

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media sosial menjadi sesuatu yang sedang digandrungi oleh masyarakat. Hal tersebut didukung dengan hasil dari *Indonesian Digital Report 2020* bahwasanya pada bulan Januari 2019, pemakai aktif media sosial di Indonesia berjumlah sekitar 160 juta orang (Misbach, Irwan, 2022). Sehingga dengan hasil tersebut menandakan bahwasanya media sosial digunakan secara aktif oleh masyarakat Indonesia, salah satunya para siswa di sekolah menengah atas. Para siswa menggunakan media sosial untuk mencari berbagai macam informasi dan untuk mencari hiburan saja. Terdapat definisi media sosial ialah sarana media online yang mampu dipakai dengan mudah dengan tujuan agar dapat memudahkan dalam berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan suatu isi pada blog, jejaring sosial dan dunia virtual (Ainiyah, N, 2018). Selain itu, definisi media sosial lainnya ialah sebuah *platform* jaringan internet yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara cepat dan membantu kegiatan interaksi oleh para masyarakat (Julaeha, Siti, 2021). Maka dari kedua pengertian di atas, bahwasanya media sosial dapat diartikan yaitu suatu media yang dibuat untuk meringankan masyarakat untuk menyebarkan dan berbagi informasi secara online.

Media sosial digunakan untuk menyebarkan informasi kepada khalayak masyarakat umum. Media sosial dapat dijadikan sebagai media untuk menyebarkan informasi dan penggunaannya dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Suri, Dharlinda, 2019). Kemudahan dalam menyebarkan informasi tersebut membuat masyarakat menjadi ingin menggunakan media sosial tersebut. Media sosial dapat juga dimanfaatkan sebagai sarana belajar bagi siswa di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan bahwasanya media sosial memiliki hal positif yang dapat dirasakan oleh para siswa yang diantaranya yaitu para siswa dapat lebih dengan mudah untuk mengakses materi pembelajaran dan berdiskusi materi pelajaran dengan teman-temannya sehingga dengan hal tersebut dapat berdampak dengan semakin meluasnya pertemanan bagi para siswa tersebut (Nursobah, Ahmad, 2021).

Sehingga media sosial bukan hanya digunakan sebagai media untuk menyebarkan segala macam informasi saja tetapi juga dapat dijadikan sebagai media belajar siswa untuk mendapatkan berbagai macam ilmu pengetahuan.

Perkembangan media sosial pada masa sekarang berjalan dengan pesat. Semakin hari, semakin banyak aplikasi atau *platform* media sosial baru yang bermunculan. Serta, semakin banyak juga aplikasi media sosial yang digandrungi masyarakat. Media sosial yang tengah digandrungi para masyarakat diantaranya yaitu Youtube, TikTok, Instagram, dan Game Online (Zazin, Nur, and Muhammad Zaim, 2020). Dari beberapa media sosial yang telah disebutkan, salah satunya adalah media *platform* TikTok. Terdapat penjelasan bahwasanya media *platform* TikTok ialah aplikasi jaringan yang berisikan sebuah video beserta musik, serta telah dirilis sejak bulan September pada tahun 2016 di Tiongkok (Khairani, Farah Fadhillah, et al, 2022). Pada media *platform* TikTok pengguna dapat menemukan berbagai macam konten. Beberapa konten tersebut berisikan beraneka ragam video dengan backsound lagu-lagu yang sedang tren.

Media *platform* TikTok menjadi media sosial yang paling disukai dan dipakai sebagian masyarakat. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil data kuartal III pada tahun 2019, media *platform* TikTok telah diunduh pada android dan ios sebanyak 176,5 juta kali (Munirah, M, 2022). Kepopularitasan media *platform* TikTok sendiri mengalahkan media sosial lainnya seperti youtube, facebook, whatsapp dan Instagram. Popularitas media *platform* TikTok semakin meninggi dengan adanya pandemic Covid-19. Pandemic Covid-19 sendiri menuntut semua orang untuk menggunakan teknologi/gadget, tidak terkecuali para siswa. Pembelajaran pada pandemic sendiri berubah, pembelajaran bukan lagi dilakukan di dalam kelas tetapi dilaksanakan di rumah secara online. Hal tersebut didukung dengan adanya surat edaran dari Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). Pada surat edaran tersebut menjelaskan berbagai hal terkait pelaksanaan pembelajaran daring dikala pandemik. Dengan adanya pembelajaran yang dilakukan daring ini, menjadikan para siswa menjadi terbiasa dalam menggunakan ataupun mengakses hal-hal yang ada pada gadget. Para siswa bukan

