

PENGARUH MEDIA TIKTOK TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA UNTUK KELAS X SMA AL ISLAM KRIAN

Yusva Bagus Maulana Syahrul Ulya*, Vega Candra Dinata

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*yusva.19099@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

TikTok adalah aplikasi video pendek dengan variasi fitur yang menarik dan bermacam-macam efek sehingga banyak menarik minat khususnya di kelompok anak muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar dribbling pada sepakbola untuk kelas X SMA Al Islam Krian. Pengambilan data ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan melakukan sebuah pendekatan kuantitatif. Rancangan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest design. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu cluster random sampling. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes dribbling Zakky Dribbling Soccer Measurement (ZDSM) untuk melatih keseimbangan gerak dribbling pada pembelajaran sepakbola. Treatment dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama sesudah dilaksanakan pretest dan pertemuan kedua sebelum dilaksanakan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar dribbling pada sepakbola untuk kelas X SMA Al Islam Krian. Pada penelitian ini dilakukan sesuai kerangka konseptual yang telah dirancang dan diolah untuk mengetahui hasil yang ingin ditentukan yaitu mean, standat deviation, and varians. Data yang telah diperoleh akan di uji sesuai teknik analisa yang telah dirancang seperti Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan Peningkatan. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes pretest dan posttest. Hasil pretest yang dihasilkan sebesar 51,04 dan posttest sebesar 80,03 dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media TikTok dapat memberikan peningkatan hasil belajar dribbling peserta didik.

Kata Kunci : tiktok; hasil belajar; dribbling; sepakbola

Abstract

TikTok is a short video application with a variety of interesting features and various effects so that it attracts a lot of interest, especially among young people. This study aims to determine whether there is an influence of TikTok media on the learning outcomes of dribbling in football for class X SMA Al Islam Krian. This data collection uses a quasi-experimental research type by carrying out a quantitative approach. The design uses a one group pretest-posttest research design. The sample technique used in this research is cluster random sampling. To collect data, researchers used the Zakky Dribbling Soccer Measurement (ZDSM) dribbling test to train the balance of dribbling motion in soccer learning. The treatment was carried out in two meetings, namely at the first meeting after the pretest was carried out and the second meeting before the posttest was carried out. The results of the study show that there is an influence of TikTok media on the learning outcomes of dribbling in football for class X SMA Al Islam Krian. In this study, it was carried out according to a conceptual framework that had been designed and processed to find out the results to be determined, namely the mean, standard deviation, and variance. The data that has been obtained will be tested according to the analysis techniques that have been designed such as the Normality Test, Hypothesis Test, and Improvement. Improved learning outcomes can be seen from the results of the pretest and posttest. The pretest results were 51.04 and the posttest was 80.03. From these results it can be concluded that TikTok media can provide an increase in students' dribbling learning outcomes.

Keywords: tiktok; learning outcomes; dribbling; football

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya sangat diperlukan untuk membantu adanya suatu perkembangan diri pada manusia. Pendidikan adalah komponen yang tidak dapat diregangkan dari manusia supaya tetap bisa berusaha mengembangkan kualitas melalui pendidikan di sekolah (Zaini et al., 2013). Pendidikan dilihat dari institusi masih terjadi banyaknya krisis moral dikalangan remaja baik kelompok maupun individu. Sehingga perlu adanya pendidikan pada kalangan remaja untuk memperbaiki moral individu maupun kelompok serta membentuk karakter suatu bangsa dengan nilai sosial, lingkungan dan budaya (Sholekah, 2020).

Dari pendapat diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu tuntutan yang bisa dilakukan oleh seseorang tanpa memandang usianya. Kegiatan pembelajaran di sekolah diawali dengan kegiatan pengenalan peserta didik melalui tingkah laku yang memenuhi unsur kognitif, afektif maupun psikomotorik (Taufik & Gaos, 2019). Dari pendapat diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan ilmu terapan yang terfokus pada sistem gerak manusia melalui kegiatan jasmani dan olahraga. Olahraga diklasifikasikan menjadi tiga antara lain rekreasi, pendidikan dan prestasi. Mata pelajaran ini dikenal dengan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

PJOK adalah suatu kegiatan yang berorientasi melibatkan aktifitas jasmani yang meliputi mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan aktifitas kebugaran jasmani, sikap *profesionalisme* atau sportif, melatih kecerdasan serta mengontrol emosi dan memberikan pengetahuan pola hidup sehat (Siswanto, 2018). Seorang guru profesional ditarget untuk menyampaikan keahliannya di depan peserta didik, komponen lainnya guna menyampaikan ilmu kepada peserta didik dengan efisien dan efektif, selain itu pendidik perlu menerapkan macam-macam jenis media pembelajaran supaya pelajaran tersebut terlihat sangat menarik dan menumbuhkan rasa penasaran yang tinggi kepada peserta didik (Zaeriyah, 2022).

