperimen dibandingkan dengan Kelas Kontrol

Keterampilan digital murid memperlihatkan perbedaan yang antara kelas eksperimen serta

kelas kontrol, dimana kelas eksperimen yang memakai media TikTok memperlihatkan perkembangan keterampilan digital yang lebih tinggi. Berlandaskan hasil distribusi serta analisis deskriptif, rata-rata keterampilan digital murid kelas eksperimen mencapai 75,00, sedangkan kelas kontrol hanya 71,17, dengan selisih 3,83 poin. Selisih distribusi antara dua kelas memperlihatkan bahwasanya kelas eksperimen memiliki 20% lebih banyak murid yang tergolong dalam kategori keterampilan digital tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan dilihat dari analisis distribusi keterampilan digital yang memperlihatkan bahwasanya murid kelas eksperimen lebih banyak ada pada klasifikasi tinggi, sedangkan murid di kelas kontrol sebagian besar ada dalam kategori cukup.

Pada kelas eksperimen murid tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, murid berperan sebagai produsen konten digital yang menggabungkan unsur komunikasi, desain, serta teknologi. Proses pembuatan video TikTok tentang materi pemasaran digital melibatkan keterampilan seperti penggunaan aplikasi pengedit video, pemilihan format konten, integrasi elemen visual serta audio, serta strategi penyampaian pesan yang sesuai dengan target audiens. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan teknis serta sekaligus mendorong berpikir kreatif serta kritis. Sejalan dengan penelitian (Anis Muthoharoh Mufidah, 2024) pembelajaran berbasis praktik meningkatkan keterampilan digital murid khususnya dalam hal produksi konten.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil serta pembahasan bisa diambil kesimpulan bahwasanya Media Tiktok bisa meningkatkan motivasi belajar murid serta keterampilan digital murid, dikarenakan aplikasi ini sudah dekat dengan kehidupan anak muda hingga H1 serta H2 diterima ada perbedaan antara kedua kelas. Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, hingga peneliti memberi saran : 1. Perencanaan Waktu yang Lebih Matang Peneliti perlu mengelola waktu penelitian dengan lebih cermat, terutama dalam menyusun jadwal pengumpulan data seperti pretest, posttest, serta observasi praktik. Keterbatasan waktu bisa memengaruhi kedalaman pelaksanaan pembelajaran serta keakuratan pengumpulan data. 2. Dokumentasi serta Pencatatan Data Lebih Sistematis. Peneliti

disarankan menyiapkan sistem dokumentasi serta pencatatan data yang lebih tertata sejak awal, baik untuk data observasi, hasil tes, maupun dokumentasi kegiatan pembelajaran, guna mempermudah proses analisis data serta penulisan laporan penelitian. 3. Kesiapan Diri dalam Peran Ganda (Sebagai Guru serta Peneliti) Dalam penelitian tindakan langsung seperti ini, peneliti yang juga berperan sebagai pengajar perlu menyeimbangkan antara pelaksanaan pembelajaran serta pengumpulan data. Oleh karena itu, peneliti di masa mendatang perlu menyiapkan strategi pelaksanaan pembelajaran yang mendukung objektivitas serta keakuratan hasil penelitian. 4. Penyusunan Instrumen yang Lebih Komprehensif Peneliti disarankan untuk merancang instrumen penelitian, seperti rubrik observasi serta angket, secara lebih rinci serta disesuaikan dengan kebutuhan pengukuran yang spesifik terhadap indikator variabel. Validasi instrumen juga sebaiknya dilakukan sejak awal untuk menjamin keabsahan data. 5. Mengantisipasi Hambatan Teknis dalam Penggunaan Media Digital Penelitian ini memakai media TikTok serta PowerPoint, peneliti perlu mengantisipasi kendala teknis yang mungkin muncul, seperti koneksi internet, perangkat murid, serta kemampuan penggunaan aplikasi. Persiapan teknis sebelum pembelajaran sangat penting untuk kelancaran kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 2, No. 1, 88–100. <https://Publikasi.Stkippgri-Bkl.Ac.Id/Index.Php/Cc/Article/View/70>
- Anisa, Subroto, D., E. Mutia, A., Purnamasari, I., & Tarsih. (2025). Analisis Konten Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 83–101. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.1928>
- Budiman. H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Endarwati, E. T., & Ekawarti, Y. (2021). Efektifitas Penggunaan Sosial Media Tik Tok Sebagai Media Promosi Ditinjau Dari

- Perspektif Buying Behaviors. *Mandar: Management Development And Applied Research Journal*, 4, 112–120.
[Http://Ojs.Unsulbar.Ac.Id/Index.Php/Mandar](http://Ojs.Unsulbar.Ac.Id/Index.Php/Mandar)
- Fadhilah, A. N. U. R. (2019). Model Pengukuran Peranan Sumber Daya Ti Berdasarkan Orientasi Kapabilitas.
- Harefa, A., Aulia Dalimunthe, R., Nazmi Lubis, A., Bancin, E., Fahmy Dalimunthe, S., & Info, A. (2024). Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Seni Tari Tradisi Nusantara Di Sekolah Use Of Tiktok As A Media For Learning The Arts Of Nusantara Traditional Dance In Schools. 527–534.
<https://Jicnusantara.Com/Index.Php/Jiic>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, T. H., Tasdim, T., Mufit A. A., Rahmat, A., Masdiana, I. I. P. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
<https://Eprints.Unm.Ac.Id/20720/1/Media Pembelajaran 2.Pdf>
- Hidayah, I. N. (2020). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Pada Usaha Cv. Ratatia Indonesia Rumbai Ditinjau Menurut Ekonomi Islam. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Kebudayaan, K. P. Dan. (N.D.). Capaian Pembelajaran Smk Kelas X Pemasaran Digital.
<https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum/Referensi-Penerapan/Capaian-Pembelajaran/Smk/Dasar-Dasar-Pemasaran/Fase-E/>
- Mayer, R. E. (1947). *Multimedia Learning* (Second Edi). Cambridge University.
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=g0am1chysgc&Printsec=Copyright&Hl=id#V=Onepage&Q&F=False>
- Murtini, W. H., Dede R. (2020). Pengaruh Keterampilan Digital Abad 21 Pada Pendidikan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Peserta Didik Smk. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8, No. 1, 17–32.
<https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.26740/Jepk.V8n1.P17-32>
- Nurul Swandari, & Abdurahman Jemani. (2023). Pengembangan Soft Skill Peserta Didik Melalui Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial (Studi Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang). *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2(2), 127–147.
<https://Doi.Org/10.58218/Literasi.V2i2.632>
- Octaviana, G. (2024). Jumlah Pengguna Tiktok Indonesia Semakin Melejit.
<https://Www.Rri.Co.Id/Iptek/1071480/Jumlah-Pengguna-Tiktok-Indonesia-Semakin-Melejit>
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Kreativitas Dan Keterampilan Digital Siswa Di Smks Dharma Karya Beringin , Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(3), 2966–2975.
- Pagarra, H., & Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, S. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit Unm.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 3, 289–302.
<https://Doi.Org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika: Research And Learning In Communication Study*, 4(1), 62.
<https://Doi.Org/10.31289/Simbollika.V4i1.1474>
- Wathon, A. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. 1–19.