hanya menggunakan media sosial atau *platform* untuk pembelajaran saja, tetapi juga ikut membuka *platform* hiburan lainnya, salah satunya yaitu media *platform* TikTok. Hal tersebut didukung dengan pernyataan bahwasanya mayoritas yang menggunakan media *platform* TikTok adalah anak usia sekolah, sehingga dapat dikatakan bahwasanya media *platform* TikTok menjadi media digandrungi dan diminati oleh para generasi milenial, yaitu para siswa di sekolah dasar (Nadia, D, 2023). Selain itu terdapat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Agustyn, Izza Nabila, 2022) yang mengatakan bahwa para siswa menggandrungi media *platform* TikTok dikarenakan di dalamnya terdapat banyak sumber hiburan dan dapat digunakan untuk mencari berbagai macam berita yang viral. Sehingga media *platform* TikTok menjadi media yang banyak digunakan dan juga digandrungi oleh siswa di jenjang sekolah menengah atas.

Media *platform* TikTok sendiri memiliki sebuah konten yang berbentuk video dan berisikan berbagai macam kegiatan dan isi yang ada di dalamnya. Baik kegiatan yang positif maupun negatif. TikTok dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta konten video dapat dikatakan bebas (Idrus, M, 2022). Sehingga dengan kalimat tersebut menandakan bahwasanya semua kalangan dapat mengakses video-video tersebut, terkhususnya para siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Sehingga hal tersebut membuat para siswa merasa senang dan terhibur selama memakai media *platform* TikTok.

Penggunaan media *platform* TikTok sendiri bukan hanya digunakan untuk mencari hiburan dan informasi saja. Tetapi diasumsikan bisa juga dijadikan media pembelajaran baru yang dapat dipakai oleh para guru beserta siswa pada saat kegiatan proses pembelajaran. Definisi media pembelajaran ialah alat yang dapat membantu guru untuk berinteraksi dengan siswanya dan juga interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya serta menjadi alat untuk membantu para guru dalam mengajar dalam proses pembelajaran (Nurseto, Tejo, 2011). Sedangkan terdapat definisi lainnya, media pembelajaran yaitu alat yang dipakai oleh guru di waktu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan perasaan, pikiran, rasa perhatian, dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat memunculkan dorongan dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Ekayani, Putu, 2017). Sehingga

dengan hal tersebut, media pembelajaran yaitu suatu alat yang dipakai dengan tujuan untuk membantu para guru untuk mengajar selama kegiatan pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan interaksi pada siswa dan guru, serta meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh para siswa tersebut.

Proses pembelajaran di dalamnya harus didukung dengan adanya beberapa komponen pembelajaran. Pembelajaran memiliki komponen yang digunakan selama proses belajar mengajar yang diantaranya ialah tujuan, sumber belajar, strategi, media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran (Nurseto, Tejo, 2011). Pada komponen tersebut terdapat salah satu komponen penting yang biasanya dipakai pada pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dikemas sekreatif dan semenarik mungkin, sehingga dapat melahirkan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan kembangkan prestasi kognitif siswa selama pembelajaran tersebut.