Pembelajaran sepakbola menggunakan media sangat membantu dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan untuk mengemas informasi yang disampaikan oleh pendidik dengan tujuan agar mudah dipahami (Rohani, 2019). Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi kepada mahasiswa, dimana media tersebut sudah sesuai dengan materi kuliah, dengan adanya media pembelajaran mahasiswa diharapkan dapat memberikan *feedback* yang positif (Astutik, 2020).

Adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik lebih bisa memanfaatkan dan memaksimalkan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang penting dilakukan, karena ini kreatif dan inovatif sehingga bisa memunculkan kesan yang positif dan rasa penasaran terkait pembelajaran. Teknologi digital dapat membuat peserta didik bisa mendapat pengetahuan yang luas, cepat dan mudah. Perubahan pendidikan ini mengharuskan guru untuk mempunyai kemampuan untuk memadukan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran. Teknologi digital adalah teknologi yang mana keseluruhan aspek kehidupan pada saat pembelajaran menggunakan media sosial. Tujuan dari strategi pendidikan digital adalah untuk meningkatkan standar pendidikan modern (Azis, 2019).

Seiring terkenalnya teknologi digital dapat ditemukan melalui media sosial yang didalamnya terdapat penyediaan pembuatan video dengan visual yang menarik. Banyak media sosial yang mempunyai fitur konten video yang unik dan kreatif, contohnya pada aplikasi TikTok (Wiryanada, 2022). Negara Indonesia merupakan negara terbanyak yang mayoritas masyarakatnya mempunyai akun TikTok, dimana aplikasi ini memiliki pengguna terbanyak kedua di Indonesia, dimana pengguna terbanyak pertama dimenangkan oleh Youtube.

Aplikasi TikTok sangat bermanfaat bagi guru untuk mengembangkan potensi peserta didik seiring populernya aplikasi tersebut. TikTok adalah sebuah aplikasi yang berasal dari Tiongkok dirilis pada september 2016. TikTok juga melengkapi akses untuk pemakainya dan juga bisa membuat video atau kreator lainnya (Bersastra, 2020). TikTok merupakan aplikasi video pendek dengan variasi fitur yang menarik dan bermacam-macam efek sehingga banyak menarik minat khususnya di kelompok anak muda (Deriyanto et al., 2018). Pembelajaran yang matang adalah salah satu kunci sukses keberhasilan implementasi kurikulum 2013, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat (Dewanta, 2020). Jika media yang kita pilih sudah tepat dengan minat belajar peserta didik maka akan lebih mudah juga kita melakukan pembelajaran. Media sosial di definisikan sebagai teknologi berbasis internet yang bertujuan menciptakan dan bertukar konten (Khlaif & Salha, 2021).

Media TikTok sebagai alat bantu belajar dapat memudahkan guru untuk memberikan materi melalui video dengan mudah. Pembelajaran yang dilakukan penulis menerapkan pada materi sepakbola. Sepakbola merupakan olahraga yang di ketahui oleh semua kalangan siapapun, baik pria maupun wanita. Sepakbola