Tetapi pada kenyataannya para guru di sekolah masih kurang dalam memilih dan memanfaatkan beragam media pembelajaran. Para guru biasanya hanya memakai media pembelajaran manual yaitu buku paket/ tema saja, dibandingkan dengan menggunakan bentuk media pembelajaran lainnya. Terdapat beberapa kendala yang menyebabkan seorang guru merasa enggan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kendala tersebut diantaranya yaitu para guru merasa repot untuk membuatnya, para guru merasa harus mengeluarkan biaya yang mahal dan besar untuk membuat media pembelajaran, para guru merasa tidak bisa membuatnya, tidak tersedia media pembelajaran tersebut, kurangnya apresiasi dan penghargaan pada guru tersebut (Susilana, Rudi, and Cepi Riyana, 2008). Sehingga dengan beberapa kendala tersebut membuat para guru lebih memilih untuk menggunakan media cetak seperti buku saja, tanpa mencoba terlebih dahulu membuat media pembelajaran baru lainnya. Penggunaan media pembelajaran berbentuk buku paket saja dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan berujung dengan para siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar, karena pada buku tersebut hanya berisikan tulisan dan tidak ada sesuatu yang dapat menarik ketertarikan siswa untuk belajar. Serta mengakibatkan menurunnya prestasi kognitif siswa selama proses pembelajaran tersebut berlangsung. Prestasi kognitif

adalah keberhasilan dalam bentuk capaian proses belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis sehingga dapat difungsikan pada kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan dari proses belajar mengajar (Arifin, Larasati Aurora, & Farid Agung Rahmadi, 2017). Sehingga jika siswa kurang memiliki kreativitas, pengetahuan, dalam belajar pada dirinya, maka nantinya akan dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa tersebut. Terdapat juga pendapat bahwasanya peningkatan prestasi kognitif akan menjadi lebih baik jika pada pembelajaran tersebut didukung dengan adanya kreativitas para guru dalam hal memanfaatkan media pembelajaran atau media ajar yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran (Herawati, Lidia, & Irwandi Irwandi, 2019).

Media pembelajaran menggunakan media *platform* TikTok sendiri termasuk dalam media pembelajaran e-learning. Guru mampu mengadopsi media sosial menjadi media pembelajaran e-learning berdasarkan sesuai enam buah kriteria yang dapat memikat perhatian para siswa milenial, yaitu mempunyai daya tarik, terdapat penjelasan penguat akan motivasi belajar siswa, mampu dipakai di manapun juga kapanpun, ketepatan untuk dapat memajukan keberhasilan dalam belajar, dapat memberi stimulus selama pembelajaran, serta media tersebut mempunyai kebaruan (Rini, Rini, and Partomuan Harahap, 2021). Sehingga untuk membuat atau menjadikan media sosial sebagai media pembelajaran tersebut para guru harus tetap didasarkan dan dengan enam kriteria tersebut.

Media pembelajaran dengan media *platform* TikTok sendiri diasumsikan bisa dimanfaatkan para guru untuk membuat atau merancang pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada media *platform* TikTok sendiri terdapat berbagai macam fitur dan filter yang dapat dipakai oleh guru untuk dapat mengembangkan kreativitasnya pada saat membuat konten video yang berdurasi sekitar 15 hingga 60 detik, dengan durasi pendek tersebut tidak membuat para siswa merasa bosan dan lama dalam memahami materi pembelajaran tersebut (Al Wali, Muhammad Roja, and Rima Maulida, 2022). Durasi pada media *platform* TikTok pada awalnya hanya sekitat 15-60 detik, tetapi sudah ditambahkan sampai dengan 3 menit. TikTok memberikan perkembangan baru dengan adanya pengembangan durasi yaitu

menjadi 3 menit (Irfan, Muhammad, 2021). Durasi pada media *platform* TikTok pada awalnya hanya sekitat 15-60 detik, tetapi sudah ditambahkan sampai dengan 3 menit.

Pada masa sekarang, Media *platform* TikTok memiliki pesaing yang memiliki bentuk media yang hampir sama, media sosial tersebut yaitu Youtube Shorts dan Instagram Reels. Tetapi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran terlihat media *platform* TikTok lebih cukup efektif untuk digunakan dibandingkan dengan kedua media tersebut. Hal tersebut didasari dengan adanya perbedaan jumlah durasi pada ketiga media sosial tersebut. Instagram reels yaitu sebuah media perekaman sebuah video pendek yang hanya memiliki durasi sekitar 15-30 detik (Sani, Andi Wildah Fajriah, 2022). Serta, video reels Instagram yang semula berdurasi hanya 60 detik, kini diperpanjang hingga 90 detik. Sedangkan untuk Youtube short sendiri hanya memiliki durasi sekitar 60 detik atau 1 menit saja. Konten pada Youtube Short dapat berupa video vertikal yang berdurasi maksimal 60 detik. Durasi pada Youtube Short dan Instagram Reels hanya sekitar 60-90 detik. Sedangkan untuk media *platform* TikTok berdurasi sampai dengan 3 menit.

Dengan hal tersebut menandakan TikTok memiliki durasi yang lebih lama dibandingkan kedua media sosial tersebut. Sehingga media *platform* TikTok lebih dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru. Selain itu, menggunakan media *platform* TikTok, para guru dapat membuat dan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dengan hal tersebut dapat pula disesuaikan juga dengan keadaan lingkungan kelas, situasi kelas dan kondisi pada tiap siswa (Ramdani, Nurin Salma, Hafsa Nugraha, & Angga Hadiapurwa, 2021). Sehingga dengan hal tersebut menandakan bahwasanya media pembelajaran dengan media *platform* TikTok tersebut diasumsikan bisa menjadi media pembelajaran yang lebih efektif serta berinovatif terbaru untuk dapat dipakai pada pembelajaran bersama dengan para siswa di kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan diperoleh gambaran bahwa pembelajaran di SMA Mekar Arum terkhusus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, telah menggunakan kurikulum Merdeka (konsep yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk mengatur dan mengembangkan cara

belajar mereka secara mandiri), sehingga siswa diperbolehkan membawa handphone di sekolah guna untuk mencari referensi dan jawaban yang mereka diskusikan di dalam forum presentasi. Tetapi di satu sisi para guru di sekolah masih kurang dalam memilih dan memanfaatkan beragam media pembelajaran. Para guru sebagian besar masih memakai media pembelajaran manual yaitu buku/ tema, dibandingkan dengan menggunakan bentuk media pembelajaran lainnya.

Prestasi kognitif saat ini pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut dikategorikan baik dengan nilai rata-rata 7,5 namun alangkah baiknya terus di tingkatkan. Upaya yang dilakukannya yaitu dengan mencoba diterapkan media *platform* TikTok. Dari fenomena ataupun permasalahan yang diperoleh pada saat proses pembelajaran di SMA Mekar Arum, membuat peneliti tertarik melakukan pengkajian lebih jauh dengan melakukan penelitian dengan menggunakan media *platform* TikTok, apakah media *platform* TikTok dapat meningkatkan prestasi kognitif siswa?. Maka dengan hal tersebut, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Media Platform TikTok Terhadap Prestasi Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pai”** (Penelitian pada siswa SMA Mekar Arum).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti mengungkapkan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi kognitif siswa sebelum menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum?
2. Bagaimana proses penerapan menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum?
3. Bagaimana peningkatan prestasi kognitif siswa sesudah menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui prestasi kognitif sebelum menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum.

2. Mendeskripsikan proses penerapan menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum.
3. Mengetahui peningkatan prestasi kognitif siswa setelah menggunakan *platform* TikTok pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa hal yang dapat dipandang bermanfaat baik secara praktis maupun akademis, dengan mengangkat penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pemikiran dalam memperkaya wawasan intelektual pada dunia pendidikan terkait Pengaruh Media Platform TikTok Terhadap Prestasi Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Pai. Serta sebagai upaya masukan dalam pengembangan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mendapatkan alternatif pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dan memotivasi guru untuk meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi pendidikan.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan agar kedepannya peneliti dapat memahami permasalahan-permasalahan lebih baik lagi.
- c. Bagi masyarakat luas, penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan yang bermanfaat untuk menambah wawasan agar dapat lebih memahami bagaimana eskalasi kognitif siswa melalui *platform* TikTok dapat meningkatkan proses pembelajaran.

E. Kerangka Berfikir

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta

didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne yang dikutip oleh Raharjo menyatakan media adalah jenis-jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut NEA (*National Education Association*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual beserta peralatannya (Raharjo, 2017). Sedang menurut Kustandi dan Darmawan media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna (Kustandi, Cecep, & Daddy Darmawan, 2020). Indikator Media yaitu: Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, reliable (handal), maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan, kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada), pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi (Nurzaelani, Mohammad Muhyidin, Rusdi Kasman, & Septy Achyanadia., 2018).