merupakan permainan yang dimainkan antara kelompok 1 dan 2 yang masing-masing beranggotakan sebelas orang pemain, termasuk penjaga gawang (Rustanto, 2017). Sepakbola memiliki gerak yang di dalamnya mencakup: *passing, dribbling, heading, shooting* dan *controlling*. Salah satu gerak yang dipelajari yaitu *dribbling*. *Dribbling* dalam sepakbola merupakan gerak memindahkan bola dari satu lokasi ke lokasi lain dengan tetap menguasai bola yang berguna untuk mengurangi gesekan pemain dan mengatur kecepatan tempo permainan. Pemain jika tidak mempunyai kemampuan gerak *dribbling* pada bola dengan baik, mereka akan dianggap sebagai pemain yang baru mengenal sepakbola.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Februari 2023 dengan guru PJOK atas nama bapak Agung Herdiantoro, S.Pd di SMA Al Islam Krian guru hanya memberi materi pembelajaran kepada peserta didik secara langsung dan kurang memanfaatkan media, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh di dalam kegiatan pembelajaran tersebut akibatnya peserta didik belum sepenuhnya memahami materi tentang apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga ditemukan masalah pada saat kegiatan pembelajaran sepakbola di lapangan. Masalah yang ditemukan kepada peserta didik yaitu banyak yang kurang maksimal melakukan keterampilan gerak *dribbling* dalam sepakbola. Kesalahan yang sering terjadi ketika peserta didik melakukan gerakan *dribbling* bola dan posisi dorongan bola terlalu jauh dengan penguasaan kakinya, akibatnya bola mudah diambil oleh lawan karena jarak antara bola sama kaki yang terlalu jauh. Permainan sepakbola terdapat beberapa gerak dasar yang sangat erat kaitannya satu sama lain dalam permainan sepakbola (Karo Karo et al., 2020).

Menggunakan media TikTok sebagai pembelajaran, diharapkan dapat memberi keuntungan yang diperoleh melalui pembelajaran keterampilan gerak *dribbling* dalam sepakbola. Bantuan media TikTok bisa memudahkan guru untuk penyampaian materi secara langsung maupun tidak langsung. Menurut hanifuddin, (2018) secara umum ruang lingkup kompetensi profesional guru salah satunya adalah guru dituntut mampu untuk mengembangkan dan menggunakan media-media sebagai alat ajar dan sumber belajar yang relevan. Maka dari itu guru harus pandai melakukan variasi pembelajaran dengan memanfaatkan media TikTok sebagai alat bantu untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran yang menimbulkan suatu hal baru sehingga tidak terjadi adanya kecemasan pada peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yakni eksperimen, dengan desain eksperimen semu dan metode kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah riset yang dipakai dalam hal untuk mengetahui pengaruh sebab akibat suatu variabel. Pemilihan metode diperlukan hal khusus yang dikenakan pada subjek/ objek penelitian merupakan salah satu ciri penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental memiliki empat karakteristik: intervensi, pengacakan, mekanisme kontrol, dan pengukuran keberhasilan. Oleh karena itu penelitian ini belum memenuhi keempat kriteria di atas, maka penelitian ini disebut eksperimen semu atau pra-eksperimental (Maksum, 2018). Desain penelitian yang akan digunakan adalah menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam riset ini yakni siswa kelas X di SMA Al Islam Krian dari kelas X-3 Sampai dengan X-7 dengan jumlah peserta didik (179) siswa-siswi. Adapun sampel penelitian berjumlah 36 siswa kelas X-7 dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memuat instrument keterampilan yang diambil dari rubrik penilaian. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Mean, Standar Deviasi, Variasi, Uji Normalitas, Uji Hipotesis dan Presentase Peningkatan*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dibawah ini dalam uji deskriptif data ialah *Mean, Standar Deviasi(SD), Varian dan Presentase Peningkatan*. Data ini diperoleh dari pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelas X-7 di SMA Al Islam Krian dengan jumlah 36 siswa sehingga didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pretest-posttest Mean, Std. Deviasi, dan Varian

	Deskriptif Statistik			
	N	Mean	Std. Deviasi	Varian
Rubrik_Pretest	36	51,04	24,75	612,72
Rubrik_Posttest	36	80,03	11,84	140,22
Valid	36			

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil tabel di atas dapat deskripsikan hasil yang telah diperoleh dari dua variabel tersebut, yaitu rubrik Penilaian Pretest mendapatkan hasil mean sebesar 51,04, Std. Deviasi sebesar 24,75, dan hasil Varian sebesar 612,72. Pada hasil Rubrik Penilaian Posttest pula terkait mean mendapatkan hasil sebesar 80,03, Std. Deviasi sebesar 11,84, dan varian sebesar 140,22. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil rubrik Penilaian Pretest-Posttest

terdapat peningkatan hasil belajar dribbling sebesar 28,99 %, dari hasil pretest-posttest.