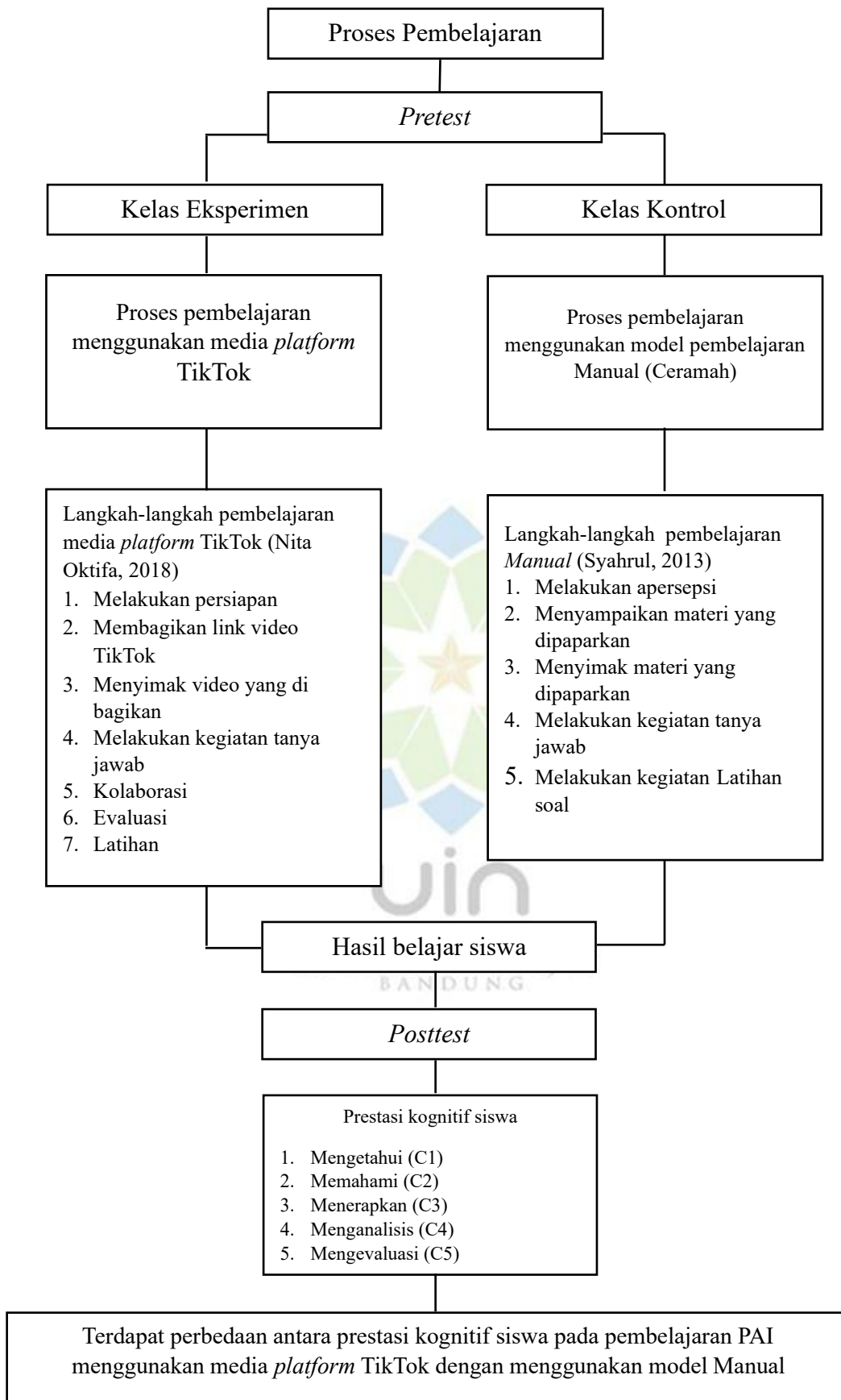
Prestasi kognitif adalah keberhasilan dalam bentuk capaian proses belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis sehingga dapat difungsikan pada kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan dari proses belajar mengajar (Arifin, Larasati Aurora, & Farid Agung Rahmadi, 2017). Prestasi belajar menurut Winkel yang dikutip Noor Komari Pratiwi (2015:81) merupakan “bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar”. Indikator prestasi belajar pada ranah kognitif diantaranya: 1) Pengetahuan (knowledge), 2) Pemahaman (comprehension), 3) Penerapan (application), 4) Analisis (analysis), 5) Sintesis (synthesis), 6) Penilaian (evaluation).

Pendidikan agama Islam menurut Zakiah Daradjat adalah suatu usaha dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta

menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak (Darajat, 2001). Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah (Andiyani, 2004). Zuhairini juga berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran agama Islam sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat (Zuhairini, 2004).

Media *platform* Tiktok diasumsikan mampu menjadi sebuah media pembelajaran baru bagi para guru. Penggunaan media *platform* Tiktok sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu. Pertama, pada penelitian yang dilakukan oleh Dewanta (2020) bahwa media *platform* Tiktok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia didukung pula oleh penggunaan metode yang cocok disampingnya. Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Santoso & Sukartiningsih (2021), bahwasanya hasil dari penggunaan media *platform* Tiktok menjadi media pembelajaran mampu meningkatkan dan mempengaruhi keterampilan berbicara kelas IV SDN Trosobo II Sidoarjo pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Maka dari itu, sangatlah penting bagi para guru SMA untuk mengetahui dan menggunakan beragam media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga para siswa memiliki pengalaman dalam memanfaatkan media-media tersebut, tidak hanya untuk memfasilitasi mereka dalam belajar, tapi juga sebagai media pengembangan keterampilan teknis dalam penggunaannya yang akan menjadi modal bekerja setelah lulus dari SMA.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti akan mencoba menerapkan media *platform* Tiktok pada mata pelajaran PAI yang diasumsikan dapat meningkatkan prestasi kognitif siswa, disajikan alur penelitian secara umum sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan prediksi mengenai kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Fraenkel dan Wallen lebih lanjut dinyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis belum tentu benar. Benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian dari data empiris. (Zuriah, 2006)

Penelitian ini diasumsikan bahwa media *platform* TikTok dapat meningkatkan prestasi kognitif siswa. Atas dasar hal tersebut maka hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu $H_a: \neq 0$ dimana terdapat peningkatan kemampuan prestasi kognitif yang signifikan setelah menggunakan media *platform* TikTok pada siswa kelas X SMA Mekar Arum. Mengenai kriteria pengujian hipotesis dengan uji t adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan, ditemukan beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian terkait media *platform* TikTok terhadap prestasi kognitif siswa yaitu sebagai berikut:

1. Dewanta. (2020). Pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada jurnal penelitian yang berjudul "pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia" penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian melakukan catatan dokumentasi, analisis, dan observasi pada media sosial TikTok, serta menggunakan beberapa fitur-fitur untuk membuktikan kegunaannya untuk menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian melakukan studi dokumentasi dengan mencari dan mengkaji beberapa literatur yang relevan dengan penelitian tersebut. Subjek penelitian ini yaitu aplikasi media sosial TikTok. Hasil yang didapatkan yaitu aplikasi Tik tok dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta inovatif oleh para guru untuk

para siswa di kelas.

Persamaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu: Pertama, TikTok dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui apakah media TikTok berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Perbedaannya judul peneliti dengan peneliti terdahulu: Pertama, media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Kedua, tempat dan waktu penelitian.