Tabel 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas			
Kolmogorov			
	Statistik	df	sig
Rubrik_Pretest	0,208	36	0,000
Rubrik_Posttest	0,192	36	0,002

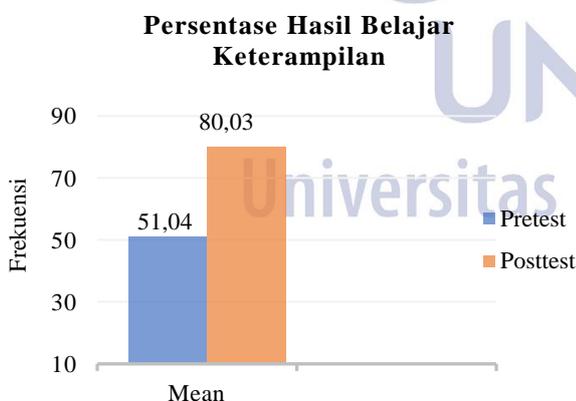
Dari hasil uji normalitas di atas bisa dijelaskan bahwa hasil kurang dari 0,05 sehingga data yang diperoleh data tidak normal.

Tabel 3. Uji Non Parametrik

Test Statistik	
	Rubrik_Posttest
	Rubrik_Pretest
Z	-4,954
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan uji non parametrik pada tabel diatas, penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon. Hasil analisis uji non parametrik dapat dilihat pada tabel diatas. Hasil tersebut dapat ditentukan dari hasil yang diperoleh yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dari itu data tersebut dikatakan signifikan. Jadi apakah H_0 ditolak dan H_a diterima atau tidak, dapat kita simpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen.

Persentase peningkatan digunakan untuk menghitung seberapa besar peningkatan setelah peserta didik diberikan *treatment* terkait keterampilan *dribbling* sepakbola dengan menggunakan media TikTok.



Gambar 1. Presentase Hasil Belajar Keterampilan

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat dilihat pada peningkatan hasil tes keterampilan rubrik *pretest* dan *Posttest*. Hasil tersebut dapat dilihat pada perbedaannya. Rubrik pretest tersebut hasil tanpa adanya perlakuan/*treatment* dan mendapatkan hasil sebesar 51,04 persen setelah itu dilakukan *treatment*

menggunakan media TikTok materi *dribbling* pada sepakbola, materi tersebut berupa video yang di mana menjelaskan dan mempraktikkan cara melakukan gerakan dribbling yang benar, setelah itu dilakukan tes posttest sesudah adanya penerapan dan mendapatkan hasil sebesar 80,03%. Dapat dilihat peningkatan tersebut terlihat suatu perbedaan nilai rerata pretest dan posttest, untuk mengetahui berapa besar peningkatan tersebut dapat dinilai dengan rumus hasil posttest – pretest, dan hasil peningkatan tersebut sebesar 28,99%.

Berdasarkan interpretasi hasil penelitian diatas maka kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan dribbling sebelum dan sesudah perlakuan terkait dengan pemberian materi pembelajaran TikTok. kemampuan menggiring bola. kinerja akademik dalam pertandingan sepak bola sekolah menengah Al. Krian Islam. Penggunaan media TikTok dengan memberikan terapi selama proses pembelajaran dapat memberikan dampak bagi siswa, termasuk peningkatan prestasi akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan tes awal, kemudian pelaksanaan dengan menggunakan media video TikTok tentang menggiring bola dalam sepak bola, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar. Hasil belajar menggiring bola dalam sepak bola kelas X SMA Al Islam Krian.

Hasil data yang telah dianalisis dapat dideskripsikan bahwa hasil tersebut dikatakan ada pengaruh media tiktok terhadap hasil belajar *dribbling* pada pembelajaran sepakbola. Penemuan dari hasil penelitian didefinisikan bahwa media TikTok dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rubrik penilaian keterampilan *dribbling* pada sepakbola. Penelitian ini bermaksud mengetahui pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar *dribbling* pada sepakbola untuk kelas X SMA Al Islam Krian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni dan 17 Juni 2023 dengan responden kelas X khusus yang berjumlah 36 peserta didik.

Hasil uji hipotesis non parametrik berdasarkan hasil analisis dengan SPSS yang menunjukkan hasil nilai signifikan 0,000 mengungkapkan bahwa ada pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar *dribbling* pada sepakbola untuk kelas X SMA Al Islam Krian. Hal tersebut dapat dideskripsikan bahwa terdapat pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar peserta didik dengan peningkatan rata-rata sebesar 80, hal tersebut dapat dikatakan masuk dalam kategori baik. Kaitan dengan rumusan masalah adanya pengaruh dan peningkatan terhadap hasil belajar *dribbling* dengan menggunakan media TikTok dapat dikatakan terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar *dribbling* peserta

didik setelah adanya penerapan media TikTok dengan hasil *pretest* sebesar 51,04 *posttest* sebesar 80,03%. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya hasil presentase peningkatan sebesar 28,99%. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media TikTok sebagai sarana penyajian pembelajaran digital atau konten edukasi dapat membantu memperluas materi pembelajaran dan berbagi ilmu kepada pengguna online lainnya (Fitriani, 2021).