2. Lenny Tri Utami Santoso & Wahyu Sumartiningsih. (2021). Pengaruh pemanfaatan media sosial Tik tok terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Trosobo II

Pada jurnal penelitian yang berjudul "pengaruh pemanfaatan media sosial Tik tok terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Trosobo II". Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian memberikan perlakuan kepada para siswa kelas IV SDN Trosobo II. Sebelum melakukan perlakuan dengan menggunakan media sosial Tik tok, penelitian memberikan pretest secara lisan kepada para siswa untuk menguji kemampuan keterampilan berbicara siswa sebelum diberinya perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, peneliti kembali memberikan post test untuk memulai perkembangan keterampilan berbicara meliputi penguasaan cerita fiksi pada siswa setelah diberikannya perlakuan. Subjek pada penelitian yaitu SDN Trosobo 2 Sidoarjo. Hasil yang didapatkan pada pretest, didapatkan nilai terendah yaitu 33,3 dan nilai tertinggi 66,6. Sedangkan pada pengujian di post test, terdapat peningkatan pada siswa dikarenakan terdapat nilai terendah 91,6 dan nilai tertinggi 100. Sehingga dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media sosial Tik tok yang dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara para siswa yang berada di kelas IV di SDN Trosobo II.

Persamaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu: Pertama, TikTok dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui apakah media TikTok berpengaruh terhadap peningkatan prestasi

belajar siswa. Perbedaannya judul peneliti dengan peneliti terdahulu: Pertama, media pembelajaran mata terhadap keterampilan membaca. Kedua, tempat dan waktu penelitian.

3. Nurin Salma Ramdani, dkk. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial Tik tok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring.

Pada jurnal penelitian yang berjudul "potensi pemanfaatan media sosial Tik tok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring". Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan, penelitian yang mengkaji berdasarkan berbagai macam literatur yang saling berhubungan dan berkaitan dengan kajian yang akan diteliti. Serta, peneliti mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mendukung hasil penelitian tersebut. Subjek pada peniti ini yaitu literatur terkait media pembelajaran dan penggunaan media sosial Tik tok. Pada peneliti ini menghasilkan bahwa media sosial Tik tok dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dikarenakan bahwasanya media sosial Tik tok sedang digemari oleh generasi milenial, salah satunya para siswa.

Persamaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu: Pertama, TikTok dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui apakah media TikTok berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Perbedaannya judul peneliti dengan peneliti terdahulu: Pertama, media pembelajaran mata pelajaran daring. Kedua, tempat dan waktu penelitian.

4. Suci Dewi Fatimah dkk. (2021). Pemanfaatan aplikasi Tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama.

Terdapat jurnal penelitian yang berjudul "pemanfaatan aplikasi Tik tok sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama" penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini memakai beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan pemberian angket kepada para siswa. Angket yang diberikan yaitu mengenai penggunaan media sosial Tik tok sebagai media pembelajaran untuk mendemonstrasikan teks drama. Subjek penelitian yaitu pada siswa kelas 2

SMP IT Syakur Al Marquzi. Hasil yang didapatkan pada peneliti ini yaitu aplikasi Tik tok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mendemonstrasikan teks drama dan penggunaan aplikasi Tik tok memberikan respon positif pada siswa.

Persamaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu: Pertama, TikTok dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui apakah media TikTok berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Perbedaannya judul peneliti dengan peneliti terdahulu: Pertama, media pembelajaran mata pelajaran mendemonstrasikan teks drama. Kedua, tempat dan waktu penelitian.

5. Riska Marini. (2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial tik tok terhadap prestasi belajar peserta didik di SMPN 1 Gunung Sugih kab Lampung Tengah.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pengumpulan data angket. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validasi, uji normalitas, uji linearitas, dan uji T (uji hipotesis). Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang sangat signifikan antara Media Sosial Tik Tok terhadap Prestasi Belajar. Hal ini sesuai dengan perhitungan peneliti dengan menggunakan program Microsoft Excel 2010, yang menggunakan Uji-correlations diperoleh nilai $t(\text{hitung}) > t(\text{table})$ yaitu $14,21978769 > 2,002272456$. Maka terdapat korelasi positif yang signifikan antara Media Sosial Tik Tok dengan Prestasi Belajar di SMPN 1 Gunung Sugih.

Persamaan judul peneliti dengan penelitian terdahulu: Pertama, TikTok dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran. Kedua, untuk mengetahui apakah media TikTok berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Perbedaannya judul peneliti dengan peneliti terdahulu: Pertama, metode penelitian korelasi. Kedua, tempat dan waktu penelitian.