Penelitian ini didukung dengan penelitian Faizul, (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* pada pembelajaran *dribbling* sepakbola pada kelas VIII di SMPN 3 Sugio yang menunjukkan presentase peningkatan sebesar 19%. Diperkuat dengan penelitian Hutamy & et.al, (2021) Hasil yang diperoleh dari penelitian melalui pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran membawa hasil yang cukup baik dalam proses pembelajaran Manajemen Ritel Perdagangan dan Pemasaran Online Kelas XI di SMKN 1 Makassar. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengolahan data berdasarkan kriteria. Rata-rata skor tanggapan responden terhadap pandangan siswa terhadap penggunaan TikTok sebagai sarana pembelajaran adalah sebesar 55,36% yang tergolong cukup baik berdasarkan kriteria tanggapan responden perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat peningkatan, dikarenakan pada saat ini ilmu teknologi semakin berkembang, maka dari itu peserta didik sangat memanfaatkan hal tersebut dengan hal positif seperti belajar, mencari informasi dan kepentingan lainnya.

Pemberian perlakuan atau *treatment* terkait media TikTok terbukti dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Al Islam Krian khususnya kelas X-7, dikarenakan sebelumnya keterampilan yang dimiliki peserta didik masih terbatas terutama dalam materi *dribbling* pada sepakbola, karena peserta didik tersebut masih belum mendapatkan pembelajaran terkait hal tersebut dan guru dalam melakukan pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa menjadi bosan dan frustasi. Namun setiap siswa pasti mempunyai keterampilan yang berbeda-beda, itulah sebabnya mereka diperlakukan peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran dengan materi *dribbling* sepakbola cukup meningkat. Hal ini dapat dilihat hasil nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.3 terkait uji non parametrik.

Berdasarkan uji non parametrik, maka pada penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon. Hasil tersebut dapat didefinisikan dari hasil yang didapatkan yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut dikatakan signifikan. Selaras dengan penelitian Ariani, (2022)

Berdasarkan analisis data menggunakan uji Wilcoxon diperoleh *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 didapatkan data terdapat hasil signifikan antara kemampuan mengembangkan puisi dimana bagian kelas eksperimen sudah menggunakan media audio visual TikTok lalu jika kelas kontrol masih menggunakan media konvensional pada peserta didik kelas X SMAN 1 diterima karena nilai *Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$.

Kelebihan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan mudah digunakan bagi guru maupun peserta didik, media TikTok memberikan nilai positif dalam pembelajaran terutama di dalam kelas maupun di luar kelas yaitu peserta didik merasakan senang, fokus, tidak jenuh dan tertarik pada media TikTok sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat. Sedangkan kelemahan dalam penelitian ini yaitu media TikTok dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup panjang. Dalam media TikTok ketika ada salah dalam pengeditan maka tidak bisa melakukan pengeditan ulang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dijelaskan jika media TikTok memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Pertama, media TikTok dapat memperjelas pembelajaran dengan tampilan video gambar dan bersuara yang menarik. Kedua, peserta didik lebih senang, tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang berlangsung. Ketiga, minat belajar peserta didik di dalam kelas meningkat karena guru menyampaikan materi dengan cara yang berbeda yaitu menggunakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas dan hasil penelitian tentang pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar *dribbling* pada sepakbola untuk kelas X SMA Al Islam Krian, maka hasil penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan alat media untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* pada sepakbola. Dari penelitian tersebut dikatakan ada pengaruh media TikTok terhadap hasil belajar *dribbling* pada sepakbola. Hasil *pretest* yang dihasilkan sebesar 51,04 dan *posttest* sebesar 80,03. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media tiktok dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* peserta didik dan peningkatan tersebut sebesar 28,99%.
2. Adanya penerapan media TikTok terhadap hasil belajar *dribbling* pada sepakbola di SMA Al Islam Krian mengalami peningkatan terhadap hasil belajar *dribbling*, hal ini didapatkan melalui hasil *pretest*

dan posttest peserta didik kelas X SMA Al Islam Krian mengalami peningkatan sebesar 28,99 %.

Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *Jisip*, 7(2), 77. www.Publikasi.Unitri.Ac.Id

Saran

Hasil dari penelitian yang telah diraih dari proses pembelajaran PJOK materi dribbling pembelajaran sepakbola menggunakan media TikTok lebih efektif dan memperoleh hasil yang lebih optimal bagi peserta didik, dengan itu dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Setelah adanya perlakuan pembelajaran menggunakan media TikTok ini dapat dijadikan alternatif untuk dijadikan kontribusi pemikiran dan juga informasi khususnya sesama guru mata pelajaran PJOK dalam meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan prestasi peserta didik. Dengan diterapkan media TikTok dalam pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih interaktif dan juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membantu peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dari pihak kepala sekolah untuk memberikan alternatif dan motivasi kepada guru khususnya pada mata pelajaran PJOK untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar secara digitalisasi.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih baik dengan adanya media TikTok digunakan sebagai referensi atau sarana media untuk belajar dan media-media perangkat lain dan juga dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.V14i2.7504>
- Ariani, D. (2022). *Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan*. 4(01), 1–60.
- Astutik, S. (2020). Science , Engineering , Education , And Development Studies (Seeds): Conference Series. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*, 4(2), 80–86.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Aciedss 2019)*, 1(2), 308–318.
- Bersastra, K. (2020). *Key Words: Vi*(2), 147–157.
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

- Dewanta, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 79–85.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/Jisamar.V5i4.609>
- Hanifuddin Jamin. (2018). 112-Article Text-164-1-10-20180727. *19hanifuddin Jamin: Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru / Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*, 19–36. [File:///C:/Users/User/Downloads/112-Article Text-164-1-10-20180727.Pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/112-Article%20Text-164-1-10-20180727.Pdf)
- Hutamy, E. T., & Et.Al. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pendidikan Dompot Dhuafa*, 11(2018), 21–26.
- Karo Karo, (2020). Effect Of Playing Methods On The Dribble Ability Of The Football Game. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 158–163. <https://doi.org/10.33369/Jk.V4i2.12566>
- Khlaif, Z. N., & Salha, S. (2021). Using Tiktok In Education: A Form Of Micro-Learning Or Nano-Learning? *Interdiscip J Virtual Learn Med Sci*, 12(3), 213–218. <https://doi.org/10.30476/It>
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: Cv Jejak*, 298.
- Mumamad Faizul Al Ramadhan. (2020). *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Putri Kelas Viii Smp Negeri 3 Sugio Kab. Lamongan)*. Universitas Negeri Surabaya.
- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). *Jurnal Pilar Teknologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/10.33319/Piltek.V4i2.39>
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/Jteksis.V3i2.248>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas*

Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.

- Rustanto, H. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Sangat Besar , Agar Dapat Mengirimkan Bola Dengan Teliti Kepada Seseorang Kawan Sasaran , Letakkan Kaki Tumpu Di Samping Bola , Letakkan Kaki Ayun Menyamping. *Pendidikan Olahraga*, 6(3), 21–32.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/Cji.2020.1.1.1-6>
- Siswanto, R. A., Taufan Bayu, A., Chan, A. S., Olahraga, P., & Negara, K. (N.D.). *Analisis Tingkat Pemahaman Pembelajaran Pjok Di Masa Pandemi Covid-19*.
- Studi, P., Ilmu, P., & Sosial, P. (2022). Oleh Elsa Ardiana Nim.20161006 *Konsentrasi Sosiologi / Antropologi*.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/Jp.Jok.V3i1.540>
- Wiryanada, L. (2022). *Literasi Media Sosial Di Tiktok (Studi Deskriptif Pada Remaja Dalam Menentukan Validitas Informasi)*. <https://repository.uir.ac.id/14253/>
- Wurianto, A. B. (2019). Literasi Bahasa Dan Sastra Indonesia Menuju Kewirausahaan Profesi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra*, 1, 10–17.
- Zaeriyah, S. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Tik-Tok. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 106–111. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V8i1.458>
- Zaini, A., Negeri Bajur, S. D., & Pamekasan, W. (2013). Optimalisasi Ketercapaian Standar Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Smpn Pamekasan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–8.